

**I.E.S. "PINTOR ANTONIO LÓPEZ"
TRES CANTOS**

**PROGRAMACIÓN
DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS**

CURSO ACADÉMICO 2022-23

ÍNDICE

1	COMPONENTES DEL DEPARTAMENTO. MATERIAS IMPARTIDAS	4
2	EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º, 2º, 4, E.S.O.	
	INTRODUCCIÓN	4
	OBJETIVOS DEL ÁREA EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL	5
	OBJETIVOS DE LA ETAPA: E.S.O.	6
	COMPETENCIAS CLAVE	7
3	PROGRAMACIÓN EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º E.S.O. (LOMLOE)	
	INTRODUCCIÓN	8
	BLOQUES DE CONTENIDOS	9
	CONTENIDOS. SABERES BÁSICOS	10
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS. CRITERIOS DE EVALUACIÓN	10
	CONTENIDOS DETALLADOS	16
	TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS	17
	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	18
	RECURSOS	18
	LIBRO DE TEXTO	19
	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN	20
	RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES DEL MISMO CURSO Y MATERIAS PENDIENTES DE OTROS CURSOS	21
	PÉRDIDA DEL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTINUA EN E.S.O.	22
4	PROGRAMACIÓN EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2º E.S.O.	
	CONTENIDOS	23
	CRITERIOS DE EVALUACIÓN, COMPETENCIAS CLAVE Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	24
	TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS	31
	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	31
	RECURSOS	32
	LIBRO DE TEXTO	33
	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN	33
	RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES DEL MISMO CURSO	34
5	PROGRAMACIÓN EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 4º E.S.O.	
	CONTENIDOS	35
	CRITERIOS DE EVALUACIÓN, COMPETENCIAS CLAVE Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	36
	TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS	39
	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	39
	RECURSOS	40
	LIBRO DE TEXTO	41
	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN	41
	RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES DEL MISMO CURSO	42
6	PROGRAMACIÓN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL, IMAGEN Y EXPRESIÓN 3º E.S.O.	
	INTRODUCCIÓN	43
	CONTENIDOS	44
	CRITERIOS DE EVALUACIÓN, COMPETENCIAS CLAVE Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	45
	TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS	52
	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	52
	RECURSOS	53
	LIBRO DE TEXTO	53
	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN	54
	RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES DEL MISMO CURSO	55

7	BACHILLERATO	55
	OBJETIVOS DE LA ETAPA. BACHILLERATO	55
8	DIBUJO TÉCNICO I Y II	56
	INTRODUCCIÓN	56
	OBJETIVOS DEL ÁREA DE DIBUJO TÉCNICO	57
9	PROGRAMACIÓN DIBUJO TÉCNICO I. 1º BACHILLERATO (LOMLOE)	
	BLOQUES DE CONTENIDOS	59
	CONTENIDOS	59
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS. CRITERIOS DE EVALUACIÓN	61
	TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS	64
	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	65
	RECURSOS	66
	LIBRO DE TEXTO	67
	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN	67
	SUPERACIÓN DE EVALUACIONES SUSPENSAS	68
	PÉRDIDA DEL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTINUA	69
10	PROGRAMACIÓN DIBUJO TÉCNICO II. 2º BACHILLERATO	
	INTRODUCCIÓN	69
	CONTENIDOS	70
	CRITERIOS DE EVALUACIÓN, COMPETENCIAS CLAVE Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	72
	TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS	75
	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	75
	RECURSOS	76
	LIBRO DE TEXTO	77
	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN	77
	SUPERACIÓN DE EVALUACIONES SUSPENSAS	79
	RECUPERACIÓN DE LA MATERIA DE DIBUJO TÉCNICO I PENDIENTE	79
	PÉRDIDA DEL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTINUA	80
11	PROGRAMACIÓN IMAGEN Y SONIDO. 2º BACHILLERATO	
	INTRODUCCIÓN	81
	CONTENIDOS	82
	CRITERIOS DE EVALUACIÓN, COMPETENCIAS CLAVE Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	83
	TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS	87
	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	87
	RECURSOS	88
	LIBRO DE TEXTO	89
	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN	89
	RECUPERACIÓN	90
	PÉRDIDA DEL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTINUA	91
12	ANEXOS	
	PROPUESTAS DE MEJORA	93
	ATENCIÓN A ALUMNOS PENDIENTES Y REPETIDORES	94
	ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS	94
	ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD. ADAPTACIONES CURRICULARES	94
	ELEMENTOS TRANSVERSALES	95
	EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE	99
	PUBLICACIÓN, COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN A LOS ALUMNOS Y FAMILIAS	99

COMPONENTES DEL DEPARTAMENTO MATERIAS IMPARTIDAS

El Departamento de Artes Plásticas está compuesto por los profesores D^a. Ana Isabel Llama de Mingo. y D. Roberto García Pindado, que desempeña el cargo de Jefe de Departamento.

El Departamento de Artes Plásticas impartirá, durante el presente curso 2022-23, las asignaturas de:

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL (EPVA) de 1º de E.S.O.
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL (EPVA) de 2º de E.S.O.
COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL, IMAGEN Y EXPRESIÓN (CAIE) de 3º de E.S.O.
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL (EPVA) de 4º de E.S.O.
DIBUJO TÉCNICO (DT I) de 1º de Bachillerato
DIBUJO TÉCNICO (DT II) de 2º de Bachillerato
IMAGEN Y SONIDO (IS) de 2º de Bachillerato

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

1º DE E.S.O., 2º DE E.S.O., 4º DE E.S.O.

INTRODUCCIÓN

La Educación Plástica, visual y audiovisual se hace imprescindible en la educación secundaria a partir de la necesidad del alumnado de desarrollar las capacidades de expresión, análisis, apreciación y creación de imágenes.

En la Educación Secundaria Obligatoria se consideran fundamentales dos tipos de acciones: las que instrumentalizan los contenidos de la materia como lenguaje y atienden a situaciones específicas de comunicación y expresión y aquellas que tratan de desarrollar unas capacidades básicas de observación, atención, retentiva y memoria visual.

Así pues, nuestras materias tratarán de desarrollar capacidades como la creatividad, el pensamiento divergente, la observación, la atención retentiva, la memoria visual... así como la adquisición de conocimientos fundamentales de los lenguajes visuales: punto, línea, plano, textura, composición, color, trazados geométricos fundamentales y técnicas instrumentales.

En nuestra área contamos con la característica de poder establecer unas ideas centrales que proporcionen continuidad en el tratamiento de los contenidos a lo largo de toda la etapa, de forma que el alumnado pueda relacionar y progresar, retomando cada nuevo proceso allí donde se dejó anteriormente, y alcanzar mayores niveles de complejidad.

Por todo ello, los bloques de contenidos en la etapa de E.S.O. presentarán una continuidad importante en todos los niveles, incorporándose algunos contenidos en los cursos de 2º con respecto a 1º y de 4º con respecto a los dos anteriores. En cada curso se revisarán contenidos del curso anterior, estableciéndose al mismo tiempo una escala gradual de complejidad

Los contenidos son fundamentalmente conceptuales, desarrollándose los conceptos a través de los procedimientos. Esto es por lo que la realización y presentación de trabajos prácticos cobra una vital importancia en el proceso de aprendizaje.

Desarrollamos a continuación los contenidos por niveles, los criterios de evaluación y las competencias clave cuyo desarrollo se busca con cada uno de ellos. Detallamos también los

estándares de aprendizaje evaluables relacionados con cada criterio. También se reflejan los objetivos de área y de etapa, las competencias clave, la temporalización de contenidos, la metodología y los recursos del departamento así como los instrumentos de evaluación y calificación, dentro de cada uno de los niveles de la E.S.O. y de Bachillerato.

OBJETIVOS DEL ÁREA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

El área de Educación Plástica Visual y Audiovisual contribuirá a desarrollar en los alumnos las capacidades que les permitan:

1. Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Apreciar los valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entenderlos como parte de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.
3. Comprender las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y elegir la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación.
4. Expresarse con creatividad, mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual, con la finalidad de enriquecer estéticamente sus posibilidades de comunicación y de saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.
5. Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas, valorando el esfuerzo de superación que comporta el proceso creativo.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.
7. Representar cuerpos y espacios simples mediante el uso de la perspectiva, las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies, y el detalle, de manera que sean eficaces para la comunicación
8. Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de un objeto partiendo de unos objetivos prefijados y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución.
9. Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración y la comunicación.
10. Conocer y valorar el patrimonio artístico de Castilla y León, y participar en la realización de trabajos basados en alguna de esas obras artísticas, especificando los contenidos que se han de desarrollar. Aceptar la convivencia con valores artísticos propios de otras culturas.
11. Respetar, apreciar y aprender a interpretar otros modos de expresión visual y plástica distintos del propio y de los modos dominantes en el entorno, mediante la superación de estereotipos y convencionalismos, y elaborar juicios personales que le permitan actuar con iniciativa y adquirir criterios.

OBJETIVOS DE LA ETAPA: E.S.O.

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

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

COMPETENCIAS CLAVE

1.- Comunicación lingüística (CCL)

Habilidad en el uso del lenguaje para la comunicación, la representación, comprensión e interpretación de la realidad, la construcción del conocimiento y la organización del pensamiento, las emociones y la conducta.

2.- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)

Capacidad de aplicar el razonamiento matemático y sus herramientas para describir, interpretar y predecir distintos fenómenos en su contexto. Las competencias básicas en ciencia y tecnología proporcionan un acercamiento al mundo físico y a la interacción responsable con él desde acciones, tanto individuales como colectivas, orientadas a la conservación y mejora del medio natural, decisivas para la protección y mantenimiento de la calidad de vida y el progreso de los pueblos.

3.- Competencia digital (CD)

Habilidad para buscar y procesar información mediante un uso creativo, crítico y seguro de las TIC.

4.- Aprender a aprender (CAA)

Habilidad para iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje

5.- Competencias sociales y cívicas (CSC)

Habilidad para utilizar los conocimientos y actitudes sobre la sociedad, entendida desde las diferentes perspectivas, en su concepción dinámica, cambiante y compleja, para interpretar fenómenos y problemas sociales en contextos cada vez más diversificados; para elaborar respuestas, tomar decisiones y resolver conflictos, así como para interactuar con otras personas y grupos conforme a normas basadas en el respeto mutuo y en las convicciones democráticas.

6.-Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE)

Capacidad para adquirir y aplicar una serie de valores y actitudes, y de elegir con criterio propio, transformando las ideas en acciones.

7.- Conciencia y expresiones culturales (CEC)

Habilidad para comprender, apreciar y valorar, con espíritu crítico y actitud abierta y respetuosa, diferentes manifestaciones culturales, e interesarse en su conservación como patrimonio cultural.

1º E.S.O. (LOMLOE)

NOMBRE DEL CENTRO	IES PINTOR ANTONIO LÓPEZ	CURSO 2022-2023
MATERIA	EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL	NIVEL: 1º E.S.O. (LOMLOE)

INTRODUCCIÓN

Si en otras épocas históricas era la palabra, tanto en su expresión oral como escrita, la principal forma de expresión y de transmisión de ideas y sentimientos, hoy en día la imagen tiene un protagonismo sin precedentes en ninguna otra época de la historia de la humanidad.

La educación en artes plásticas engloba la posibilidad de ir más allá de la transferencia mecánica de conocimientos, orientándose hacia la formación en una actitud crítica y abriendo posibilidades transformadoras de uno mismo y de la sociedad. La formación artística contribuye al desarrollo integral y armónico de la persona, y responde a la necesidad de relacionarnos con nuestros semejantes a través de un lenguaje universal. Alfabetiza al alumnado en el plano visual, le ayuda a descodificar las imágenes y a ejercer un juicio crítico. Esta formación tiene aún más importancia ya que la cultura de hoy en día está marcada por la omnipresencia de la imagen, y que las artes plásticas desempeñan un papel primordial en el plano social, económico y comunicativo.

En la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, que se impartirá en los dos primeros cursos de la Educación Secundaria Obligatoria, se plantearán actividades que requieran una acción continua, reflexión y actitud abierta.

BLOQUES DE CONTENIDOS

Los contenidos de ambos cursos se ordenan en torno a cuatro bloques de contenido, sin que ello implique la necesidad de una secuencia para impartir los mismos, dado que pueden impartirse de forma integrada a través de actividades que faciliten el trabajo de varios contenidos de diferentes bloques de forma simultánea.

1 – Patrimonio artístico y cultural. Aplicación estética y análisis

Aborda una aproximación a los géneros artísticos a lo largo de la historia, en el primer curso se situarán en el contexto histórico, que comprende de la prehistoria al Renacimiento, y en el segundo curso de la Edad Moderna a la actualidad se expondrá la evolución del uso de los elementos del lenguaje visual a lo largo de la historia a través de la exposición de las características fundamentales de diferentes géneros artísticos. Sin necesidad de realizar un recorrido exhaustivo, se subrayarán los principales rasgos que caracterizan la expresión artística en los diferentes períodos de la historia a través de ejemplos de las obras y artistas más representativos, con indicación de su contexto social, como factor determinante para entender la obra artística. Este bloque puede impartirse a lo largo de todo el curso de forma integrada o intercalada con los demás contenidos.

2 – Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica

Incluye un análisis de los diferentes elementos que configuran el lenguaje visual para facilitar al alumno el manejo de los mismos en sus propias creaciones facilitando la intencionalidad comunicativa. En el primer curso se incluirá el análisis de estos elementos en el plano y en el segundo curso se abordará su uso en el espacio y se introducirán conceptos fundamentales de composición.

3 – expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos

Recoge, entre otras cuestiones, la introducción a la geometría plana y los trazados geométricos básicos, así como la aplicación de técnicas secas y húmedas. En el primer curso se trabajará en las dos dimensiones y en el segundo curso se profundizará en los trazados geométricos en el plano y se aproximarán las técnicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones.

4 – Imagen y comunicación visual y audiovisual

Incluye los contenidos relacionados con el lenguaje y la comunicación visual utilizados tanto en la imagen fija como en la imagen en movimiento. En el primer curso se estudiará el cómic, la fotografía y la imagen visual fija, en el segundo curso se incluirá el cine, la animación y los formatos digitales, así como las técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas. En ambos cursos se analizará el uso de los elementos del lenguaje visual y su intencionalidad expresiva.

La materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual perseguirá que el alumno identifique y sitúe en el tiempo determinadas propuestas artísticas, analizadas con criterios plásticos y vocabulario específico, teniendo en cuenta los elementos formales de la imagen visual y audiovisual, los tipos de imágenes, las intencionalidades comunicativas de las imágenes o los tipos de producciones artísticas. Asimismo, deberá adquirir las técnicas a través de la experimentación y el uso de materiales y útiles propios de la plástica o del trabajo en el medio audiovisual, o conocer diferentes técnicas artísticas. Se buscará que el alumno adopte una postura abierta y favorable, perseverancia, curiosidad, interés y respeto. Se tenderá a que alcance una base cultural, que permita valorar y respetar: obras de arte, artistas, diferentes tendencias y movimientos artísticos, patrimonio cultural y artístico; tanto a lo largo de la historia como el más propio y cercano. Por último, el alumno deberá saber expresar y analizar su práctica artística y la de los demás.

Los aportes teóricos y los conocimientos culturales serán introducidos por el profesorado en relación con las preguntas que plantee la práctica. Permitiendo así adquirir métodos y puntos de referencia en el espacio y el tiempo para captar y explicitar la naturaleza, el sentido, el contexto y el alcance de las obras y de los procesos artísticos estudiados. La creación de expresiones artísticas de diversa índole facilita la introducción de temas transversales, se pueden plantear trabajos individuales o en grupo, en los que el producto final tenga una intencionalidad y finalidad concreta.

CONTENIDOS. SABERES BÁSICOS

1. Patrimonio artístico y cultural

- Los géneros artísticos.
- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.
- Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.

2. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica

- El lenguaje visual como forma de comunicación.
- Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.
- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
- La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
- La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

3. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos

- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
- Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.

4. Imagen y comunicación visual y audiovisual

- El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
- Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.
- Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS . CRITERIOS DE EVALUACIÓN

COMPETENCIA ESPECÍFICA Nº 1

Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.

La expresión artística en cualquiera de sus formas es un elemento clave para entender las diferentes culturas de todas las épocas a lo largo de la historia de la humanidad. Ya sea por medio de la arquitectura, la pintura, la escultura, las artes decorativas o el audiovisual, entre otros, el ser humano se define a sí mismo, pero también a la sociedad en la que está inmerso, bien sea por asimilación o por rechazo, con todos los numerosos matices intermedios. Una mirada sobre el arte, que desvele la multiplicidad de puntos de vista acerca de toda clase de aspectos y la variación de los mismos a lo largo de la historia, no puede más que ayudar al alumnado en la adquisición de un sentir tolerante hacia los demás.

Es por ello que resulta fundamental la contextualización de toda producción artística, para poder valorarla adecuadamente, así como para tomar perspectiva sobre la evolución de la historia del arte, y con ella, de las sociedades que dan lugar a dichas producciones. El alumnado, trabajando este aspecto, entenderá también la importancia capital de la conservación, preservación y difusión del patrimonio artístico común, comenzando por el que le es más cercano, hasta alcanzar finalmente el del conjunto de la humanidad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 1.1. Buscar información para reconocer los factores históricos y sociales que rodean a las producciones plásticas más relevantes, del Paleolítico al Renacimiento.
- 1.2. Describir la función y finalidad de diferentes obras de arte, del Paleolítico al Renacimiento, con interés y respeto.
- 1.3. Reproducir de forma guiada alguna obra de arte o de diseño introduciendo modificaciones que persigan modificar su función.
- 1.4. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, del Paleolítico al Renacimiento.

COMPETENCIA ESPECÍFICA Nº 2

Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando sus opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.

La creación de producciones plásticas propias es una herramienta clave para el desarrollo de la creatividad y la imaginación del alumnado, así como para la construcción de un discurso crítico elaborado y fundamentado sobre sus propias obras y las de cualquier otro ser humano. A partir de la comprensión activa de las dificultades inherentes a todo proceso de creación en sus diferentes fases, con la asimilación de la compleja vinculación entre lo ideado y lo finalmente conseguido, el alumnado puede superar distintos prejuicios, especialmente persistentes en lo relativo a la percepción de las producciones artísticas y culturales.

Al mismo tiempo, el intercambio de experiencias con sus iguales, así como la puesta en contexto de estas con manifestaciones artísticas y culturales de todo tipo, deben servir para que el alumnado amplíe sus horizontes y establezca un juicio crítico – y autocrítico – respetuoso con las creaciones de los demás, vengan estas de donde vengan, y basado en el conocimiento.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 1.1. Describir, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.
- 1.2. Explicar de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción.
- 1.3. Realizar de forma guiada composiciones básicas aplicando de forma gradual los elementos configuradores de la imagen: punto, línea, plano, textura y color.
- 1.4. Conocer las técnicas básicas para la creación de bocetos que permitan expresar ideas sencillas.
- 1.5. Identificar y analizar los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.

COMPETENCIA ESPECÍFICA Nº 3

Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para construir la cultura artística individual y alimentar el imaginario.

Las producciones artísticas, visuales y audiovisuales contemporáneas son más amplias que nunca, resultando las terceras omnipresentes en nuestra sociedad (series de televisión, películas, spots publicitarios, videoclips, formatos novedosos asociados a las redes sociales y formatos televisivos). Apreciarlas en toda su variedad y complejidad es enriquecedor para el alumnado, dado que, además del placer inherente a la observación de la obra de arte visual y del discurso audiovisual, de ellas emana la construcción de una parte de la identidad de todo ser humano, lo que resulta fundamental en la elaboración de un imaginario rico.

Cuanto mayor sea el conocimiento de las artes visuales y del universo audiovisual por parte del alumnado, más sencillo resultará que comprenda su importancia como elemento cultural en la sociedad contemporánea, para lo cual es indispensable que se pongan a su alcance las obras del pasado en este terreno, comprendiendo que son las que han construido el camino para llegar hasta el punto en el que nos encontramos hoy. Una consecuencia lógica de esto será la elaboración de una mirada respetuosa y tolerante hacia la creación artística en general y sus manifestaciones visuales y audiovisuales en particular.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.

3.2. Conocer las principales técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas y aplicar técnicas básicas en la realización de composiciones de diferente índole, evitando la representación de estereotipos.

COMPETENCIA ESPECÍFICA Nº 4

Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.

En la creación de producciones artísticas, las técnicas y lenguajes empleados son prácticamente ilimitados; desde el trabajo con la arcilla hasta el videomapping, las formas de expresión son inabarcables, y los resultados son tan diversos como lo es la propia creatividad del ser humano, que no puede ser encerrada en unos formatos predeterminados. Para el alumnado, es importante la asimilación de esta multiplicidad como un valor generador de riqueza a todos los niveles, por lo que deberá entender su naturaleza diversa desde el acercamiento a sus modos de producción, pero también a los de las distintas manifestaciones culturales a las que da lugar un contexto extremadamente mediatizado como el contemporáneo, donde la imagen está especialmente presente en toda clase de contextos y con todo tipo de fines, ya sea el artístico, el puramente mediático, o el de la simple documentación de índole personal.

En este sentido, parece esencial que el alumnado pueda comenzar a identificar y diferenciar los medios de producción de imágenes y los distintos resultados que proporcionan, pero también, entender que existen variadísimas herramientas de manipulación, edición y postproducción de las mismas, y, de este modo, establecer la voluntad existente tras su creación, para lo que necesitará aprender a ubicarlas en su contexto cultural con una cierta precisión, determinando las coordenadas básicas que lo componen.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

4.1. Observar y analizar de forma guiada los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.

4.2. Identificar los elementos configuradores de la imagen.

4.3. Diferenciar las distintas técnicas empleadas en la elaboración de distintas obras plásticas.

4.4. Experimentar con las diferentes técnicas analizando los resultados obtenidos en función de la intencionalidad perseguida.

4.5. Establecer conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, cómic, cine, publicidad, etc.), a través de un análisis guiado de las soluciones aportadas en cada caso.

4.6. Componer un banco de imágenes seleccionando entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales.

4.7. Describir una imagen distinguiendo los aspectos denotativos y connotativos de la misma.

4.8. Diseñar elementos visuales propios de un cómic, anuncio, objeto, cartel, producción audiovisual y composición artística.

COMPETENCIA ESPECÍFICA Nº 5

Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.

Llevar a buen término una producción artística es el resultado de un proceso complejo que implica, además de la capacidad de introspección y de proyección de los propios pensamientos y sentimientos, el conocimiento de los materiales, herramientas y técnicas propios del medio de expresión artística escogido. Por ejemplo, en el audiovisual no se puede desligar la imagen de lo sonoro, error muy común que da lugar a la creación de piezas insatisfactorias en el segundo aspecto; para crear una pieza interesante en este terreno, es indispensable el conocimiento de las posibilidades expresivas de la banda sonora, así como de las diferentes herramientas con las que esta se puede trabajar. Para que el alumnado consiga expresarse de manera autónoma, singular y significativa, aportando una visión personal sobre el mundo a su producción artística, ha de conocer las herramientas de las que dispone en el terreno escogido, así como sus posibilidades de empleo, experimentando con los diferentes resultados conseguidos y los efectos producidos en el público receptor de la obra. De este modo, además, se potenciará una visión crítica e informada sobre su propio trabajo y el de los demás, así como las posibilidades de comunicación con su entorno, y en consecuencia, la autoconfianza que genera el manejo correcto de diferentes herramientas de expresión.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.
- 5.2. Expresar sentimientos realizando composiciones que transmitan emociones básicas.
- 5.3. Aplicar métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.

COMPETENCIA ESPECÍFICA Nº 6

Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.

Para el desarrollo de la identidad personal del alumnado, es indispensable el conocimiento del contexto artístico y cultural de la sociedad en la que experimenta sus vivencias. El conocimiento crítico de estos y muchos otros referentes, modela la identidad del alumnado y le ayuda a insertarse en la sociedad de su tiempo y comprenderla mejor.

Por otra parte, si entendemos la historia del arte y la cultura como un todo continuo e indesligable, en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente, enmarcadas en un contexto histórico determinado, aparte de fomentar en el alumnado una visión dinámica y holística de la misma, se conseguirá que sus propias producciones resulten

más satisfactorias, tanto en la vertiente personal como en la social, al estar conscientemente integradas en un entorno del que no resultan ajenas. A partir del análisis contextualizado de las referencias más cercanas a su experiencia, el alumnado es capaz de identificar sus singularidades y puede hacer uso de esos referentes en sus procesos creativos, enriqueciendo así sus creaciones.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.

6.2. Diferenciar los aspectos formales de las producciones visuales y audiovisuales.

COMPETENCIA ESPECÍFICA Nº 7

Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.

El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de lenguajes artísticos convivientes, desde los más tradicionales, como la pintura, que acompaña al ser humano prácticamente desde sus inicios, hasta los más recientes, como las infinitas variaciones del audiovisual, pasando por los más rupturistas, como la instalación o la performance. El alumnado debe ser capaz de identificarlos, así como de clasificarlos y establecer las técnicas con las que se producen. Para ello, también es importante que el alumnado experimente con los diferentes medios e instrumentos de creación, haciendo especial hincapié en los digitales, definitorios de nuestro presente y con los que suele estar familiarizado, aunque a menudo de un modo muy superficial, sin obviar los formatos prediseñados que ofrecen muchas aplicaciones. Es por ello que el profesorado debe instruirle para que haga un uso informado de los mismos, sentando las bases para que más adelante pueda profundizar en sus grandes potencialidades expresivas.

De resultados de este conocimiento suficiente de los diferentes lenguajes artísticos y sus técnicas, inscritos ambos en las posibilidades contemporáneas del audiovisual y el entorno digital, emanará la posibilidad cierta de la elaboración por parte del alumnado de obras de arte que sean el fruto de una expresión personal y actual.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

7.1. Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de

mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.

COMPETENCIA ESPECÍFICA Nº 8

Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.

La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega a un público y le afecta de un modo u otro. Por tanto, es muy importante que el alumnado entienda la existencia de múltiples audiencias, y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a ellas de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a un público amplio, que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria de partida y con el fin establecido a priori de abrirse camino en el panorama del arte contemporáneo de vocación museística. El alumnado debe entender que todas las posibilidades son válidas, pero que la idea, la producción y la difusión de su obra deberán tener esto en cuenta desde su misma génesis. Además, es importante que el alumnado identifique las posibilidades que le proporcionará su trabajo según al tipo de espectador al que se dirija, diferenciando incluso en segmentos diversos su producción, atendiendo al público al que esta va destinada en cada caso.

Por todo ello, se buscará que el alumnado genere producciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, según lo explicado en los párrafos anteriores, potenciando que pueda identificar y valorar correctamente sus intenciones en el momento de producir cualquier clase de obra artística, y fomentando también las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven por medio del trabajo en equipo.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.

8.2. Desarrollar proyectos de forma guiada con una intención comunicativa, aproximándose a las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual.

CONTENIDOS DETALLADOS

A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.

- Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte: del paleolítico al renacimiento.
- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes a lo largo de la historia, del paleolítico al renacimiento: análisis de sus aspectos formales y de su relación con el contexto histórico.
- Las formas geométricas en el arte y en el entorno.

B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.

- Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano.
Posibilidades expresivas y comunicativas.
El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción.
Análisis de las imágenes: denotación y connotación.
Lectura objetiva y subjetiva de una imagen.

- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
- La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
- Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano.
- Construcción estructuras modulares y aplicaciones al arte y el diseño.
- El color: mezcla aditiva y sustractiva, colores complementarios.

C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.

- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
- Factores y etapas del proceso creativo. Realización de bocetos.
- Útiles para el dibujo técnico: empleo de la escuadra y cartabón, representación de ángulos con el juego de escuadras.
- Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos:
Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos.
Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón y con compás.
Ángulos: Clasificación, operaciones con ángulos. Suma, resta, divisiones.
Proporcionalidad: división de un segmento mediante el Teorema de Thales.
Lugares geométricos definición y trazados mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos.
Resolución de trazados con rectas y curvas.
Los triángulos: clasificación y trazados: el baricentro, el incentro o el circuncentro.
Los cuadriláteros: clasificación, trazados.
Los Polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular. Construcción dado radio.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

- El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética.
- Imágenes visuales y audiovisuales: identificación de los principales elementos expresivos.
- Imagen fija: origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic y la fotografía.

	1ª evaluación	2ª evaluación	3ª evaluación
TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS	1.Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.	2. Expresión artística y gráfico-plástica:técnicas y procedimientos. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos	2. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos: 3.Imagen y comunicación visual y audiovisual.

4. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.A lo largo de las tres evaluaciones integrado con los contenidos de los otros bloques

<p>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</p>	<p>Se concederá prioridad a la actividad práctica sobre la teoría, lo procedimental sobre lo conceptual, evitando la memorización y buscando la aplicación práctica concreta de los conceptos mediante análisis y comparación.</p> <p>La dinámica a seguir en la exposición y desarrollo variará según los temas, adaptándose más o menos y en líneas generales a un esquema de trabajo como el que sigue:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Introducción y presentación del tema, con nociones claras, breves y precisas. 2) Exposición y puesta en común de experiencias previas. 3) Aplicación práctica, ilustrada con riqueza de ejemplos. 4) Realización de ejercicios prácticos específicos. <p>Las experiencias previas sitúan al alumno ante una serie de fenómenos visuales y plásticos de su entorno a los que dar una respuesta que proceda de sus propias intuiciones o de sus conocimientos adquiridos anteriormente. Estas respuestas o los interrogantes que queden abiertos constituyen un buen punto de partida para el estudio y el trabajo del tema, que se realizará en la clase con la orientación y ayuda individual, por el profesor, a los alumnos en su actividad práctica.</p> <p>De esta manera el profesor adoptará un papel de guía o mediador, facilitando el encuentro del alumnado, sus conocimientos e intereses, con los conceptos. También coordinará y motivará al alumnado en el desarrollo de las actividades.</p> <p>Se buscará partir de lo concreto para llegar a lo general. También, que el alumno descubra la interacción y relación de los contenidos de nuestra área con los de otras.</p> <p>Para facilitar la diversificación, se intentará otorgar una cierta flexibilidad en las actividades, de modo que cada alumno pueda alcanzar el grado previsto de contenidos.</p> <p>Se fomentará el trabajo en equipo de modo que éste sea la suma de habilidades individuales; de esta manera se puede responsabilizar cada integrante de una parte concreta, para que se pueda experimentar la importancia de la responsabilidad hacia el resto del grupo.</p> <p>Se dará una gran importancia al uso de las nuevas tecnologías en el aula tanto para impartir las clases como para que sean una herramienta más de trabajo del alumno. Siempre que sea posible se plantearán trabajos prácticos susceptibles de ser desarrollados con herramientas informáticas (ordenador, tablet, escáner, cámara fotográfica digital...).</p>
<p>RECURSOS</p>	<p>Aula de Dibujo, habilitada también como “aula-taller”, que permite disponer de dos espacios diferenciados: uno reservado para actividades que requieren pulcritud y precisión, como es el dibujo técnico, y otro para aquellas que requieren manipulación de instrumentos y materiales con plena libertad.</p> <p>La limitación de disponer de una sola aula impone la necesidad de elaborar un “Horario de Aula” que permita el paso de todos los grupos por dicha aula al menos una vez a la semana.</p>

	<p>Materiales de apoyo para el curso serán todos aquellos recursos gráficos en formatos diferentes con los que se pueda contar: DVD, prensa, fotocopias, fotografías, presentaciones informáticas, vídeos, páginas Web, recursos gráficos provenientes de Internet, <i>cómics</i>, pinturas, carteles, grabados, ejemplos gráficos de la historia del arte, de la comunicación visual o de trabajos realizados por otros alumnos... dependiendo de la materia que se trate en cada caso.</p> <p>En la actualidad se disponen, entre otros materiales, de tres ordenadores de sobremesa, una impresora-escáner, dos cámaras de vídeo y tres cámaras fotográficas digitales.</p> <p>Además, se dispone de ciertos materiales tradicionales (volúmenes geométricos, estatuas de escayola, modelos tridimensionales de poliedros, etc....) que encajan en el desarrollo de varios de los temas de la programación.</p> <p>Ciertos materiales fungibles, como colores, lápices, rotuladores, aparatos de trazado, etc. son de aportación personal de cada alumno. No obstante, cada curso, el departamento adquiere cierto número de estos materiales con el fin de paliar olvidos puntuales que se dan entre los alumnos y para poder ser utilizados por alumnos con necesidades educativas especiales.</p> <p>El medio no sólo lo constituye el aula, sino también el exterior. En este sentido disponemos de un espacio amplio dentro del recinto del centro que permite realizar actividades en medios abiertos, así como un gran parque junto al instituto.</p> <p>Se preferirá el empleo de materiales de uso común, reutilizables y de bajo coste.</p>
LIBRO DE TEXTO	<p style="text-align: right;">EDITORIAL:</p> <p>No se utiliza libro de texto. La materia se imparte por apuntes, medios audiovisuales (vídeos, presentaciones...) explicados en clase, y/o material impreso fotocopiado que se distribuye al alumnado.</p> <p>En lo referente a los apuntes, estos serán esquemáticos y cada alumno deberá completarlos cuando así se indique con ilustraciones propias, bocetos previos a las actividades prácticas y ciertas aportaciones de búsqueda personal con la finalidad de que sean un material activo y tengan una impronta propia. La elaboración de estos apuntes podrá tenerse en cuenta en la nota de cada evaluación.</p>
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN	<p>Los criterios de evaluación cumplen básicamente una función orientadora ya que permiten obtener indicadores del proceso de enseñanza, de la comprobación del resultado obtenido y su grado de consecución.</p> <p>No obstante, es dentro de cada unidad didáctica donde realmente se realiza la evaluación, estableciendo los objetivos didácticos específicos que se pretenden alcanzar mediante los aprendizajes propios de la unidad.</p> <p>Los instrumentos utilizados para evaluar incluirán básicamente:</p>

	<p>a) Seguimiento y valoración de los trabajos prácticos individuales o colectivos realizados por los alumnos tanto con carácter obligatorio como voluntario.</p> <p>b) Las pruebas específicas diseñadas para valorar la adquisición de contenidos. Estas pruebas se planificarán en reuniones de departamento teniendo en cuenta los contenidos básicos. Estas pruebas no serán obligatorias siendo la realización de actividades prácticas y proyectos los elementos fundamentales para la evaluación del alumno.</p> <p>Ateniéndonos a la normativa establecida, se procederá a calificar a los alumnos en tres ocasiones, en las fechas determinadas.</p> <p>La calificación correspondiente a cada evaluación se elaborará teniendo en cuenta los trabajos realizados por cada alumno. Dado que los alumnos disponen de tiempo en el aula para realizar las actividades será condición indispensable para aprobar la asignatura la presentación del 100% de las actividades prácticas y proyectos planteados</p> <p>Será obligatoria la realización de dichos trabajos en las sesiones de clase, siendo solamente posible su finalización en casa cuando lo indique el profesor.</p> <p>En caso de que el alumno no realice los trabajos durante las sesiones de clase de una evaluación y presente trabajos fuera de plazo al final de dicha evaluación, el profesor podrá decidir si los admite o no y en caso afirmativo esta circunstancia podrá suponer la NO SUPERACIÓN de la evaluación.</p> <p>En caso necesario se realizarán pruebas escritas con los grupos cuya actitud dificulte el adecuado seguimiento de la programación. La calificación de estos controles sería considerada como una nota más con el mismo valor que cualquiera de las correspondientes a los trabajos prácticos.</p> <p>En el caso de las faltas reiteradas de material de trabajo, una de las causas más frecuentes de actitud negativa, el departamento tiene establecido dos sistemas de aviso a las familias (mediante nota escrita en la agenda y mediante aviso a través del sistema RAICES, cuando el sistema lo permita) para intentar disminuir los perjuicios que esta circunstancia produce en el normal desarrollo de las clases</p> <p>La elaboración de los apuntes y contenidos y la valoración del cuaderno de la asignatura se tendrán en cuenta de manera positiva en la nota de cada evaluación.</p>
--	---

<p>RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES DEL MISMO CURSO Y MATERIAS PENDIENTES DE OTROS CURSOS.</p>	<p>El procedimiento de recuperación de evaluaciones pendientes del mismo curso consistirá en la realización de ejercicios y pruebas que conlleven recapitulaciones de contenidos mínimos o en la entrega de los trabajos o actividades no entregados o evaluados negativamente, en un nuevo plazo, preferiblemente a comienzos de la siguiente evaluación. Cada profesor, a través del seguimiento individualizado de los alumnos implicados, será el que organice estas actividades en sus respectivos grupos.</p> <p><u>Recuperación Final de Curso</u></p>
---	---

Los alumnos que no han aprobado el curso por evaluaciones deberán presentarse a un examen teórico-práctico final en el mes de Junio, antes de la evaluación final, elaborado por el departamento sobre todos los contenidos de la materia.

Este examen supondrá el 50% de la nota final siendo el otro 50% la media de las notas de los trabajos prácticos que no se entregaron en su día o se entregaron defectuosamente y de los que se encargó su repetición. Estos trabajos deberán entregarse el mismo día del examen.

Atención y seguimiento de alumnos con cursos pendientes.

- **Competencia:** La información, el seguimiento y calificación de los alumnos de 2º, 3º o 4º de la ESO que tuvieran pendiente la EPVA del curso o cursos anteriores corresponderá al profesor que les imparta clases en el presente curso.
- El seguimiento de los alumnos de 3º que no cursen la optativa CAIE o 4º de la ESO que no cursen la optativa EPVA y tuviesen pendiente la EPVA de alguno de los cursos anteriores o la optativa de CAIE de 3º de la ESO correrá a cargo del jefe de departamento. A estos alumnos se les informará del “Plan de actividades de recuperación de la materia de Educación Plástica y Visual” o del “Plan de actividades de recuperación de la materia de Comunicación Audiovisual, Imagen y Expresión” entregándoles en mano un documento nominal donde se describe y explica el procedimiento a seguir para la recuperación y anunciándose también en el tablón de anuncios del Departamento de Artes Plásticas.
- **Proceso:** Aunque el proceso de recuperación se concretará en reuniones de departamento a comienzos de curso, en general se seguirán los siguientes criterios a contemplar en los dos casos tipo:
 - a) Para los alumnos que cursen la materia EPVA o CAIE y tengan pendiente la EPVA de un curso anterior, el proceso de recuperación estará vinculado a la correcta marcha del alumno en la materia EPVA o CAIE del curso actual en el que estén matriculados. La obtención del aprobado en las dos primeras evaluaciones será motivo suficiente para obtener la recuperación. De no ser así, deberán realizar a finales de Abril un examen específico sobre los contenidos mínimos del curso pendiente para demostrar su aptitud y dominio de los conocimientos correspondientes a dicho curso. Igual procedimiento se seguirá para los alumnos que cursen EPVA de 4º de ESO y tengan pendiente CAIE de 3º de ESO.
 - b) A los alumnos con la EPVA pendiente y que en el presente curso no estén matriculados en esta materia o en la optativa CAIE de 3º ESO se les comunicará por escrito un plan de trabajo a desarrollar hasta el mes de Mayo. Los trabajos a realizar serán controlados y evaluados por el jefe de departamento en dos ocasiones: a principios de Enero y en el mes de Abril.
 - c) La evaluación positiva de los dos controles conlleva la recuperación. Si alguno de los controles no arrojara evaluación

	<p>positiva, el alumno se someterá a un examen final a finales de Abril o en la 1ª quincena de Mayo, basado en los contenidos contemplados en la materia pendiente. La calificación del examen junto al informe de la evaluación del plan de trabajo, definirá la recuperación o no recuperación de la materia pendiente.</p> <p>Los alumnos con asignaturas pendientes de cursos anteriores que no las hayan recuperado por el procedimiento indicado en el apartado correspondiente de la programación deberán presentarse a un examen teórico-práctico final en el mes de Junio antes de la evaluación final, elaborado por el departamento sobre todos los contenidos de la materia de la asignatura que tengan pendiente.</p> <p>Este examen supondrá el 50% de la nota final siendo el otro 50% la media de las notas de los trabajos prácticos que no se entregaron en su día o se entregaron defectuosamente y de los que se encargó su repetición. Estos trabajos deberán entregarse el mismo día del examen.</p> <p>Aquellos alumnos que tengan suspensas tanto la asignatura del curso actual como asignaturas pendientes de cursos anteriores deberán presentarse a un único examen teórico-práctico final en el mes de Junio, antes de la evaluación final, elaborado por el departamento sobre todos los contenidos de la materia de la asignatura de mayor nivel.</p> <p>Este examen supondrá el 50% de la nota final siendo el otro 50% la media de las notas de los trabajos prácticos que no se entregaron en su día o se entregaron defectuosamente y de los que se encargó su repetición. Estos trabajos deberán entregarse el mismo día del examen.</p>
--	--

<p>PÉRDIDA DEL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTINUA EN E.S.O.</p>	<p>Los alumnos pueden perder el derecho a la evaluación continua bien por acumulación de faltas de asistencia a una asignatura, bien por entenderse que ha habido un abandono indirecto de la asignatura (no presentarse a exámenes o pruebas; presentar los exámenes casi en blanco; no presentar trabajos o realizar tareas de clase así como observar una actitud totalmente pasiva en clase).</p> <p>Aquellos alumnos que hayan perdido el derecho a la evaluación continua deberán realizar un examen para superar la asignatura objeto de dicha pérdida, en el mes de Junio, antes de la evaluación final.</p> <p>Este examen será de carácter teórico-práctico y será diseñado sobre los contenidos de la materia correspondiente a la pérdida de evaluación continua, en la evaluación o evaluaciones a las que haya afectado dicha pérdida.</p> <p>También deberán entregar, en la fecha en que se convoque el examen, todos aquellos trabajos prácticos que se hayan hecho en el periodo afectado por la pérdida de evaluación continua.</p>
---	--

	<p>La nota de dicha evaluación o evaluaciones se obtendrá del siguiente reparto:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Examen teórico práctico: 50 % -Trabajos prácticos: 50 %
--	--

PROGRAMACIÓN EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2º E.S.O.

NOMBRE DEL CENTRO	IES PINTOR ANTONIO LÓPEZ	CURSO 2022-2023
MATERIA	EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL	NIVEL: 2º E.S.O.

CONTENIDOS

Bloque 1. Expresión plástica

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

Bloque 2. Comunicación audiovisual

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

Bloque 3. Dibujo Técnico

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

8. Representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN, COMPETENCIAS CLAVE Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES.

(los resaltados en amarillo se consideran aprendizajes imprescindibles)

1º CICLO ESO

Bloque 1. Expresión plástica

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

- 5.1.- Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.
6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento. (CEC, SIEE, CAA)
- 6.1.- Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.
- 6.2.- Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
- 6.3.- Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.
7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. (CEC, SIEE, CAA)
- 7.1.- Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.
8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. (CEC, SIEE, CAA, CSC)
- 8.1.- Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.
- 8.2.- Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. (CCL, CAA)
- 9.1.- Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. (SIEE, CEC)
- 10.1.- Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.
11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage. (CAA, SIEE, CEC)
- 11.1.- Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
- 11.2.- Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.
- 11.3.- Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.

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

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

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

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

Bloque 2. Comunicación audiovisual

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

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

2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias. (CMCT, CEC, CAA)

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

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

3. Identificar signifiante y significado en un signo visual. (CEC, CSC)

3.1.- Distingue signifiante y significado en un signo visual.

4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. (CEC, CAA)

4.1.- Diferencia imágenes figurativas de abstractas.

4.2.- Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.

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

5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos. (CEC, CCL, CSC, CAA)

5.1.- Distingue símbolos de iconos.

5.2.- Diseña símbolos e iconos.

6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. (CEC, CCL, CSC, CAA)

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

- 6.2.- Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.
7. **Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. (CEC, CAA, CD)**
- 7.1.- Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.
- 7.2.- **Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.**
8. **Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. (CEC, CAA, CCL, SIEE)**
- 8.1.- **Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.**
9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. (CEC, CAA, CD, SIEE)
- 9.1.- Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.
10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. (CCL, CAA, CEC)
- 10.1.- Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.
11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación. (CCL, CAA, CEC)
- 11.1.- Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.
- 11.2.- Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.
12. **Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. (CAA, CCL)**
- 12.1.- **Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, storyboard, realización...). Valora de manera crítica los resultados.**
13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. (CCL, CAA, CEC)
- 13.1.- Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.
14. **Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. (CAA, CEC)**

14.1.- Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.

15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra. (CEC, CCL)

15.1.- Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.

16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo. (CD, CEC, CAA)

16.1.- Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

Bloque 3. Dibujo técnico

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. (CMCT)

1.1.- Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.

2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes. (CMCT, CCL)

2.1.- Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.

3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. (CMCT, CAA)

3.1.- Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.

4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. (CEC, CMCT)

4.1.- Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.

5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. (CMCT, CAA)

5.1.- Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilite.

6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. (CMCT, CAA)

6.1.- Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.

7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. (CMCT)

7.1.- Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.

8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. (CMCT)

- 8.1.- **Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.**
9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. (CMCT)
- 9.1.- Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.
10. **Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. (CMCT)**
- 10.1.- **Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.**
11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Tales. (CMCT)
- 11.1.- Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Tales.
- 11.2.- Escala un polígono aplicando el teorema de Tales.
12. Conocer lugares geométricos y definirlos. (CMCT, CCL)
- 12.1.- Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).
13. **Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. (CMCT, CAA)**
- 13.1.- **Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.**
14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). (CMCT, CAA)
- 14.1.- Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.
15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. (CMCT, CEC)
- 15.1.- Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.
16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. (CMCT, CAA)
- 16.1.- Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.
17. **Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. (CMCT, CCL)**
- 17.1.- **Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.**
18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. (CMCT, CAA)
- 18.1.- Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal

19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. (CMCT, CCL)
 - 19.1.- Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.
20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. (CMCT, CCL, CAA)
 - 20.1.- Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.
21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. (CMCT, CCL, CAA)
 - 21.1.- Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.
22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. (CMCT, CCL, CAA)
 - 22.1.- Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.
 - 22.2.- Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.
23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. (CMCT, CCL, CAA)
 - 23.1.- Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.
24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. (CMCT, CCL, CAA)
 - 24.1.- Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.
25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros. (CMCT, CAA)
 - 25.1.- Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.
26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. (CMCT, CAA)
 - 26.1.- Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.
27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales. (CMCT, CCL, CAA)
 - 27.1.- Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.
28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. (CMCT, CCL, CAA)

28.1.- **Construye la perspectiva caballera de prismas** y cilindros **simples**, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.

29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos. (CMCT, CCL, CAA)

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

	1ª evaluación	2ª evaluación	3ª evaluación
TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS	<p>BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ELEMENTOS GRÁFICO-PLÁSTICOS - LA IMAGEN VISUAL. NIVELES DE ICONICIDAD - ESTRUCTURAS MODULARES - EL COLOR - LA TEXTURA - TÉCNICAS INSTRUMENTALES: Témperas y técnicas mixtas 	<p>BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - POLÍGONOS REGULARES - TANGENCIAS - GIROS Y SIMETRÍAS DE MÓDULOS - SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN Y SUS APLICACIONES: Diédrico, perspectiva caballera, perspectiva isométrica 	<p>BLOQUE 3. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> - LA PERCEPCIÓN VISUAL - COMUNICACIÓN VISUAL. ANÁLISIS DE IMÁGENES - EL LENGUAJE DEL CÓMIC - LA PUBLICIDAD - NARRATIVA CINEMATOGRAFICA

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	<p>Se concederá prioridad a la actividad práctica sobre la teoría, lo procedimental sobre lo conceptual, evitando la memorización y buscando la aplicación práctica concreta de los conceptos mediante análisis y comparación.</p> <p>La dinámica a seguir en la exposición y desarrollo variará según los temas, adaptándose más o menos y en líneas generales a un esquema de trabajo como el que sigue:</p> <ol style="list-style-type: none"> 5) Introducción y presentación del tema, con nociones claras, breves y precisas. 6) Exposición y puesta en común de experiencias previas. 7) Aplicación práctica, ilustrada con riqueza de ejemplos. 8) Realización de ejercicios prácticos específicos. <p>Las experiencias previas sitúan al alumno ante una serie de fenómenos visuales y plásticos de su entorno a los que dar una respuesta que proceda de sus propias intuiciones o de sus conocimientos adquiridos anteriormente. Estas respuestas o los interrogantes que queden abiertos constituyen un buen punto de partida para el estudio y el trabajo del tema, que se realizará en la clase con la orientación y ayuda individual, por el profesor, a los alumnos en su actividad práctica.</p> <p>De esta manera el profesor adoptará un papel de guía o mediador, facilitando el encuentro del alumnado, sus conocimientos e intereses, con</p>
---------------------------	--

	<p>los conceptos. También coordinará y motivará al alumnado en el desarrollo de las actividades.</p> <p>Se buscará partir de lo concreto para llegar a lo general. También, que el alumno descubra la interacción y relación de los contenidos de nuestra área con los de otras.</p> <p>Para facilitar la diversificación, se intentará otorgar una cierta flexibilidad en las actividades, de modo que cada alumno pueda alcanzar el grado previsto de contenidos.</p> <p>Se fomentará el trabajo en equipo de modo que éste sea la suma de habilidades individuales; de esta manera se puede responsabilizar cada integrante de una parte concreta, para que se pueda experimentar la importancia de la responsabilidad hacia el resto del grupo.</p> <p>Se dará una gran importancia al uso de las nuevas tecnologías en el aula tanto para impartir las clases como para que sean una herramienta más de trabajo del alumno. Siempre que sea posible se plantearán trabajos prácticos susceptibles de ser desarrollados con herramientas informáticas (ordenador, escáner, cámara fotográfica digital...).</p>
--	--

<p>RECURSOS</p>	<p>Aula de Dibujo, habilitada también como “aula-taller”, que permite disponer de dos espacios diferenciados: uno reservado para actividades que requieren pulcritud y precisión, como es el dibujo técnico, y otro para aquellas que requieren manipulación de instrumentos y materiales con plena libertad.</p> <p>La limitación de disponer de una sola aula impone la necesidad de elaborar un “Horario de Aula” que permita el paso de todos los grupos por dicha aula al menos una vez a la semana.</p> <p>Materiales de apoyo para el curso serán todos aquellos recursos gráficos en formatos diferentes con los que se pueda contar: DVD, prensa, fotocopias, fotografías, presentaciones informáticas, vídeos, páginas Web, recursos gráficos provenientes de Internet, <i>cómics</i>, pinturas, carteles, grabados, ejemplos gráficos de la historia del arte, de la comunicación visual o de trabajos realizados por otros alumnos... dependiendo de la materia que se trate en cada caso.</p> <p>En la actualidad se disponen, entre otros materiales, de tres ordenadores de sobremesa, una impresora-escáner, dos cámaras de vídeo y tres cámaras fotográficas digitales.</p> <p>Además, se dispone de ciertos materiales tradicionales (volúmenes geométricos, estatuas de escayola, modelos tridimensionales de poliedros, etc....) que encajan en el desarrollo de varios de los temas de la programación.</p> <p>Ciertos materiales fungibles, como colores, lápices, rotuladores, aparatos de trazado, etc. son de aportación personal de cada alumno. No obstante, cada curso, el departamento adquiere cierto número de estos materiales con el fin de paliar olvidos puntuales que se dan entre los alumnos y para poder ser utilizados por alumnos con necesidades educativas especiales.</p> <p>El medio no sólo lo constituye el aula, sino también el exterior. En este sentido disponemos de un espacio amplio dentro del recinto del centro que permite realizar actividades en medios abiertos, así como un gran parque junto al instituto.</p>
-----------------	---

	Se preferirá el empleo de materiales de uso común, reutilizables y de bajo coste.
LIBRO DE TEXTO	<p style="text-align: right;">EDITORIAL:</p> <p>No se utiliza libro de texto. La materia se imparte por apuntes, medios audiovisuales (vídeos, presentaciones...) explicados en clase, y/o material impreso fotocopiado que se distribuye al alumnado.</p> <p>En lo referente a los apuntes, estos serán esquemáticos y cada alumno deberá completarlos cuando así se indique con ilustraciones propias, bocetos previos a las actividades prácticas y ciertas aportaciones de búsqueda personal con la finalidad de que sean un material activo y tengan una impronta propia. La elaboración de estos apuntes podrá tenerse en cuenta en la nota de cada evaluación.</p>

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN	<p>Los criterios de evaluación cumplen básicamente una función orientadora ya que permiten obtener indicadores del proceso de enseñanza, de la comprobación del resultado obtenido y su grado de consecución.</p> <p>No obstante, es dentro de cada unidad didáctica donde realmente se realiza la evaluación, estableciendo los objetivos didácticos específicos que se pretenden alcanzar mediante los aprendizajes propios de la unidad.</p> <p>Los instrumentos utilizados para evaluar incluirán básicamente:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Seguimiento y valoración de los trabajos prácticos individuales o colectivos realizados por los alumnos tanto con carácter obligatorio como voluntario. b) Las pruebas específicas diseñadas para valorar la adquisición de contenidos. Estas pruebas se planificarán en reuniones de departamento teniendo en cuenta los contenidos básicos. Estas pruebas no serán obligatorias siendo la realización de actividades prácticas y proyectos los elementos fundamentales para la evaluación del alumno. <p>Ateniéndonos a la normativa establecida, se procederá a calificar a los alumnos en tres ocasiones, en las fechas determinadas.</p> <p>La calificación correspondiente a cada evaluación se elaborará teniendo en cuenta los trabajos realizados por cada alumno. Dado que los alumnos disponen de tiempo en el aula para realizar las actividades será condición indispensable para aprobar la asignatura la presentación del 100% de las actividades prácticas y proyectos planteados.</p> <p>Será obligatoria la realización de dichos trabajos en las sesiones de clase, siendo solamente posible su finalización en casa cuando lo indique el profesor.</p> <p>En caso de que el alumno no realice los trabajos durante las sesiones de clase de una evaluación y presente trabajos fuera de plazo al final de dicha evaluación, el profesor podrá decidir si los admite o no y en caso afirmativo esta circunstancia podrá suponer la NO SUPERACIÓN de la evaluación.</p>
---	--

	<p>En caso necesario se realizarán pruebas escritas con los grupos cuya actitud dificulte el adecuado seguimiento de la programación. La calificación de estos controles sería considerada como una nota más con el mismo valor que cualquiera de las correspondientes a los trabajos prácticos.</p> <p>La reiterada actitud negativa (actos de indisciplina, retrasos continuados, no traer material, etc.....) influirá negativamente en la calificación, pudiéndose penalizar hasta un punto en la nota de cada evaluación. En este caso el alumno será avisado y se le justificará la medida.</p> <p>En el caso de las faltas reiteradas de material de trabajo, una de las causas más frecuentes de actitud negativa, el departamento tiene establecido dos sistemas de aviso a las familias (mediante nota escrita en la agenda y mediante aviso a través del sistema RAICES cuando el sistema lo permita) para intentar disminuir los perjuicios que esta circunstancia produce en el normal desarrollo de las clases.</p> <p>La elaboración de los apuntes y contenidos y la valoración del cuaderno de la asignatura se tendrán en cuenta de manera positiva en la nota de cada evaluación.</p>
--	--

<p>RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES DEL MISMO CURSO</p>	<p>El procedimiento de recuperación de evaluaciones pendientes del mismo curso consistirá en la realización de ejercicios y pruebas que conlleven recapitulaciones de contenidos mínimos o en la entrega de los trabajos o actividades no entregados o evaluados negativamente, en un nuevo plazo, preferiblemente a comienzos de la siguiente evaluación. Cada profesor, a través del seguimiento individualizado de los alumnos implicados, será el que organice estas actividades en sus respectivos grupos.</p> <p><u>Recuperación Final de Curso</u></p> <p>Los alumnos que no han aprobado el curso por evaluaciones deberán presentarse a un examen teórico-práctico final en el mes de Junio, antes de la evaluación final, elaborado por el departamento sobre todos los contenidos de la materia.</p> <p>Este examen supondrá el 50% de la nota final siendo el otro 50% la media de las notas de los trabajos prácticos que no se entregaron en su día o se entregaron defectuosamente y de los que se encargó su repetición. Estos trabajos deberán entregarse el mismo día del examen.</p>
--	---

PROGRAMACIÓN EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 4º E.S.O.

NOMBRE DEL CENTRO	IES PINTOR ANTONIO LÓPEZ	CURSO 2022-2023
MATERIA	EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL	NIVEL: 4º E.S.O.

CONTENIDOS

Bloque 1. Expresión plástica

1. Técnicas, soportes y materiales en la expresión artística a lo largo de la historia.
2. Elementos de los lenguajes gráfico-plásticos: diferentes tipos de líneas, texturas y los significados del color.
3. La estructura compositiva en una imagen plástica: el peso, la dirección, líneas de fuerza, ritmos visuales.
4. Realización de un proyecto de creación siguiendo sus fases: esquemas, bocetos, presentación final y evaluación colectiva.
5. Análisis y lectura de imágenes de diferentes períodos artísticos.

Bloque 2. Dibujo técnico

1. Geometría plana: polígonos, tangencias y enlaces.
2. Sistemas de representación y sus aplicaciones al diseño, las artes y la arquitectura.
3. La representación de la forma tridimensional en sistema diédrico, perspectiva isométrica, caballera y cónica.
4. Recursos Informáticos en el ámbito del dibujo técnico.

Bloque 3. Fundamentos del diseño

1. Elementos de la comunicación visual en el diseño.
2. Forma y función en el diseño.
3. Campos o ramas del diseño (gráfico, industrial, moda, interiores)
4. Fases de un proyecto de diseño.
5. Resolución de un proyecto de diseño a partir de diferentes estructuras geométricas.
6. Las nuevas tecnologías: equipos y programas que se utilizan en diseño.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

1. Elementos expresivos de los lenguajes audiovisuales: encuadre, escala, angulación, iluminación
2. Elementos de la imagen en movimiento: movimientos de la cámara, montaje.
3. Análisis del lenguaje publicitario: tratamiento de la información y retórica del mensaje publicitario.

4. El proyecto audiovisual y sus fases.
5. Lectura de la imagen audiovisual.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN, COMPETENCIAS CLAVE Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES.

(los resaltados en amarillo se consideran aprendizajes imprescindibles)

Bloque 1. Expresión plástica

1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación. (CAA, CEC)
 - 1.1.- Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.
2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo. (CEC, CD, CAA)
 - 2.1.- Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.
 - 2.2.- Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.
 - 2.3.- Cambia el significado de una imagen por medio del color.
3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización. (CEC, CAA, CSC)
 - 3.1.- Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.
 - 3.2.- Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. (CEC, CAA, CSC)
 - 4.1.- Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.
5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un

medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte. (CLC, CEC, CSC)

5.1.- Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.

5.2.- Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.

Bloque 2. Dibujo técnico

1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico. (CEC, CMCT, SIEE)

1.1.- Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.

1.2.-Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.

1.3.-Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.

1.4.-Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.

2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería. (CEC, CMCT)

2.1.- Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.

2.2.- Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.

2.3.- Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.

2.4.- Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.

3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación. (CMCT, CD)

3.1.- Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

Bloque 3. Fundamentos del diseño

1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases. (CEC, CCL)

1.1.- Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.

- 1.2.- Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.
2. **Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. (CEC)**
- 2.1.- Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.
3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales. (CMCT, SIEE, CAA, CSC, CD)
- 3.1.- **Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizándolas formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.**
- 3.2.- Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.
- 3.3.- **Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.**
- 3.4.- **Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.**
- 3.5.- Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

1. **Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia,** describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo. (CEC, CCL)
- 1.1.- Analiza los tipos de planos que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.
- 1.2.- Realiza un storyboard a modo de guión para la secuencia de una película.
2. **Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades. (CEC, CD, CCL)**
- 2.1.- Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.
- 2.2.- Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.
- 2.3.- Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.
3. **Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual,** mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. (CD, SIEE, CEC, CAA)
- 3.1.- Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.

3.2.- Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.

3.3.- Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.

4. **Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial. (CEC, CCL, CSC)**

4.1.- Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

	1ª evaluación	2ª evaluación	3ª evaluación
TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS	BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA	BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO. Por poder ser relacionados directamente con diversos aspectos del resto de los bloques, los contenidos de este bloque serán repartidos entre las tres evaluaciones cuando su inclusión sea más adecuada.	BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	<p>Se concederá prioridad a la actividad práctica sobre la teoría, lo procedimental sobre lo conceptual, evitando la memorización y buscando la aplicación práctica concreta de los conceptos mediante análisis y comparación.</p> <p>La dinámica a seguir en la exposición y desarrollo variará según los temas, adaptándose más o menos y en líneas generales a un esquema de trabajo como el que sigue:</p> <p>9) Introducción y presentación del tema, con nociones claras, breves y precisas.</p> <p>10) Exposición y puesta en común de experiencias previas.</p> <p>11) Aplicación práctica, ilustrada con riqueza de ejemplos.</p> <p>12) Realización de ejercicios prácticos específicos.</p> <p>Las experiencias previas sitúan al alumno ante una serie de fenómenos visuales y plásticos de su entorno a los que dar una respuesta que proceda de sus propias intuiciones o de sus conocimientos adquiridos anteriormente. Estas respuestas o los interrogantes que queden abiertos constituyen un buen punto de partida para el estudio y el trabajo del tema, que se realizará en la clase con la orientación y ayuda individual, por el profesor, a los alumnos en su actividad práctica.</p>
---------------------------	---

	<p>De esta manera el profesor adoptará un papel de guía o mediador, facilitando el encuentro del alumnado, sus conocimientos e intereses, con los conceptos. También coordinará y motivará al alumnado en el desarrollo de las actividades.</p> <p>Se buscará partir de lo concreto para llegar a lo general. También, que el alumno descubra la interacción y relación de los contenidos de nuestra área con los de otras.</p> <p>Para facilitar la diversificación, se intentará otorgar una cierta flexibilidad en las actividades, de modo que cada alumno pueda alcanzar el grado previsto de contenidos.</p> <p>Se fomentará el trabajo en equipo de modo que éste sea la suma de habilidades individuales; de esta manera se puede responsabilizar cada integrante de una parte concreta, para que se pueda experimentar la importancia de la responsabilidad hacia el resto del grupo.</p> <p>Se dará una gran importancia al uso de las nuevas tecnologías en el aula tanto para impartir las clases como para que sean una herramienta más de trabajo del alumno. Siempre que sea posible se plantearán trabajos prácticos susceptibles de ser desarrollados con herramientas informáticas (ordenador, escáner, cámara fotográfica digital...).</p>
--	--

RECURSOS	<p>Aula de Dibujo, habilitada también como “aula-taller”, que permite disponer de dos espacios diferenciados: uno reservado para actividades que requieren pulcritud y precisión, como es el dibujo técnico, y otro para aquellas que requieren manipulación de instrumentos y materiales con plena libertad.</p> <p>La limitación de disponer de una sola aula impone la necesidad de elaborar un “Horario de Aula” que permita el paso de todos los grupos por dicha aula al menos una vez a la semana.</p> <p>Materiales de apoyo para el curso serán todos aquellos recursos gráficos en formatos diferentes con los que se pueda contar: DVD, prensa, fotocopias, fotografías, presentaciones informáticas, vídeos, páginas Web, recursos gráficos provenientes de Internet, <i>cómics</i>, pinturas, carteles, grabados, ejemplos gráficos de la historia del arte, de la comunicación visual o de trabajos realizados por otros alumnos... dependiendo de la materia que se trate en cada caso.</p> <p>En la actualidad se disponen, entre otros materiales, de tres ordenadores de sobremesa, una impresora-escáner, dos cámaras de vídeo y tres cámaras fotográficas digitales.</p> <p>Además, se dispone de ciertos materiales tradicionales (volúmenes geométricos, estatuas de escayola, modelos tridimensionales de poliedros, etc...) que encajan en el desarrollo de varios de los temas de la programación.</p> <p>Ciertos materiales fungibles, como colores, lápices, rotuladores, aparatos de trazado, etc. son de aportación personal de cada alumno. No obstante, cada curso, el departamento adquiere cierto número de estos materiales con el fin de paliar olvidos puntuales que se dan entre los alumnos y para poder ser utilizados por alumnos con necesidades educativas especiales.</p>
----------	--

	<p>El medio no sólo lo constituye el aula, sino también el exterior. En este sentido disponemos de un espacio amplio dentro del recinto del centro que permite realizar actividades en medios abiertos, así como un gran parque junto al instituto.</p> <p>Se preferirá el empleo de materiales de uso común, reutilizables y de bajo coste.</p>
LIBRO DE TEXTO	<p>EDITORIAL:</p> <p>No se utiliza libro de texto. La materia se imparte por apuntes, medios audiovisuales (vídeos, presentaciones...) explicados en clase, y/o material impreso fotocopiado que se distribuye al alumnado.</p> <p>En lo referente a los apuntes, estos serán esquemáticos y cada alumno deberá completarlos cuando así se indique con ilustraciones propias, bocetos previos a las actividades prácticas y ciertas aportaciones de búsqueda personal con la finalidad de que sean un material activo y tengan una impronta propia. La elaboración de estos apuntes podrá tenerse en cuenta en la nota de cada evaluación.</p>

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN	<p>Los criterios de evaluación cumplen básicamente una función orientadora ya que permiten obtener indicadores del proceso de enseñanza, de la comprobación del resultado obtenido y su grado de consecución.</p> <p>No obstante, es dentro de cada unidad didáctica donde realmente se realiza la evaluación, estableciendo los objetivos didácticos específicos que se pretenden alcanzar mediante los aprendizajes propios de la unidad.</p> <p>Los instrumentos utilizados para evaluar incluirán básicamente:</p> <ol style="list-style-type: none"> Seguimiento y valoración de los trabajos prácticos individuales o colectivos realizados por los alumnos tanto con carácter obligatorio como voluntario. Las pruebas específicas diseñadas para valorar la adquisición de contenidos. Estas pruebas se planificarán en reuniones de departamento teniendo en cuenta los contenidos básicos. Estas pruebas no serán obligatorias siendo la realización de actividades prácticas y proyectos los elementos fundamentales para la evaluación del alumno. <p>Ateniéndonos a la normativa establecida, se procederá a calificar a los alumnos en tres ocasiones, en las fechas determinadas.</p> <p>La calificación correspondiente a cada evaluación se elaborará teniendo en cuenta los trabajos realizados por cada alumno. Dado que los alumnos disponen de tiempo en el aula para realizar las actividades será condición indispensable para aprobar la asignatura la presentación del 100% de las actividades prácticas y proyectos planteados.</p>
---	---

	<p>Será obligatoria la realización de dichos trabajos en las sesiones de clase, siendo solamente posible su finalización en casa cuando lo indique el profesor.</p> <p>En caso de que el alumno no realice los trabajos durante las sesiones de clase de una evaluación y presente trabajos fuera de plazo al final de dicha evaluación, el profesor podrá decidir si los admite o no y en caso afirmativo esta circunstancia podrá suponer la NO SUPERACIÓN de la evaluación.</p> <p>En caso necesario se realizarán pruebas escritas con los grupos cuya actitud dificulte el adecuado seguimiento de la programación. La calificación de estos controles sería considerada como una nota más con el mismo valor que cualquiera de las correspondientes a los trabajos prácticos.</p> <p>La reiterada actitud negativa (actos de indisciplina, retrasos continuados, no traer material, etc.....) influirá negativamente en la calificación, pudiéndose penalizar hasta un punto en la nota de cada evaluación. En este caso el alumno será avisado y se le justificará la medida.</p> <p>En el caso de las faltas reiteradas de material de trabajo, una de las causas más frecuentes de actitud negativa, el departamento tiene establecido dos sistemas de aviso a las familias (mediante nota escrita en la agenda y mediante aviso a través del sistema RAICES) para intentar disminuir los perjuicios que esta circunstancia produce en el normal desarrollo de las clases.</p> <p>La elaboración de los apuntes y contenidos y la valoración del cuaderno de la asignatura se tendrán en cuenta de manera positiva en la nota de cada evaluación.</p>
--	--

<p>RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES DEL MISMO CURSO</p>	<p>El procedimiento de recuperación de evaluaciones pendientes del mismo curso consistirá en la realización de ejercicios y pruebas que conlleven recapitulaciones de contenidos mínimos o en la entrega de los trabajos o actividades no entregados o evaluados negativamente, en un nuevo plazo, preferiblemente a comienzos de la siguiente evaluación. Cada profesor, a través del seguimiento individualizado de los alumnos implicados, será el que organice estas actividades en sus respectivos grupos.</p> <p><u>Recuperación Final de Curso</u></p> <p>Los alumnos que no han aprobado el curso por evaluaciones deberán presentarse a un examen teórico-práctico final en el mes de Junio, antes de la evaluación final, elaborado por el departamento sobre todos los contenidos de la materia.</p> <p>Este examen supondrá el 50% de la nota final siendo el otro 50% la media de las notas de los trabajos prácticos que no se entregaron en su día o se entregaron defectuosamente y de los que se encargó su repetición. Estos trabajos deberán entregarse el mismo día del examen.</p>
--	---

PROGRAMACIÓN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL, IMAGEN Y EXPRESIÓN 3º E.S.O.

NOMBRE DEL CENTRO	IES PINTOR ANTONIO LÓPEZ	CURSO 2022-2023
MATERIA		NIVEL: 3º E.S.O.

	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL, IMAGEN Y EXPRESIÓN	
--	---	--

INTRODUCCIÓN

Actualmente la mayor parte de los mensajes que recibimos se producen a través de imágenes fijas o en movimiento, un lenguaje universal cada vez con mayor protagonismo acorde con el desarrollo de los medios tecnológicos. Esta materia es necesaria para afrontar nuevos retos de la comunicación con medios tecnológicos como el ordenador o los teléfonos móviles.

De esta manera el lenguaje gráfico plástico, visual y audiovisual se convierte en un medio de transmisión de ideas, proyectos, impresiones, sensaciones y emociones. Su estudio desarrolla la capacidad de reconocer, analizar y comprender los estímulos visuales así como la de generar diversas interpretaciones, a partir de la realidad.

Pretende a la vez potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad, la autoestima y favorecer el razonamiento crítico ante la diversidad de manifestaciones artísticas y culturales, predisponiendo al alumno para el disfrute del entorno natural, social y cultural.

La materia tiene como finalidad dotar al alumno de las destrezas y habilidades necesarias para comprender (saber ver) y para expresarse (saber hacer) dentro del lenguaje de las imágenes.

Saber ver es necesario para comprender y educar la percepción siendo capaz de evaluar la información visual que se recibe. Comprender lo que nos rodea a nivel gráfico y de imágenes ayuda a analizar la realidad natural y social de manera objetiva, razonada y crítica llegando a conclusiones personales de aceptación o rechazo. También es un cauce para poder emocionarse ante la inmediatez de la percepción sensorial.

Saber hacer es necesario para expresar y desarrollar una actitud de indagación, producción y creación. La realización de producciones de representaciones objetivas y subjetivas permitirá al alumno expresarse y desarrollar su potencial creativo.

La materia contribuye al desarrollo de la capacidad crítica, la educación de la sensibilidad y la iniciativa y autonomía personal. El trabajo en equipo, la crítica constructiva ayudan al desarrollo de valores sociales y cívicos, como la tolerancia y el respeto hacia la diferencia.

La formación en esta materia está basada en tres aspectos fundamentales: el desarrollo de la capacidad de visión espacial y de comprensión de las formas del entorno, el desarrollo de la capacidad expresiva, y el desarrollo de la creatividad y el pensamiento divergente.

Los contenidos se distribuyen en cinco bloques:

- Expresión Plástica: conocimiento de los elementos fundamentales, materiales y técnicas del lenguaje gráfico-plástico
- Lenguaje Audiovisual y multimedia: Elementos y características del lenguaje audiovisual. Comprensión de imágenes, códigos visuales y producciones audiovisuales, artísticas y técnicas. Creación artística a través de distintos medios.
- Geometría: Conocimiento teórico-práctico de los trazados elementales de la geometría plana, construcción de figuras y curvas y la aplicación de transformaciones geométricas.
- Volumen y Sistemas de Representación: Conocimiento de los sistemas de representación y sus posibles aplicaciones en los distintos campos.
- Diseño y Artesanía: Conocimiento de la artesanía y el diseño y su importancia en la sociedad.

CONTENIDOS

Bloque 1. Expresión plástica

1. Los elementos configurativos de los lenguajes visuales: el punto, la línea y el plano.

2. El color: tono, valor y saturación. Armonías y contrastes. Valor expresivo y cultural. Tratamiento digital.
3. El volumen: la incidencia de la luz en la percepción. El claroscuro. Valor expresivo de la luz en las imágenes.
4. Las texturas: tipos de texturas y procedimientos de elaboración de texturas. La textura en el entorno y su expresividad en el arte.
5. La proporción. Proporción áurea. La proporción en la figura humana.
6. La composición: Esquemas compositivos. Peso visual y equilibrio. Formas modulares bidimensionales.
7. Proceso creativo. Métodos creativos. Medios, procedimientos y técnicas utilizadas en el lenguaje visual, plástico y audiovisual.

Bloque 2. Lenguaje audiovisual y multimedia

1. La comunicación visual. La percepción. Ilusiones ópticas. Iconicidad. Símbolos y signos. Anagramas, logotipos y marcas.
2. Recursos expresivos del lenguaje audiovisual.
3. La imagen fija. Lectura de imágenes. Grados de iconicidad de la imagen.
4. La fotografía. Encuadre. Elementos expresivos y usos de la fotografía.
5. El cómic. La ilustración. Características y elementos estructurales. Utilización de los elementos configurativos para expresar conceptos, ideas y emociones.
6. Las técnicas digitales en el diseño, manipulación y creación de imágenes.
7. La imagen en movimiento. Características técnicas de la imagen cinematográfica y videográfica, la imagen televisiva y de los medios audiovisuales.
8. La publicidad. Valoración de los distintos tipos de publicidad y actitud crítica rechazando mensajes que suponen discriminación sexual, social o racial.
9. Diseño de producciones multimedia. Diseño de mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones.

Bloque 3. Geometría

1. Construcciones geométricas fundamentales: Paralelismo. Perpendicularidad. Ángulos.
2. Proporción. Teorema de Tales. Semejanza e igualdad. Escalas.
3. Triángulos. Cuadriláteros. Polígonos regulares. Construcciones.
4. Simetrías, giros y traslación.
5. Tangencias. Óvalos. Espirales.

6. Aplicaciones de la geometría al diseño gráfico, industrial, arquitectónico, entre otros.

Bloque 4. Volumen. Sistemas de representación

1. Sistemas de representación del espacio y el volumen.
2. Sistemas de representación isométrico, caballera, diédrico y cónico. Representación de formas planas y de volúmenes y espacios sencillos.
3. Los sistemas de representación y sus aplicaciones en el campo de la ingeniería, arquitectura, diseño de objetos y espacios.
4. Materiales, técnicas y procedimientos para dibujar croquis y bocetos de objetos tridimensionales sencillos.
5. Recursos informáticos para la realización de proyectos de diseño tridimensional.

Bloque 5. Diseño. Artesanía

1. La artesanía. Importancia en la sociedad y en la cultura.
2. Artesanía. Forma, estructura, características y propiedades de objetos artesanos tridimensionales.
3. Diseño de objetos. Funciones, morfología y tipología de los objetos.
4. Diseño de envases, etiquetas y embalaje. Funciones. Relación continente y contenido.
5. Forma y función del diseño. Campos de aplicación del diseño (gráfico, industrial, moda, interiores)
6. Resolución de un proyecto de diseño tridimensional.
7. Software de diseño.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN, COMPETENCIAS CLAVE Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES.

(los resaltados en amarillo se consideran aprendizajes imprescindibles)

Bloque 1. Expresión plástica

1. **Identificar los elementos fundamentales configuradores de la imagen. (CCL, CEC, CAA, SIEE)**
 - 1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano en imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y en obras y artistas reconocidos.
 - 1.2. **Realiza composiciones artísticas utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico.**
2. **Realizar composiciones utilizando los recursos del lenguaje plástico y visual (líneas, puntos, colores, texturas y claroscuros), experimentando sus posibilidades creativas y**

expresando ideas o emociones con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación. (CEC, SIEE, CAA)

2.1. Analiza composiciones artísticas de distintas épocas en las que se transmiten emociones (calma, violencia, libertad, opresión, etc.).

2.2. Experimenta con el valor expresivo de los elementos del lenguaje plástico y visual y sus posibilidades tonales en composiciones a mano alzada, estructuradas geoméricamente o más libres y espontáneas.

2.3. Realiza composiciones que transmiten emociones utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores, entre otros).

3. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones artísticas. (CAA, CEC, SIEE)

3.1. Analiza e identifica el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.

3.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.

3.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño decorativo, textil, ornamental o arquitectónico.

3.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural y del entorno proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.

4. Conocer las características y el valor expresivo de la luz y del color. (CAA, CEC, SIEE)

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

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

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

5. Diferenciar los distintos tipos de texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales valorando su capacidad expresiva. (CCL, CAA, CEC)

5.1. Realiza texturas táctiles y visuales, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.

5.2. Analiza imágenes fotográficas y obras de arte valorando las diferentes texturas.

6. Dibujar composiciones con distintos niveles de iconicidad de la imagen. (CEC, CAA, SIEE, CD)

6.1. Estudia los distintos niveles de iconicidad en fotografías y en obras de arte.

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

7. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las distintas técnicas artísticas secas, húmedas y mixtas. (CAA, CEC, SIEE)
 - 7.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
 - 7.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.
 - 7.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.
8. Conocer y aplicar las fases de un proceso creativo a producciones artísticas propias o ajenas. (CEC, SIEE, CAA, CCL, CSC)
 - 8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.
 - 8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de productos y sus múltiples aplicaciones.
 - 8.3. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

Bloque 2. Lenguaje audiovisual y multimedia

1. Identificar los elementos y factores que intervienen en la percepción de imágenes. (CEC, CAA)
 - 1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.
 - 1.2. Diseña imágenes en las que se produce una ilusión óptica.
2. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en la comunicación. (CMCT, CEC)
 - 2.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.
 - 2.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.
3. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante- significado. (CEC, CAA)
 - 3.1. Diseña símbolos e iconos teniendo en cuenta sus características.
4. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. (CEC, CAA)
 - 4.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.

- 4.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.
5. Conocer y utilizar los elementos configurativos del lenguaje del cómic y la ilustración para expresar conceptos, ideas y emociones. (CEC, CAA, SIEE)
 - 5.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
 - 5.2. Crea ilustraciones aplicando los recursos del lenguaje plástico y visual.
6. Reconocer las diferentes funciones de la imagen en la comunicación. (CCL, CEC)
 - 6.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de la comunicación.
 - 6.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.
7. Utilizar el lenguaje visual y audiovisual con distintas finalidades. (CAA, CEC, SIEE)
 - 7.1. Diseña mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, storyboard, realización...)
 - 7.2. Distingue los diferentes estilos y tendencias en los lenguajes visuales y valora el patrimonio artístico y cultural.
8. Identificar y emplear los recursos visuales en el lenguaje publicitario. (CEC, CAA, SIEE)
 - 8.1. Valora los distintos tipos de publicidad y muestra una actitud crítica rechazando mensajes que suponen discriminación sexual, social o racial.
 - 8.2. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales.
9. Apreciar el lenguaje del cine en su contexto histórico y sociocultural. (CAA, CEC, SIEE)
 - 9.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.
10. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, realizar producciones explorando sus posibilidades expresivas. (CCL, CAA, CD, CEC)
 - 10.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.
11. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las posibilidades de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos digitales. (CCL, CEC, CAA)
 - 11.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

Bloque 3. Geometría.

1. Dibujar los trazados fundamentales en el plano y comprender y determinar los principales lugares geométricos. (CEC, CMCT)

- 1.1. Determina con la ayuda de la regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano.
2. Definir y clasificar los ángulos y realizar operaciones de suma, resta y división en partes iguales. (CEC, CMCT)
 - 2.1. Suma, resta o divide ángulos trazando la bisectriz.
3. Estudiar las aplicaciones del teorema de Tales. (CEC, CMCT)
 - 3.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Tales.
4. Definir y clasificar triángulos y cuadriláteros. (CEC, CMCT)
 - 4.1. Resuelve gráficamente triángulos y cuadriláteros a partir de los datos dados, con ayuda de regla y compás aplicando las propiedades y justificando el procedimiento utilizado.
5. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. (CEC, CMCT)
 - 5.1. Determina el ortocentro, el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las alturas, las medianas, las bisectrices o mediatrices correspondientes.
6. Conocer las propiedades de los cuadriláteros paralelogramos y aplicarlas en su construcción. (CEC, CMCT)
 - 6.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.
7. Conocer las propiedades de los polígonos regulares de 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 y 12 lados. (CEC, CMCT)
 - 7.1. Construye correctamente polígonos regulares de 3, 4 y 5 lados conociendo el lado.
 - 7.2. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en la circunferencia.
8. Estudiar la construcción de las diferentes tangencias entre rectas y circunferencias y entre circunferencias. (CEC, CMCT)
 - 8.1. Identifica las relaciones existentes entre los puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias.
 - 8.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas o entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.
 - 8.3. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, espirales.
 - 8.4. Aplica los conocimientos de tangencias en diseños sencillos.
9. Comprender la construcción de óvalos y espirales y aplicar las propiedades de los enlaces. (CEC, CMCT)
 - 9.1. Construye correctamente el óvalo conociendo el diámetro mayor o el menor.
 - 9.2. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.

10. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. (CEC, CMCT)
 - 10.1. Aplica giros y simetrías a figuras sencillas.
 - 10.2. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.
11. Realizar diseños sencillos basados en formas geométricas planas y analizar los trazados geométricos necesarios. (CEC, CMCT)
 - 11.1. Aplica los conocimientos de geometría al diseño gráfico: símbolo, logotipo, marca y la señalética.
 - 11.2. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños industriales y arquitectónicos.

Bloque 4. Volumen. Sistemas de representación

1. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería. (CEC, CAA, CMCT)
 - 1.1. Analiza las ventajas e inconvenientes de la utilización de los distintos sistemas de representación en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.
2. Aplicar el concepto de proyección al dibujo de vistas diédricas. (CEC, CAA, CMCT)
 - 2.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes sencillos identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.
 - 2.2. Comprende los fundamentos del sistema diédrico dibujando a mano alzada vistas de formas tridimensionales.
 - 2.3. Realiza las acotaciones de objetos sencillos en las vistas diédricas.
3. Comprender y practicar el procedimiento de perspectiva isométrica y perspectiva caballera en diseños sencillos. (CEC, CAA, CMCT)
 - 3.1. Construye la perspectiva isométrica de diseños sencillos utilizando correctamente la escuadra, el cartabón y el compás.
 - 3.2. Construye la perspectiva caballera de volúmenes sencillos utilizando correctamente los útiles del dibujo.
 - 3.3. Visualiza en el espacio perceptivo formas tridimensionales sencillas definidas por sus vistas diédricas, dibujando a mano alzada en la perspectiva adecuada.

Bloque 5. Diseño. Artesanía

1. Reconocer la importancia de los objetos artesanos en la cultura y la sociedad. (CCL, CAA, CEC, SIEE)

- 1.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de un objeto artesanal, analiza los materiales y técnicas, así como los elementos que lo componen.
2. Distinguir entre artesanía y diseño y apreciar sus distintos valores. (CCL, CAA, CEC, SIEE)
- 2.2. Reconoce las diferencias entre la artesanía y el diseño apreciando los valores de cada uno.
3. Percibir e interpretar los objetos de su entorno siendo sensible a las cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciar el proceso de creación artística. (CCL, CAA, CEC, SIEE)
- 3.1. Observa y analiza los objetos de su entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, empleando el lenguaje visual y verbal.
4. Realizar propuestas creativas teniendo en cuenta las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño tridimensional, adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo personal y el del grupo. (CAA, CEC, SIEE, CSC)
- 4.1. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos sencillos respetando los realizados por los compañeros.
5. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería. (CAA, CEC, CMCT)
- 5.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.
- 5.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de objetos tridimensionales.
6. Representar objetos en el sistema de representación más adecuado teniendo en cuenta el tipo de diseño (ingeniería, arquitectura, diseño de objetos y espacios). (CAA, CEC, CMCT)
- 6.1. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado y valorando la exactitud, el orden y limpieza en la realización.
7. Analizar materiales, técnicas y procedimientos para dibujar croquis y bocetos de envases, etiquetas y embalaje de objetos tridimensionales sencillos. (CAA, CEC, CMCT)
- 7.1. Realiza distintos bocetos y croquis de diseños de envases utilizando volúmenes simples como el prisma o el cilindro, valorando materiales, técnicas y procedimientos.
8. Utilizar recursos informáticos para la realización de proyectos de diseño. (CAA, CEC, CD)
- 8.1. Investiga las posibilidades de las tecnologías de la información y la comunicación para buscar información sobre diseños tridimensionales.

TEMPORALIZACIÓN	1ª evaluación	2ª evaluación	3ª evaluación
-----------------	---------------	---------------	---------------

DE CONTENID OS	BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA	BLOQUE 2: LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA BLOQUE 3: GEOMETRÍA	BLOQUE 4: VOLUMEN. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN BLOQUE 5: DISEÑO. ARTESANÍA
----------------------	---------------------------------	--	---

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	<p>Se concederá prioridad a la actividad práctica sobre la teoría, lo procedimental sobre lo conceptual, evitando la memorización y buscando la aplicación práctica concreta de los conceptos mediante análisis y comparación.</p> <p>La dinámica a seguir en la exposición y desarrollo variará según los temas, adaptándose más o menos y en líneas generales a un esquema de trabajo como el que sigue:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introducción y presentación del tema, con nociones claras, breves y precisas. - Exposición y puesta en común de experiencias previas. - Aplicación práctica, ilustrada con riqueza de ejemplos. - Realización de ejercicios prácticos específicos. <p>Las experiencias previas sitúan al alumno ante una serie de fenómenos visuales y plásticos de su entorno a los que dar una respuesta que proceda de sus propias intuiciones o de sus conocimientos adquiridos anteriormente. Estas respuestas o los interrogantes que queden abiertos constituyen un buen punto de partida para el estudio y el trabajo del tema, que se realizará en la clase con la orientación y ayuda individual, por el profesor, a los alumnos en su actividad práctica.</p> <p>De esta manera el profesor adoptará un papel de guía o mediador, facilitando el encuentro del alumnado, sus conocimientos e intereses, con los conceptos. También coordinará y motivará al alumnado en el desarrollo de las actividades.</p> <p>Se buscará partir de lo concreto para llegar a lo general. También, que el alumno descubra la interacción y relación de los contenidos de nuestra área con los de otras.</p> <p>Para facilitar la diversificación, se intentará otorgar una cierta flexibilidad en las actividades, de modo que cada alumno pueda alcanzar el grado previsto de contenidos.</p> <p>Se fomentará el trabajo en equipo de modo que éste sea la suma de habilidades individuales; de esta manera se puede responsabilizar cada integrante de una parte concreta, para que se pueda experimentar la importancia de la responsabilidad hacia el resto del grupo.</p> <p>Se dará una gran importancia al uso de las nuevas tecnologías en el aula tanto para impartir las clases como para que sean una herramienta más de trabajo del alumno. Siempre que sea posible se plantearán</p>
------------------------------	--

	trabajos prácticos susceptibles de ser desarrollados con herramientas informáticas (ordenador, escáner, cámara fotográfica digital...).
--	---

RECURSOS	<p>Aula de Dibujo, habilitada también como “aula-taller”, que permite disponer de dos espacios diferenciados: uno reservado para actividades que requieren pulcritud y precisión, como es el dibujo técnico, y otro para aquellas que requieren manipulación de instrumentos y materiales con plena libertad.</p> <p>La limitación de disponer de una sola aula impone la necesidad de elaborar un “Horario de Aula” que permita el paso de todos los grupos por dicha aula al menos una vez a la semana.</p> <p>Materiales de apoyo para el curso serán todos aquellos recursos gráficos en formatos diferentes con los que se pueda contar: DVD, prensa, fotocopias, fotografías, presentaciones informáticas, vídeos, páginas Web, recursos gráficos provenientes de Internet, <i>cómics</i>, pinturas, carteles, grabados, ejemplos gráficos de la historia del arte, de la comunicación visual o de trabajos realizados por otros alumnos... dependiendo de la materia que se trate en cada caso.</p> <p>En la actualidad se disponen, entre otros materiales, de tres ordenadores de sobremesa, una impresora-escáner, dos cámaras de vídeo y tres cámaras fotográficas digitales.</p> <p>Además, se dispone de ciertos materiales tradicionales (volúmenes geométricos, estatuas de escayola, modelos tridimensionales de poliedros, etc....) que encajan en el desarrollo de varios de los temas de la programación.</p> <p>Ciertos materiales fungibles, como colores, lápices, rotuladores, aparatos de trazado, etc. son de aportación personal de cada alumno. No obstante, cada curso, el departamento adquiere cierto número de estos materiales con el fin de paliar olvidos puntuales que se dan entre los alumnos y para poder ser utilizados por alumnos con necesidades educativas especiales.</p> <p>El medio no sólo lo constituye el aula, sino también el exterior. En este sentido disponemos de un espacio amplio dentro del recinto del centro que permite realizar actividades en medios abiertos, así como un gran parque junto al instituto.</p> <p>Se preferirá el empleo de materiales de uso común, reutilizables y de bajo coste.</p>
----------	--

LIBRO DE TEXTO

EDITORIAL:

No se utiliza libro de texto. La materia se imparte por apuntes, medios audiovisuales (vídeos, presentaciones...) explicados en clase, y/o material impreso fotocopiado que se distribuye al alumnado.

En lo referente a los apuntes, estos serán esquemáticos y cada alumno deberá completarlos cuando así se indique con ilustraciones propias, bocetos previos a las

actividades prácticas y ciertas aportaciones de búsqueda personal con la finalidad de que sean un material activo y tengan una impronta propia. La elaboración de estos apuntes podrá tenerse en cuenta en la nota de cada evaluación.

<p>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN</p>	<p>Los criterios de evaluación cumplen básicamente una función orientadora ya que permiten obtener indicadores del proceso de enseñanza, de la comprobación del resultado obtenido y su grado de consecución.</p> <p>No obstante, es dentro de cada unidad didáctica donde realmente se realiza la evaluación, estableciendo los objetivos didácticos específicos que se pretenden alcanzar mediante los aprendizajes propios de la unidad.</p> <p>Los instrumentos utilizados para evaluar incluirán básicamente:</p> <ol style="list-style-type: none"> Seguimiento y valoración de los trabajos prácticos individuales o colectivos realizados por los alumnos tanto con carácter obligatorio como voluntario. Las pruebas específicas diseñadas para valorar la adquisición de contenidos. Estas pruebas se planificarán en reuniones de departamento teniendo en cuenta los contenidos básicos. Estas pruebas no serán obligatorias siendo la realización de actividades prácticas y proyectos los elementos fundamentales para la evaluación del alumno. <p>Ateniéndonos a la normativa establecida, se procederá a calificar a los alumnos en tres ocasiones, en las fechas determinadas.</p> <p>La calificación correspondiente a cada evaluación se elaborará teniendo en cuenta los trabajos realizados por cada alumno. Dado que los alumnos disponen de tiempo en el aula para realizar las actividades será condición indispensable para aprobar la asignatura la presentación del 100% de las actividades prácticas y proyectos planteados.</p> <p>Será obligatoria la realización de dichos trabajos en las sesiones de clase, siendo solamente posible su finalización en casa cuando lo indique el profesor.</p> <p>En caso de que el alumno no realice los trabajos durante las sesiones de clase de una evaluación y presente trabajos fuera de plazo al final de dicha evaluación, el profesor podrá decidir si los admite o no y en caso afirmativo esta circunstancia podrá suponer la NO SUPERACIÓN de la evaluación.</p> <p>En caso necesario se realizarán pruebas escritas con los grupos cuya actitud dificulte el adecuado seguimiento de la programación. La calificación de estos controles sería considerada como una nota más con el mismo valor que cualquiera de las correspondientes a los trabajos prácticos.</p> <p>La reiterada actitud negativa (actos de indisciplina, retrasos continuados, no traer material, etc.....) influirá negativamente en la calificación, pudiéndose penalizar hasta un punto en la nota de cada evaluación. En este caso el alumno será avisado y se le justificará la medida.</p> <p>En el caso de las faltas reiteradas de material de trabajo, una de las causas más frecuentes de actitud negativa, el departamento tiene establecido dos sistemas de aviso a las familias (mediante nota escrita en la agenda y mediante aviso a través del sistema RAICES) para intentar</p>
--	--

	<p>disminuir los perjuicios que esta circunstancia produce en el normal desarrollo de las clases.</p> <p>La elaboración de los apuntes y contenidos y la valoración del cuaderno de la asignatura se tendrán en cuenta de manera positiva en la nota de cada evaluación.</p>
<p>RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES DEL MISMO CURSO</p>	<p>El procedimiento de recuperación de evaluaciones pendientes del mismo curso consistirá en la realización de ejercicios y pruebas que conlleven recapitulaciones de contenidos mínimos o en la entrega de los trabajos o actividades no entregados o evaluados negativamente, en un nuevo plazo, preferiblemente a comienzos de la siguiente evaluación. Cada profesor, a través del seguimiento individualizado de los alumnos implicados, será el que organice estas actividades en sus respectivos grupos.</p> <p><u>Recuperación Final de Curso</u></p> <p>Los alumnos que no han aprobado el curso por evaluaciones deberán presentarse a un examen teórico-práctico final en el mes de Junio, antes de la evaluación final, elaborado por el departamento sobre todos los contenidos de la materia.</p> <p>Este examen supondrá el 50% de la nota final siendo el otro 50% la media de las notas de los trabajos prácticos que no se entregaron en su día o se entregaron defectuosamente y de los que se encargó su repetición. Estos trabajos deberán entregarse el mismo día del examen.</p>

BACHILLERATO

DIBUJO TÉCNICO I	1º BACHILLERATO
DIBUJO TÉCNICO II	2º BACHILLERATO
IMAGEN Y SONIDO	2º BACHILLERATO

OBJETIVOS DE LA ETAPA: BACHILLERATO

Constituyen enunciados que definen, en términos de capacidades, el tipo de desarrollo que esperamos que alcancen los alumnos al término de la etapa. Estas capacidades orientarán y vertebrarán la actuación educativa en todas las materias y atienden a una evolución integral de la personalidad, pues se refieren a su dimensión intelectual, comunicativa, estética, socio afectiva y motórica. El Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos las capacidades que les permitan:

1. Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución española así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.

2. Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.
3. Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente igualdad real y la no discriminación de las personas por cualquier condición o circunstancia personal o social, con atención especial a las personas con discapacidad.
4. Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
5. Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana.
6. Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
7. Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
8. Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
9. Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad de Bachillerato elegida.
10. Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
11. Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
12. Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
13. Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.
14. Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.

DIBUJO TÉCNICO I 1º BACHILLERATO
DIBUJO TÉCNICO II 2º BACHILLERATO

INTRODUCCIÓN

Cualquier producto destinado a resolver las necesidades actuales ha de pasar, necesariamente, por un proceso de diseño y fabricación que requiere de un lenguaje universal. El dibujo técnico garantiza la objetividad en la representación de dichos objetos, destinados a la fabricación en serie para el consumidor. El Dibujo Técnico proporcionará al estudiante las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad en un mundo cada vez más complejo, que requiere del diseño y fabricación de productos que resuelvan las necesidades presentes y futuras.

Como lenguaje universal ayuda tanto a la interpretación correcta, para el posterior proceso de producción, como para el proceso mismo de diseño e ideación previa. Es, por tanto, un

instrumento clave para el desarrollo tecnológico y tiene una aplicación práctica ineludible en la representación de los objetos tridimensionales en una superficie de dos dimensiones.

La función comunicativa del Dibujo Técnico, gracias al acuerdo de una serie de convenciones a escala nacional, comunitaria e internacional, nos permite transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera fiable, objetiva e inequívoca. Por tanto, se emplea como medio de comunicación en cualquier proceso de investigación o proyecto que se sirva de los aspectos visuales de las ideas y de las formas para visualizar lo que se está diseñando y, en su caso, definir de una manera clara y exacta lo que se desea producir. Es decir, el conocimiento del Dibujo Técnico como lenguaje universal requiere dos niveles de comunicación: comprender o interpretar la información codificada y expresarse o elaborar información comprensible por los destinatarios.

El alumnado, al adquirir competencias específicas en la interpretación de documentación gráfica elaborada de acuerdo a las normas en los sistemas de representación convencionales, puede conocer mejor el mundo; esto requiere, además del conocimiento de las principales normas de dibujo, un desarrollo avanzado de su "visión espacial", entendida como la capacidad de abstracción para, por ejemplo, visualizar o imaginar objetos tridimensionales representados mediante imágenes planas. Además de comprender la compleja información gráfica que nos rodea, es preciso que el estudiante aborde la representación de espacios u objetos de todo tipo y la elaboración de documentos técnicos normalizados que plasmen sus ideas y proyectos, ya estén relacionados con el diseño gráfico, con el diseño de espacios arquitectónicos o con la fabricación artesanal o industrial de piezas y conjuntos.

El dibujo técnico fomenta en el alumno la capacidad de percepción espacial y le ayuda en el análisis de obras de diseño industrial, arquitectura o ingeniería tanto en su comprensión como en su disfrute. En su vinculación con la geometría fomenta en el alumno la competencia para la resolución de problemas matemáticos gráficamente, accediendo a los conocimientos científicos fundamentales para dominar la modalidad elegida. Por todo ello, el Dibujo Técnico es una materia que facilita la comprensión de la compleja información visual y gráfica que conforma el mundo actual, afianzando la cultura del esfuerzo para el eficaz desarrollo personal y del sentido crítico.

La materia se estructura en dos cursos en los que se irán adquiriendo progresivamente, con mayor grado de dificultad, los conceptos básicos necesarios para lograr un mayor dominio al finalizar el segundo curso.

El Dibujo Técnico se presenta también como la antesala para poder conectar adecuadamente con estudios superiores, bien sean profesionales o de tipo universitario, relacionados con disciplinas como la Arquitectura, las Ingenierías en todos sus campos o las Bellas Artes.

Se trata de que el estudiante tenga una visión global de los fundamentos del Dibujo Técnico que le permita en el siguiente curso profundizar distintos aspectos de esta materia.

El Dibujo Técnico impartido en 1º de bachillerato y el impartido en 2º, no son en sí dos materias distintas, sino dos fases de exposición de una misma temática. Los contenidos contemplados en ambos cursos son muy parecidos, variando su extensión y los fines a conseguir. Respecto a esto último, en el 1º curso el objetivo fundamental es obtener una base sólida de los principios geométricos, descriptivos y normativos presentes en la asignatura, así como preparar a los alumnos en los métodos operativos para la resolución de problemas.

OBJETIVOS DEL ÁREA DE DIBUJO TÉCNICO

La enseñanza del Dibujo Técnico en el Bachillerato tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Conocer y valorar las posibilidades del dibujo técnico como instrumento de investigación, apreciando la universalidad del mismo como lenguaje objetivo y

- valorando la necesidad de conocer su sintaxis para poder expresar y comprender las informaciones.
2. Reconocer la presencia del dibujo técnico en la industria, el diseño, la arquitectura, el arte o en la vida cotidiana, comprendiendo su papel como elemento de configuración y recurso gráfico imprescindible.
 3. Conocer y comprender los fundamentos del dibujo técnico para aplicarlos a la lectura e interpretación de los diseños, planos y productos artísticos, científicos o técnicos, para la representación de formas de todo tipo y para la elaboración de soluciones razonadas ante los problemas que se plantean en el campo de la técnica y del arte.
 4. Planificar, reflexionar y evaluar, de forma individual y colectiva, sobre el proceso de realización de cualquier construcción geométrica, de representación espacial o proyecto, relacionándose con otras personas con flexibilidad y responsabilidad.
 5. Valorar la universalidad de la normalización en el dibujo técnico como convencionalismo idóneo para facilitar no sólo la producción, sino también la comunicación; aplicar las principales normas UNE, especialmente las referidas a la obtención, posición, representación y acotación de las vistas de cuerpos.
 6. Utilizar adecuadamente y con propiedad la terminología específica del dibujo técnico y de los principales referentes profesionales.
 7. Utilizar con destreza los instrumentos específicos del dibujo técnico, valorando 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, la limpieza y cuidado del soporte, así como las mejoras que puedan introducir tanto las diversas técnicas gráficas como los recursos informáticos en la representación.
 8. Emplear el croquis y la perspectiva a mano alzada como medio de expresión gráfica y conseguir la destreza y rapidez necesarias.
 9. Conocer y comprender los principales fundamentos de la geometría métrica aplicada para resolver gráficamente problemas de configuración de formas en el plano, valorando la importancia que tienen la precisión y la exactitud en la representación de las soluciones.
 10. Comprender y emplear los sistemas de representación para resolver problemas geométricos en el espacio o representar figuras tridimensionales en el plano así como su versatilidad.
 11. Escoger las construcciones geométricas más adecuadas a cada problema, razonando en cada caso su aplicación y elegir el sistema de representación más adecuado para cada necesidad.
 12. Integrar los conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos, científicos o artísticos, fomentando el método y el razonamiento del dibujo como medio de transmisión de ideas científico-técnicas o artísticas y sus aplicaciones en la vida cotidiana.
 13. Desarrollar un espíritu crítico y autónomo en los procesos de realización gráfica y adquirir una visión general para la orientación profesional hacia estudios superiores relacionados con el dibujo técnico.

PROGRAMACIÓN DIBUJO TÉCNICO I. 1º BACHILLERATO

NOMBRE DEL CENTRO	IES PINTOR ANTONIO LÓPEZ	CURSO 2022-2023
MATERIA	DIBUJO TÉCNICO I	NIVEL: 1º BACHILLERATO

BLOQUES DE CONTENIDOS

Los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para la adquisición de las competencias específicas se organizan en cuatro bloques interrelacionados.

En el bloque «Fundamentos geométricos», desarrollado durante los dos cursos, se comienza con los contenidos necesarios para la resolución gráfica de problemas geométricos y sus aplicaciones en diferentes ramas del conocimiento y se profundiza al llegar al segundo curso. Se potenciará el uso del croquis o dibujo a mano alzada, como herramienta para las figuras de análisis en los problemas a resolver.

En el bloque «Geometría proyectiva» se trabaja la correcta utilización de los diferentes sistemas de representación de objetos tridimensionales en el plano y se avanza progresivamente en el conocimiento del sistema diédrico y de planos acotados, sistema axonométrico y perspectiva cónica en situaciones que impliquen en el alumno la iniciativa y creatividad necesaria mediante una metodología práctica que favorezca la toma de decisiones para la utilización del sistema más idóneo según el fin buscado.

En el bloque «Normalización y documentación gráfica de proyectos» se tratará la representación objetiva normalizada de objetos para aplicar lo aprendido en contextos de la vida real con la realización de proyectos simples de ingeniería, arquitectura, tanto individuales como en grupo, que les ayude a comprender mejor la realidad y prepare para el trabajo colaborativo en su futuro profesional.

Por último, en el bloque «Sistemas CAD» contiene una aproximación a las aplicaciones de dibujo vectorial, que puede abordarse de forma separada o imbricada con los bloques anteriores.

En los procesos de enseñanza y aprendizaje se potenciará el pensamiento deductivo en el alumnado y plantear actividades que faciliten asimilar los trazados geométricos. La construcción de estas deducciones, así como la descomposición de un problema en problemas más pequeños permitirá la consecución de aprendizajes significativos.

CONTENIDOS**A. Fundamentos geométricos.**

- Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.
- Orígenes de la geometría. Tales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.
- Análisis de la presencia de la geometría en la naturaleza y en el arte.
- Trazados geométricos básicos: operaciones con segmentos y ángulos, paralelismo, perpendicularidad.
- Aplicación de trazados fundamentales para el diseño de redes modulares.

- Concepto de lugar geométrico. Lugares geométricos básicos:
Propiedades geométricas de la mediatriz de un segmento y de la bisectriz de un ángulo.
La circunferencia como lugar geométrico. Ángulos en la circunferencia.
Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales. Trazado y fundamentos del arco capaz.
- Triángulos: puntos y rectas notables, propiedades y construcción.
- Cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.
- Igualdad de polígonos. Construcción por triangulación, radiación y coordenadas.
- Proporcionalidad. Equivalencia y semejanza de figuras planas.
- Construcción y uso de escalas gráficas.
- Transformaciones geométricas en el plano: giro, traslación, simetría, homotecia, homología y afinidad.
- Tangencias básicas y enlaces. Aplicación en la construcción de curvas técnicas básicas: óvalos, ovoides y espirales.
- Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.
- Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico.

B. Geometría proyectiva.

- Fundamentos de la geometría proyectiva:
Clases de proyección.
Sistemas de representación: disposición normalizada.
Ámbitos de aplicación y criterios de selección.
- Sistema diédrico:
Representación de punto, recta y plano. Trazas con los planos de proyección.
Determinación del plano. Pertenencia.
Relaciones entre elementos: intersecciones, paralelismo y perpendicularidad.
Fundamentos del abatimiento para la obtención de distancias.
Proyecciones y secciones planas de sólidos sencillos. Fundamentos del cambio de plano para obtener la verdadera magnitud.
- Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.
- Sistema axonométrico:
Sistema ortogonal y oblicuo. Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera y militar.
Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.
Sistema axonométrico ortogonal: uso del óvalo isométrico. Representación de sólidos sencillos.
- Sistema cónico:
Fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.
Sistema cónico: representación del punto, recta y plano. Paralelismo. Representación de la circunferencia. Representación de figuras sencillas a partir de su representación diédrica.

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

- Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.
- Formatos. Doblado de planos.
- Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.
- Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.

- Representación normalizada de cortes y secciones.

D. Sistemas CAD.

- Aplicaciones vectoriales 2D-3D.
- Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.
- Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.
- Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

COMPETENCIA ESPECÍFICA Nº 1

Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.

El dibujo técnico ha ocupado y ocupa un lugar importante en la cultura; esta disciplina está presente en las obras de arquitectura y de ingeniería de todos los tiempos, no solo por el papel que desempeña en su concepción y producción, sino también como parte de su expresión artística. El análisis y estudio fundamental de las estructuras y elementos geométricos de obras del pasado y presente, desde diferentes perspectivas, contribuirá al proceso de apreciación y diseño de objetos y espacios que posean rigor técnico y sensibilidad expresiva.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde diferentes perspectivas, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.

1.2. Identificar las relaciones geométricas entre las partes de una producción arquitectónica o de ingeniería y fomentar su disfrute para contribuir a su apreciación estética y conservación.

COMPETENCIA ESPECÍFICA Nº 2

Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.

Esta competencia aborda el estudio de la geometría plana aplicada al dibujo arquitectónico e ingenieril a través de conceptos, propiedades, relaciones y construcciones fundamentales.

Proporciona herramientas para la resolución de problemas matemáticos de cierta complejidad de manera gráfica, aplicando métodos inductivos y deductivos con rigor y valorando aspectos como la precisión, claridad y el trabajo bien hecho.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.
- 2.2. Aplicar gráficamente los fundamentos de la geometría para el trazado de redes modulares.
- 2.3. Trazar gráficamente triángulos, con conocimiento de sus puntos y rectas notables, justificando el procedimiento utilizado.
- 2.4. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades, y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.
- 2.5. Comprender el concepto de proporcionalidad y semejanza de figuras y construir escalas gráficas con precisión.
- 2.6. Comprender las propiedades de las transformaciones geométricas (giro, traslación, homotecia, homología y afinidad) y su aplicación para la resolución de problemas geométricos y representación de figuras planas.
- 2.7. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas técnicas, aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.

COMPETENCIA ESPECÍFICA N° 3

Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.

Los sistemas de representación derivados de la geometría descriptiva son necesarios en todos los procesos constructivos, ya que cualquier proyecto requiere el conocimiento de los métodos que permitan determinar, a partir de su representación, sus verdaderas magnitudes, formas y relaciones espaciales entre ellas. Esta competencia se vincula, por una parte, con la capacidad para representar figuras planas y cuerpos, y por la otra, con la de expresar y calcular las soluciones a problemas geométricos en el espacio, aplicando para todo ello conocimientos técnicos específicos, reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 3.1. Identificar el sistema de representación empleado, a partir de dibujos técnicos o fotografías, valorando las ventajas e inconvenientes de cada uno de ellos según la finalidad buscada.
- 3.2. Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio (puntos, rectas y planos) determinando su relación de pertenencia, posición y distancia, respetando la disposición normalizada.
- 3.3. Resolver en sistema diédrico, problemas de intersección y verdadera magnitud entre rectas y planos.
- 3.4. Dibujar en sistema diédrico las vistas necesarias, a mano alzada, de una figura tridimensional para su completa definición.
- 3.5. Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial disponiendo la posición de los ejes en función de la información que se quiera mostrar y teniendo en cuenta los coeficientes de reducción determinados.

3.6. Dibujar en sistemas axonométricos con el coeficiente de reducción correspondiente, figuras tridimensionales a partir de sus proyecciones ortogonales y practicar secciones planas de las mismas.

3.7. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos e identificando sus principales aplicaciones.

3.8. Dibujar elementos en el espacio empleando el sistema cónico con posiciones relativas que ofrezcan perspectivas frontal y oblicua, a partir del entorno o de sus proyecciones ortogonales, conociendo los elementos que definen el sistema.

3.9. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.

COMPETENCIA ESPECÍFICA Nº 4

Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos y de ingeniería.

El dibujo normalizado es el principal vehículo de comunicación entre los distintos agentes del proceso constructivo, posibilitando desde una primera expresión de posibles soluciones mediante bocetos y croquis hasta la formalización final por medio de planos de taller y/o de construcción. También se contempla su relación con otros componentes mediante la elaboración de planos de montaje sencillos. Esta competencia específica está asociada a funciones instrumentales de análisis, expresión y comunicación. Por otra parte, y para que esta comunicación sea efectiva, debe vincularse necesariamente al conocimiento de unas normas y simbología establecidas, las normas UNE e ISO, e iniciar al alumnado en el desarrollo de la documentación gráfica de proyectos técnicos.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

4.1. Valorar el dibujo técnico como lenguaje universal y su colaboración en el proceso de producción para garantizar la calidad e interpretación de la información.

4.2. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.

4.3. Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.

COMPETENCIA ESPECÍFICA Nº 5

Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.

Las soluciones gráficas que aportan los sistemas CAD (Computer Aided Design) forman parte de una realidad ya cotidiana en los procesos de creación de proyectos de ingeniería o arquitectura. Atendiendo a esta realidad, esta competencia aporta una base formativa sobre los procesos, mecanismos y posibilidades que ofrecen las herramientas digitales en esta disciplina.

En este sentido, debe integrarse como una aplicación transversal a los contenidos de la materia relacionados con la representación en el plano y en el espacio. De este modo, esta competencia favorece una iniciación al uso y aprovechamiento de las potencialidades de estas herramientas digitales en el alumnado.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.

5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.

	1ª evaluación	2ª evaluación	3ª evaluación
TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS	<p>A. Fundamentos geométricos.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones. – Orígenes de la geometría. – Presencia de la geometría en la naturaleza y en el arte. – Trazados geométricos básicos: segmentos y ángulos, paralelismo, perpendicularidad. – Igualdad de figuras planas. Construcción por triangulación, radiación y coordenadas. – Proporcionalidad. Equivalencia y semejanza de figuras planas. – Construcción y uso de escalas gráficas. – Aplicación de trazados fundamentales para 	<p>B. Geometría proyectiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Fundamentos de la geometría proyectiva: Clases de Sistemas de representación: – Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas. Pertenencia. Relaciones entre elementos: intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Abatimientos. Distancias. Proyecciones y secciones planas de sólidos sencillos. Fundamentos del Cambios de plano. Verdadera magnitud. – Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de 	<ul style="list-style-type: none"> – Sistema axonométrico Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera y militar. Uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano. Sistema axonométrico ortogonal: uso del óvalo isométrico. Representación de sólidos sencillos. – Sistema cónico: Fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua. Sistema cónico: representación del punto, recta y plano. Paralelismo. Representación de la circunferencia. Representación de figuras sencillas a partir de su representación diédrica.

	<p>el diseño de redes modulares.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Concepto de lugar geométrico. Lugares geométricos básicos. Ángulos en la circunferencia. Arco capaz. – Triángulos: puntos y rectas notables, propiedades y construcción. – Cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción. – Transformaciones geométricas en el plano: giro, traslación, simetría, homotecia, homología y afinidad. – Tangencias básicas y enlaces. Óvalos, ovoides y espirales. 	<p>elementos para su interpretación en planos.</p>	<p>C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso. – Formatos. Doblado de planos. – Concepto de normalización. Normas UNE e ISO. – Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación. – Representación normalizada de cortes y secciones. D. Sistemas CAD. – Aplicaciones vectoriales 2D-3D. – Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones. – Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas. - Curvas cónicas (elipse, parábola, hipérbola) (Introducción base para 2º de Bach)
--	---	--	--

<p>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</p>	<p>El Dibujo Técnico es un área eminentemente práctica, si bien está dotada, para poder abordar este aspecto, de su correspondiente estudio teórico. En consecuencia, su desarrollo deberá estar basado en todo momento en la comprensión, estudio y resolución de un número significativo de ejercicios y problemas que abarquen los distintos enfoques resolutivos de cada tema.</p> <p>En este sentido, sobre cada unidad temática se propondrán una serie de ejercicios que, preferiblemente, se distribuirán a los alumnos mediante fotocopias para su realización. Estos ejercicios se harán de forma "abierta", de modo que el alumno cuente con la orientación y supervisión del profesor y pueda, además, consultar con sus compañeros. Estos trabajos son de obligada realización y podrán en la nota de evaluación.</p> <p>La aplicación de la normativa en el uso de las operaciones geométricas, utilización de la nomenclatura y grafismos adecuados,</p>
--------------------------------------	---

	<p>así como el cuidado en el trazado y limpieza, es una faceta a tener en cuenta y el alumno sabrá qué es el lenguaje expresivo de la materia.</p> <p>En DT I se propondrán sobre ciertas unidades temáticas una serie de diseños basados en la aplicación de los contenidos de dicha unidad. Estos trabajos serán evaluados y su calificación se tendrá en cuenta en la nota de cada evaluación.</p> <p>La explicación de contenidos se abordará tanto desde planteamientos clásicos: pizarra, tiza y plantillas de dibujo geométrico, como a través de medios informáticos, con proyecciones de teoría y ejercicios o accesos a páginas de Internet.</p> <p>Se podrán utilizar de modo excepcional y siempre y cuando sirvan para mejorar o ayudar a la comprensión de los contenidos de la materia, determinados apoyos tecnológicos: Internet para búsqueda de información y ejercicios, audiovisuales, cámaras digitales (foto y video), escáner, elaboración de presentaciones...</p>
--	---

<p>RECURSOS</p>	<p>Aula de Dibujo con espacio reservado para actividades que requieren pulcritud y precisión, como es el dibujo técnico. Dotada con mesas de dibujo, pizarra, cañón de luz y pantalla de proyección.</p> <p>Dentro del "Horario de Aula" se otorga cierta preferencia a los grupos de Dibujo técnico de 1º y 2º de Bachillerato que dan la mayoría de las clases semanales en este espacio.</p> <p>Materiales de apoyo para el curso serán todos aquellos recursos gráficos en formatos diferentes con los que se pueda contar: DVD, fotocopias, presentaciones informáticas, vídeos, páginas Web, recursos gráficos provenientes de Internet, de trabajos realizados por otros alumnos.</p> <p>En la actualidad se disponen, entre otros materiales, de tres ordenadores de sobremesa, una impresora-escáner, dos cámaras de vídeo y tres cámaras fotográficas digitales.</p> <p>Además, se dispone de ciertos materiales tradicionales: plantillas de dibujo geométrico y compases para pizarra, plantillas de curvas, escalímetros...</p> <p>También disponemos de modelos tridimensionales de poliedros y de cuerpos geométricos en madera y de piezas industriales metálicas para facilitar la comprensión de diversos aspectos geométricos durante el curso y para realizar prácticas de croquización, de vistas diédricas y de perspectivas.</p> <p>Ciertos materiales fungibles como lápices, rotuladores, plantillas de trazado, compases etc. son de aportación personal de cada alumno. No obstante, cada curso, el departamento adquiere cierto número de estos materiales con el fin de paliar olvidos puntuales que se dan entre los alumnos.</p>
-----------------	---

LIBRO DE TEXTO

EDITORIAL:

La materia se imparte por apuntes y ejercicios para resolver, proporcionados por el departamento de Artes Plásticas y adaptados al programa de la asignatura. La totalidad de estos apuntes está disponible desde principio de curso en el Aula Virtual de Educamadrid al que tienen acceso como usuarios todos los alumnos. Desde esta plataforma los alumnos se descargan e imprimen este material con el que se van desarrollando los contenidos del curso

<p>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN</p>	<p style="text-align: center;"><u>Exámenes y criterios de corrección.</u> En cada evaluación se harán, al menos, dos exámenes y si es posible tres.</p> <p>En los exámenes, cada pregunta o cuestión llevará especificada su valoración en puntos y para su elaboración se tendrán en cuenta los contenidos recogidos en la presente programación. El criterio a seguir para la corrección del examen será único: la correcta y adecuada solución a las propuestas planteadas utilizando única y exclusivamente procedimientos geométricos gráficos.</p> <p style="text-align: center;"><u>Ejercicios y Trabajos Prácticos de diseño.</u> Los ejercicios y trabajos de diseño propuestos en cada evaluación tienen carácter obligatorio y serán evaluables.</p> <p style="text-align: center;"><u>Calificaciones.</u> Las calificaciones en cada evaluación vendrán definidas según la siguiente proporción:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 70% por la nota media de los exámenes siempre y cuando todos superen un 4 de nota. Con un examen con nota menor de 4 no se realizará media entre exámenes, dado que los temas no guardan estricta conexión entre sí. - 30% por la media de las calificaciones de los trabajos prácticos y de los diseños. <p>La calificación final de curso vendrá determinada por la media de las tres evaluaciones, siempre y cuando las tres estén aprobadas.</p> <p>Aunque ya se viene haciendo en el resto de las materias que imparte el Departamento de Artes Plásticas, dadas las características del proyecto del Aula de excelencia, se valorará especialmente en los alumnos pertenecientes a este grupo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La capacidad de investigación. ● El trabajo en equipo. ● La actitud general de implicación del alumno con la materia. <p>De igual manera, y dada la fundamental conexión entre el Dibujo Técnico y otras materias, también se valorará positivamente en la evaluación de estos alumnos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Que comprendan y establezcan las relaciones entre disciplinas: arte, matemáticas, física, ingeniería industrial, diseño... ● Que valoren el uso del Dibujo Técnico y sus aplicaciones. <p style="text-align: center;"><u>Prueba Extraordinaria. Calificación</u></p>
---	---

	<p>Los alumnos que no obtengan calificación positiva en la evaluación final ordinaria, deberán presentarse a una prueba extraordinaria de evaluación para alumnos con materias pendientes. Esta prueba será escrita teórico-práctica, elaborada a partir de los contenidos de la materia. Se ajustará al desarrollo contemplado en la programación e incluirá, a ser posible, por lo menos cinco preguntas sobre los contenidos de la materia.</p> <p>Este examen supone el 100% de la nota.</p>
<p>SUPERACIÓN DE EVALUACIONES SUSPENSAS</p>	<p>De cada una de las evaluaciones se hará una prueba escrita para que el alumno pueda superar el nivel de la evaluación suspensa. Los contenidos de estas pruebas versarán sobre los temas trabajados durante toda la evaluación que no se ha superado.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si en esta prueba se obtiene un 5 la nota en la evaluación también será de 5. - Si en esta prueba se obtiene una nota superior a 5 pero la nota media con la de la evaluación no alcanza el 5, la nueva nota de la evaluación será de 5. - Si en esta prueba se obtiene una nota superior a 5 y la media con la de la evaluación alcanza o supera el 5, la nueva nota de la evaluación será dicha media. <p>En caso de realizar tres exámenes en una evaluación, la prueba para superar dicha evaluación se planteará según los supuestos siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si de los tres exámenes se suspende uno con menos de un 4 de nota la prueba de superación se realizará sólo de la materia suspensa. - Si de los tres exámenes se suspenden dos o tres exámenes con menos de un 4 de nota, no se efectúa media entre dichos exámenes y se considera toda la evaluación suspensa por lo que la prueba de superación es de toda la materia de la evaluación. <p>La fecha para la realización de cada una de las pruebas de superación será acordada entre los alumnos y el profesor.</p> <p>Al finalizar el curso, habrá otra prueba escrita para que alumnos a los que les quede alguna evaluación suspensa puedan superarla. La nota final de las evaluaciones en estos casos se hará también con la media entre la nota de la evaluación y la que se haya obtenido en esta prueba, siguiendo los mismos criterios que los expuestos anteriormente. Los alumnos que deban realizar esta prueba, harán sólo aquella parte del examen correspondiente a la evaluación o evaluaciones no aprobadas.</p>
<p>PÉRDIDA DEL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTINUA</p>	<p>Los alumnos pueden perder el derecho a la evaluación continua bien por acumulación de faltas de asistencia a una asignatura, bien por entenderse que ha habido un abandono indirecto de la asignatura</p>

	<p>(no presentarse a exámenes o pruebas; presentar los exámenes casi en blanco; no presentar trabajos o realizar tareas de clase así como observar una actitud totalmente pasiva en clase).</p> <p>Aquellos alumnos que hayan perdido el derecho a la evaluación continua deberán realizar un examen para superar la asignatura.</p> <p>Este examen estará diseñado sobre los contenidos de la materia en la evaluación o evaluaciones a las que haya afectado dicha pérdida y tendrá las mismas características que los exámenes de la materia durante el curso.</p> <p>Cada pregunta o cuestión llevará especificada su valoración en puntos y para su elaboración se tendrán en cuenta los contenidos recogidos en la presente programación. El criterio a seguir para la corrección del examen será único: la correcta y adecuada solución a las propuestas planteadas utilizando única y exclusivamente procedimientos geométricos gráficos.</p> <p>También deberán entregar, en la fecha en que se convoque el examen, todos aquellos trabajos prácticos que se hayan hecho en el periodo afectado por la pérdida de evaluación continua.</p> <p>La nota de dicha evaluación o evaluaciones se obtendrá del siguiente reparto:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Examen teórico práctico: 70 % -Trabajos prácticos: 30 %
--	--

PROGRAMACIÓN DIBUJO TÉCNICO II. 2º DE BACHILLERATO

NOMBRE DEL CENTRO	IES PINTOR ANTONIO LÓPEZ	CURSO 2022-2023
MATERIA	DIBUJO TÉCNICO II	NIVEL: 2º BACHILLERATO

INTRODUCCIÓN

Los contenidos de la materia en 2º de Bachillerato se han agrupado en cuatro bloques interrelacionados: Geometría, Sistemas de representación, Normalización y Proyectos. Sigue siendo la misma estructura que en 1º de Bachillerato pero se introduce en este curso un bloque nuevo, denominado Documentación gráfica de Proyectos, para la integración de las destrezas adquiridas en la etapa.

El Dibujo Técnico se presenta como la antesala para poder conectar adecuadamente con estudios superiores, bien sean profesionales o de tipo universitario, relacionados con disciplinas como la Arquitectura, Ingenierías en todos sus campos o las Bellas Artes.

Como ya dijimos en la introducción de 1º de Bachillerato el Dibujo Técnico impartido en 1º de bachillerato y el impartido en 2º, no son en sí dos materias distintas sino dos fases de exposición de una misma temática. Los contenidos contemplados en ambos cursos son prácticamente idénticos, variando su extensión, profundización y los fines a conseguir. Es en este 2º curso donde

se tratan de afianzar los conocimientos básicos, extender y profundizar en su totalidad dichos contenidos, manejar las relaciones existentes entre ellos a través de ejercicios y lograr un buen grado de dominio en los métodos operativos para la resolución de problemas.

El primer bloque, denominado Geometría, sigue en este curso profundizando en los contenidos necesarios para resolver problemas de configuración de formas planas.

De manera análoga, el bloque dedicado a los Sistemas de representaciones abordado de nuevo, revisando y profundizando en los fundamentos, características y aplicaciones de las axonometrías y del sistema diédrico.

El tercer bloque, denominado Documentación gráfica de Proyectos, tiene como objetivo principal que el estudiante movilice e interrelacione los contenidos adquiridos a lo largo de toda la etapa, y los utilice para elaborar y presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño gráfico, industrial o arquitectónico. En él se incluye la Normalización, que pretende dotar al estudiante de los procedimientos para simplificar, unificar y objetivar las representaciones gráficas. Esta parte de la materia está especialmente relacionada con el proceso de elaboración de proyectos por lo que, aunque la secuencia establecida sitúa este bloque de manera específica en el primer curso de Bachillerato, su condición de lenguaje universal hace que su utilización sea una constante a lo largo de la etapa y por lo tanto consideramos necesario repasarlo en el curso de 2º de Bachillerato

CONTENIDOS

Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico

- Resolución de problemas geométricos: Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones.
- Construcción de figuras planas equivalentes.
- Relación entre los ángulos y la circunferencia. Arco capaz. Aplicaciones.
- Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias.
- Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias.
- Trazado de curvas cónicas y técnicas: Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola. Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones.
- Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y envolventes. Aplicaciones.
- Transformaciones geométricas: Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones.
- Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.

Bloque 2. Sistemas de representación

- Punto, recta y plano en sistema diédrico: Resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad.
- Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas.
- Abatimiento de planos. Determinación de sus elementos. Aplicaciones.
- Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones.
- Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones.
- Construcción de figuras planas. Afinidad entre proyecciones. Problema inverso al abatimiento.
- Cuerpos geométricos en sistema diédrico: Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares. Determinación de sus secciones principales.
- Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones.
- Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas.
- Sistemas axonométricos ortogonales: Posición del triedro fundamental. Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema. Determinación de coeficientes de reducción.
- Tipología de las axonometrías ortogonales. Ventajas e inconvenientes.
- Representación de figuras planas. Representación simplificada de la circunferencia.
- Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones.

Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos

- Elaboración de bocetos, croquis y planos.
- El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual.
- El proyecto: tipos y elementos.
- Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas. Elaboración de las primeras ideas. Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas. Elaboración de dibujos acotados.
- Elaboración de croquis de piezas y conjuntos.
- Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción.
- Presentación de proyectos. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo.
- Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos.

- Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas.
- Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas. Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN, COMPETENCIAS CLAVE Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

(los resaltados en amarillo se consideran aprendizajes imprescindibles)

Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico

1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. (CCL, CMCT, SIEE)
 - 1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.
 - 1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión.
 - 1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.
 - 1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.
 - 1.5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.
2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia. (CCL, CMCT, CAA)
 - 2.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.
 - 2.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.
 - 2.3. Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes y asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.

3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización. (CCL, CMCT, CAA)

3.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.

3.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.

3.3. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.

Bloque 2. Sistemas de representación

1. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la "visión espacial", analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales. (CMCT, CAA)

1.1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.

1.2. Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.

1.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados.

2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman. (CMCT, CAA)

2.1. Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.

2.2. Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.

2.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.

2.4. Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida.

2.5. Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.

3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales. (CMCT, CAA)

3.1. Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección.

3.2. Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios.

3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballeras.

Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos

1. Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad. (CMCT, CCL, CEC, CSC)

1.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico.

1.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.

1.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.

1.4. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.

2. Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad. (CD, CSC)

2.1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.

2.2. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.

2.3. Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.

2.4. Presenta los trabajos de Dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.

	1ª evaluación	2ª evaluación	3ª evaluación
TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS	UNIDAD 1: RELACIONES MÉTRICAS ENTRE FIGURAS PLANAS. UNIDAD 2: ÁNGULOS EN LA CIRCUNFERENCIA. ARCO CAPAZ. UNIDAD 3: POTENCIA. EJE RADICAL Y CENTRO RADICAL. UNIDAD 4: CONSTRUCCIONES POLIGONALES UNIDAD 5: TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS. UNIDAD 6: INVERSIÓN UNIDAD 7: CURVAS CÓNICAS UNIDAD 8: TANGENCIAS	UNIDAD 9: PROYECCIONES. CLASES. HOMOLOGÍA PROYECTIVA. UNIDAD 10: SISTEMA DIÉDRICO	UNIDAD 11: PERSPECTIVA AXONOMÉTRICA/CA BALLERA UNIDAD 12: PERSPECTIVA CÓNICA UNIDAD 13: NORMALIZACIÓN UNIDAD 14: DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	<p>El Dibujo Técnico es un área eminentemente práctica, si bien está dotada, para poder abordar este aspecto, de su correspondiente estudio teórico. En consecuencia, su desarrollo deberá estar basado en todo momento en la comprensión, estudio y resolución de un número significativo de ejercicios y problemas que abarquen los distintos enfoques resolutivos de cada tema.</p> <p>En este sentido, sobre cada unidad temática se propondrán una serie de ejercicios que, preferiblemente, se distribuirán a los alumnos mediante fotocopias para su realización. Estos ejercicios se harán de forma "abierta", de modo que el alumno cuente con la orientación y supervisión del profesor y pueda, además, consultar con sus compañeros. Estos trabajos son de obligada realización e influirán en la nota de evaluación pudiendo modificarla positivamente.</p>
---------------------------	--

	<p>La aplicación de la normativa en el uso de las operaciones geométricas, utilización de la nomenclatura y grafismos adecuados, así como el cuidado en el trazado y limpieza, es una faceta a tener en cuenta y el alumno sabrá que es el lenguaje expresivo de la materia.</p> <p>La explicación de contenidos se abordará tanto desde planteamientos clásicos: pizarra, tiza y plantillas de dibujo geométrico, como a través de</p> <p>medios informáticos, con proyecciones de teoría y ejercicios o accesos a páginas de Internet.</p> <p>La existencia de un grupo de excelencia de 2º de Bachillerato de Dibujo Técnico, supone la posibilidad de ampliar y enriquecer la metodología con la incorporación, en la medida de lo posible y en función de la disponibilidad de equipos, tanto en el centro como fuera de él, del uso de nuevas tecnologías para explicar y ayudar a comprender los contenidos de la materia.</p> <p>Se podrán utilizar de modo excepcional y siempre y cuando sirvan para mejorar o ayudar a la comprensión de los contenidos de la materia, determinados apoyos tecnológicos: Internet para búsqueda de información y ejercicios, audiovisuales, cámaras digitales (foto y video), escáner, elaboración de presentaciones...</p>
--	---

<p>RECURSOS</p>	<p>Aula de Dibujo con espacio reservado para actividades que requieren pulcritud y precisión, como es el dibujo técnico. Dotada con mesas de dibujo, pizarra, cañón de luz y pantalla de proyección.</p> <p>Dentro del "Horario de Aula" se otorga cierta preferencia a los grupos de Dibujo técnico de 1º y 2º de Bachillerato que dan la mayoría de las clases semanales en este espacio.</p> <p>Materiales de apoyo para el curso serán todos aquellos recursos gráficos en formatos diferentes con los que se pueda contar: DVD, fotocopias, presentaciones informáticas, vídeos, páginas Web, recursos gráficos provenientes de Internet, de trabajos realizados por otros alumnos.</p> <p>En la actualidad se disponen, entre otros materiales, de tres ordenadores de sobremesa, una impresora-escáner, dos cámaras de vídeo y tres cámaras fotográficas digitales.</p> <p>Además, se dispone de ciertos materiales tradicionales: plantillas de dibujo geométrico y compases para pizarra, plantillas de curvas, escalímetros...</p> <p>También disponemos de modelos tridimensionales de poliedros y de cuerpos geométricos en madera y de piezas industriales metálicas para facilitar la comprensión de diversos aspectos geométricos durante el curso y para realizar prácticas de croquización, de vistas diédricas y de perspectivas</p>
-----------------	--

	<p>Ciertos materiales fungibles como lápices, rotuladores, plantillas de trazado, compases etc. son de aportación personal de cada alumno. No obstante, cada curso, el departamento adquiere cierto número de estos materiales con el fin de paliar olvidos puntuales que se dan entre los alumnos.</p>
<p>LIBRO DE TEXTO: EDITORIAL:</p> <p>La materia se imparte por apuntes y ejercicios para resolver, proporcionados por el departamento de Artes Plásticas y adaptados al programa de la asignatura. La totalidad de estos apuntes está disponible desde principio de curso en el Aula Virtual de Educamadrid y en la plataforma Google Classrooms a las que tienen acceso como usuarios todos los alumnos. Desde estas plataformas los alumnos se descargan e imprimen este material con el que se van desarrollando los contenidos del curso</p>	

<p>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN</p>	<p><u>Exámenes y criterios de corrección.</u> En cada evaluación se harán dos exámenes..</p> <p>En los exámenes, cada pregunta o cuestión llevará especificada su valoración en puntos y para su elaboración se tendrán en cuenta los contenidos impartidos en el periodo correspondiente. El criterio a seguir para la corrección del examen será único: la correcta y adecuada</p> <p>solución a las propuestas planteadas utilizando única y exclusivamente procedimientos geométricos gráficos.</p> <p><u>Ejercicios y problemas.</u> Los ejercicios y problemas sobre cada unidad, propuestos en cada evaluación, tienen carácter obligatorio.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sobre cada uno de los temas se plantean múltiples ejercicios prácticos. La gran mayoría acompañando a los apuntes teóricos; otros dictados en clase. ● Su realización es obligatoria, dentro de las fechas que se indiquen. La realización de los ejercicios se valorará con un máximo del 10% de la nota final de cada evaluación. ● Cuando el profesor lo requiera o a final de trimestre se recogerán los ejercicios que se hayan propuesto para su realización y serán revisados pudiendo valorarse con la calificación de 0, 0,5 o 1 punto en función de la cantidad y calidad del trabajo realizado. Deberán ser realizados según los criterios de resolución de un problema de Dibujo Técnico, explicados a los alumnos de la materia y trabajados en las clases de 1º y de 2º de bachillerato.
--	--

	<ul style="list-style-type: none"> ● Serán entregados en el orden de realización, en una carpeta de plástico debidamente identificada con nombre, apellidos y grupo de cada alumno. <p><u>Calificaciones.</u></p> <p>La calificación de cada evaluación vendrá determinada por:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Nota media de los exámenes realizados: Constituirá el 90% de la nota. Los exámenes realizados en la evaluación ponderarán lo mismo a no ser que se determine lo contrario. Para poder hacer nota media entre los exámenes se exige un mínimo de puntuación de 4 en el examen. Con un examen con nota menor de 4 no se realizará media entre los exámenes, dado que muchos temas no guardan estricta conexión entre sí. ● Nota de los ejercicios y problemas realizados en toda la evaluación: Constituirá el 10% de la nota. ● En cada evaluación se harán dos exámenes. ● La calificación final de curso vendrá determinada por la nota media de las tres evaluaciones siempre y cuando las tres estén aprobadas. <p><u>Prueba Extraordinaria. Calificación</u></p> <p>Los alumnos que no obtengan calificación positiva en la evaluación final ordinaria, deberán presentarse a una prueba extraordinaria de evaluación para alumnos con materias pendientes. Esta prueba será escrita teórico-práctica, elaborada a partir de los contenidos de la materia. Se ajustará al desarrollo contemplado en la programación y se planteará a ser posible de modo similar al patrón de la prueba de Dibujo Técnico de la EVAU</p> <p>Este examen supone el 100% de la nota</p> <p>PROYECTO DE INVESTIGACIÓN DEL BACHILLERATO DE EXCELENCIA</p> <p>La calificación del Proyecto de Investigación será tenida en cuenta en la evaluación de las materias de 2º de bachillerato, pudiendo modificar positivamente la nota final del segundo curso hasta en 1 punto.</p> <p>Este incremento de nota se cuantificará con el 10% de la nota obtenida en dicho proyecto.</p>
--	---

<p>SUPERACIÓN DE EVALUACIONES SUSPENSAS</p>	<p>De cada una de las evaluaciones se hará una prueba escrita para que el alumno pueda superar el nivel de la evaluación suspensa. Los contenidos de estas pruebas versarán sobre los temas trabajados durante toda la evaluación que no se ha superado.</p>
--	--

	<ul style="list-style-type: none"> - Si en esta prueba se obtiene un 5 la nota en la evaluación también será de 5. - Si en esta prueba se obtiene una nota superior a 5 pero la nota media con la de la evaluación no alcanza el 5, la nueva nota de la evaluación será de 5. - Si en esta prueba se obtiene una nota superior a 5 y la media con la de la evaluación alcanza o supera el 5, la nueva nota de la evaluación será dicha media. <p>En el caso extraordinario de realizar tres exámenes en una evaluación, la prueba para superar dicha evaluación se planteará según los supuestos siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si de los tres exámenes se suspende uno con menos de un 4 de nota la prueba de superación se realizará sólo de la materia suspensa. - Si de los tres exámenes se suspenden dos o tres exámenes con menos de un 4 de nota, no se efectúa media entre dichos exámenes y se considera toda la evaluación suspensa por lo que la prueba de superación es de toda la materia de la evaluación. <p>La fecha para la realización de cada una de las pruebas de superación será acordada entre los alumnos y el profesor.</p> <p>Al finalizar el curso, habrá otra prueba escrita para que alumnos a los que les quede alguna evaluación suspensa puedan superarla. La nota final de las evaluaciones en estos casos se hará también con la media entre la nota de la evaluación y la que se haya obtenido en esta prueba, siguiendo los mismos criterios que los expuestos anteriormente. Los alumnos que deban realizar esta prueba, harán sólo aquella parte del examen correspondiente a la evaluación o evaluaciones no aprobadas.</p>
--	--

<p>RECUPERACIÓN DE LA MATERIA DE DIBUJO TÉCNICO I PENDIENTE</p>	<p>Alumnos de DT II con la materia de DT I pendiente que cursan DT II</p> <p>Los alumnos que cursen DT II y tengan pendiente DT I recuperarán automáticamente ésta última si aprueban la primera y segunda evaluación de DT II. En caso contrario se les hará un examen por evaluación de los temas vistos en la misma pero acomodado a los contenidos programados para DT I. Estos alumnos serán informados de este sistema de recuperación por el profesor que les imparta la materia de DT II.</p> <p>Alumnos de DT II con la materia de DT I pendiente que no cursan DT II</p> <p><u>Atención y seguimiento.</u></p> <p>Competencia: El seguimiento de los alumnos de 2º de Bachillerato que no cursen Dibujo Técnico II correrá a cargo del jefe de departamento. A estos alumnos se les informará del "Plan de</p>
---	---

	<p>actividades de recuperación de la materia de Dibujo Técnico I” entregándoles en mano un documento nominal donde se describe y explica el procedimiento a seguir para la recuperación y anunciándose también en el tablón de anuncios del Departamento de Artes Plásticas.</p> <p>Proceso:</p> <p>A los alumnos con DT I pendiente y que en el presente curso no estén matriculados en DT II se les comunicará por escrito un plan de trabajo a desarrollar hasta el mes de Abril. Los trabajos a realizar serán controlados y evaluados por el jefe de departamento en dos ocasiones: a principios de Enero y a principios de Abril.</p> <p>La evaluación positiva de los dos controles conllevará la recuperación. Si alguno de los controles no arrojará evaluación positiva, el alumno se someterá a un examen final en la 2ª quincena de Abril, basado en los contenidos contemplados en la materia pendiente. La calificación del examen junto al informe de la evaluación del plan de trabajo, definirá la recuperación o no recuperación de la materia pendiente.</p>
--	--

<p>PÉRDIDA DEL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTINUA</p>	<p>Los alumnos pueden perder el derecho a la evaluación continua bien por acumulación de faltas de asistencia a una asignatura, bien por entenderse que ha habido un abandono indirecto de la asignatura (no presentarse a exámenes o pruebas; presentar los exámenes casi en blanco; no presentar trabajos o realizar tareas de clase así como observar una actitud totalmente pasiva en clase).</p> <p>Aquellos alumnos que hayan perdido el derecho a la evaluación continua deberán realizar un examen para superar la asignatura.</p> <p>Este examen estará diseñado sobre los contenidos de la materia en la evaluación o evaluaciones a las que haya afectado dicha pérdida y tendrá las mismas características que los que se realizan durante el curso.</p> <p>Cada pregunta o cuestión llevará especificada su valoración en puntos y para su elaboración se tendrán en cuenta los contenidos recogidos en la presente programación. El criterio a seguir para la corrección del examen será único: la correcta y adecuada solución a las propuestas planteadas utilizando única y exclusivamente procedimientos geométricos gráficos.</p> <p>El resultado de esta prueba supondrá el 100% de la nota de dicha evaluación o evaluaciones.</p>
---	---

PROGRAMACIÓN IMAGEN Y SONIDO 2º BACHILLERATO

NOMBRE DEL CENTRO	IES PINTOR ANTONIO LÓPEZ	CURSO 2022-2023
MATERIA	IMAGEN Y SONIDO	NIVEL: 2º BACHILLERATO

INTRODUCCIÓN

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

La asignatura, impartida en el curso de 2º de Bachillerato, supone, pues, una profundización en el estudio de la imagen fija, el sonido y la imagen en movimiento dentro del ámbito de la expresión artística.

El aprendizaje del lenguaje plástico audiovisual se plantea en nuestro caso también desde la coherencia e interrelación pedagógica y didáctica con las materias de Educación Plástica Visual y Audiovisual que cursan en 1º, 2º, 3º y 4º de E.S.O. la mayoría de alumnos.

Esta materia promueve la formación de ciudadanos críticos, responsables y autónomos, tanto en el análisis de los mensajes como para la utilización responsable de las tecnologías de la información y la comunicación en la elaboración de audiovisuales, favoreciendo la adquisición de criterio estético, la sensibilidad artística y la capacidad comunicativa. El alumnado debe ser capaz de interactuar con su entorno, analizando y entendiendo los constantes y masivos mensajes que en la actualidad se transmiten a través de distintos medios para después poder generar los suyos propios, teniendo en cuenta la no discriminación de las personas con discapacidad y la accesibilidad en la elaboración de los documentos y mensajes audiovisuales.

Su planteamiento es fundamentalmente práctico y contribuye al desarrollo de dos aspectos de la formación artística relacionados entre sí: la percepción sensorial e intelectual de las imágenes y los sonidos y la interpretación y creación de productos audiovisuales. Por lo tanto uno de los objetivos principales de esta materia es que el alumnado aprenda a elaborar productos audiovisuales a través del conocimiento y experimentación de las técnicas, procedimientos y conceptos propios del área de la imagen y el sonido, partiendo de un análisis crítico de las distintas manifestaciones audiovisuales a lo largo de la historia y del tratamiento de la información en los distintos medios de comunicación.

El estudio del lenguaje audiovisual, ya sea dentro del campo artístico, funcional, científico o publicitario, fomenta la actitud crítica y estética hacia el mundo de las imágenes y desarrolla la sensibilidad estética y las actitudes de aprecio y respeto hacia el patrimonio artístico.

Siendo una materia eminentemente práctica el alumno desarrolla la agilidad y destreza en la comprensión y uso de las imágenes fijas, sonidos y vídeos, realizando determinados productos audiovisuales y multimedia con criterio estético y sensibilidad artística.

Los temas en los que se ha estructurado la materia no tienen un carácter secuencial sino que al tratarse de una materia eminentemente práctica se deben trabajar de manera simultánea.

CONTENIDOS**Bloque 1. Recursos expresivos utilizados en producciones audiovisuales.**

- Productos audiovisuales: tipos y códigos expresivos.
- Características expresivas de la imagen fija y móvil. Cualidades funcionales,

semánticas y técnicas.

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

Bloque 2. Análisis de situaciones audiovisuales

- La imagen en movimiento
- Movimientos de cámara
- La narración de la imagen en movimiento.
El plano, el punto de vista y la secuencia
- La narración audiovisual: el montaje.
- El montaje como recurso expresivo

Bloque 3. Elaboración de guiones.

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

Bloque 4. Captación de imágenes fotográficas y de vídeo.

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

Bloque 5. Tratamiento digital de imágenes.

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

Bloque 6. Edición de piezas visuales

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

Bloque 7. Diseño de bandas sonoras

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

Bloque 8. Cualidades técnicas del equipamiento de sonido

- Analogía entre el oído y la electro-acústica.

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

Bloque 9. Equipamiento técnico en proyectos multimedia

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN, COMPETENCIAS CLAVE Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

(los resaltados en amarillo se consideran aprendizajes imprescindibles)

Bloque 1. Recursos expresivos utilizados en producciones audiovisuales.

1. **Analizar críticamente los recursos expresivos utilizados en las producciones audiovisuales, relacionando las características funcionales y tipológicas con la consecución de los objetivos comunicativos. (CCL, CSC, CEC)**

1.1. Identifica la tipología, la intencionalidad comunicativa y los códigos expresivos empleados en la realización de distintos productos audiovisuales a partir de su visionado y análisis crítico.

1.2. **Reconoce las características expresivas en composiciones fotográficas y productos audiovisuales y sus cualidades plásticas, funcionales, semánticas y técnicas.**

1.3. Valora las consecuencias comunicativas de la utilización formal y expresiva del encuadre, el ángulo de cámara y sus movimientos en la resolución de diversas situaciones audiovisuales

Bloque 2: Análisis de situaciones audiovisuales

1. **Analizar situaciones audiovisuales extraídas de productos cinematográficos de diversos géneros, aplicando las técnicas de lenguaje audiovisual y valorando los elementos que garantizan el mantenimiento de la continuidad narrativa y formal en una producción audiovisual. (CD, CSC, CEC)**

1.1. Analiza los elementos teóricos del montaje audiovisual para el análisis de la continuidad del mensaje narrativo de productos fílmicos.

1.2. Diferencia las aportaciones más significativas producidas en la evolución histórica de las teorías del montaje audiovisual.

1.3. Justifica las alternativas posibles en el montaje de un producto audiovisual, a partir de la valoración del tratamiento del tiempo, del espacio y de la idea o contenido.

1.4. Valora las consecuencias de la aplicación de las técnicas de montaje fílmico en el mantenimiento de la continuidad narrativa, perceptiva, formal, de movimiento, de acción y de dirección.

Bloque 3. Elaboración de guiones.

1. **Elabora guiones para una producción audiovisual aplicando una estructura narrativa coherente con las posibilidades expresivas de la imagen, el sonido y la música. (CCL, CAA, CSC)**
 - 1.1. Valora la importancia de la función expresiva de la imagen, el sonido y la música en el proceso de creación de guiones para producciones audiovisuales.
 - 1.2. Elabora la estructura narrativa y de un guión para una producción audiovisual de ficción, a partir del análisis de una idea o proyectos previos.
 - 1.3. Identificar las diferencias y semejanzas en la construcción de guiones audiovisuales y guiones de audiodescripción.
 - 1.4. Realiza el guión técnico y el storyboard de una secuencia dramática previa.
 - 1.5. Relaciona los procesos y fases de una producción audiovisual con las funciones del personal técnico y artístico que interviene en la misma.
 - 1.6. Construye el guión literario de una determinada secuencia siguiendo las fases estandarizadas en las producciones audiovisuales: determinación de la idea, documentación, argumento y escaleta.

Bloque 4. Captación de imágenes fotográficas y de vídeo.

1. **Grabar piezas audiovisuales aplicando técnicas de captación de imágenes fotográficas y de vídeo, reforzando su expresividad mediante los recursos y medios técnicos del lenguaje audiovisual. (CD, CAA, CEC)**
 - 1.1. Compara el proceso de captación de imágenes del ojo humano con la aplicación transferida a los sistemas de captación y reproducción visual.
 - 1.2. Justifica el efecto de la iluminación de las secuencias a captar por los sistemas técnicos audiovisuales.
 - 1.3. Registra con la cámara de vídeo y fotográfica las tomas, planos y secuencias introduciendo los ajustes necesarios de temperatura de color, exposición, resolución, sonido y los metadatos con la información necesaria para su identificación.
 - 1.4. Dispone la iluminación necesaria para adecuar las condiciones lumínicas de la escena a los dispositivos de captura fotográfica o de vídeo y a las intenciones expresivas.
 - 1.5. Construye la composición estética y narrativa de las imágenes fotográficas y de vídeo a capturar, necesarias para la elaboración de piezas o secuencias audiovisuales sencillas.

Bloque 5. Tratamiento digital de imágenes.

1. **Realizar el tratamiento digital de imágenes empleando técnicas de generación, procesamiento y retoque de imagen fija. (CD, CAA, CEC)**
 - 1.1. Corrige anomalías de las imágenes fijas captadas, realizando los ajustes necesarios y adaptando el resultado a las características del medio o soporte final de las imágenes.
 - 1.2. Elige de manera apropiada el tipo de formato de archivo de imágenes fijas, así como distintas alternativas de almacenamiento de datos.

1.3. Elabora la imagen final del proyecto mediante la aplicación de transformaciones y efectos necesarios, empleando técnicas y herramientas específicas de edición

Bloque 6. Edición de piezas visuales.

1. **Editar piezas audiovisuales aplicando técnicas y herramientas de programas de tratamiento de vídeo, relacionando sus posibilidades de articulación y combinación según los tipos de destinatarios. (CD, CAA, CSC, SIEE)**

1.1. Relaciona las especificaciones técnicas y las cualidades operativas del equipamiento de postproducción con las diversas metodologías de montaje y edición en proyectos de cine, vídeo y televisión.

1.2. Configura el proyecto de edición de gráficos e imágenes fijas o de edición, considerando el formato adecuado al material original y a la difusión final que se pretende en el proyecto.

1.3. **Edita las piezas de vídeo, las fotografías, los gráficos, los rótulos y los elementos sonoros en la línea de tiempo del programa de edición, realizando transiciones entre los planos, elaborando subtítulos, armonizando el tono y sincronizando la duración de la imagen con el audio.**

1.4. Exporta la pieza visual de edición a un archivo con el formato necesario para su posterior reproducción.

1.5. Analiza y valora los productos de audiodescripción y subtitulación de obras audiovisuales y multimedia para la atención a la discapacidad visual y auditiva.

1.6. Reconoce las prestaciones técnicas y operativas de las aplicaciones de tratamiento de imágenes, animación 2D, edición de vídeo y autoría.

Bloque 7. Diseño de bandas sonoras.

1. **Integrar el sonido e imagen en un producto multimedia, audiovisual o programa de radio, aplicando los recursos expresivos del lenguaje sonoro. (CCL, CD, CEC)**

1.1. Especifica el valor funcional, expresivo y comunicativo de los recursos sonoros empleados en la construcción de la banda sonora de una producción audiovisual o radiofónica.

1.2. Diferencia las características estructurales, expresivas y funcionales de los géneros radiofónicos, a partir del análisis de las parrillas de programación de distintas emisoras de radio.

1.3. Elabora mediante aplicaciones digitales la banda sonora de un producto audiovisual, dando respuesta a sus requisitos comunicativos.

Bloque 8. Cualidades técnicas del equipamiento de sonido.

1. **Reconocer las cualidades técnicas del equipamiento de sonido idóneo en programas de radio, grabaciones musicales, y proyectos audiovisuales, justificando sus características funcionales y operativas. (CCL, CD, CEC)**

1.1. Analiza el proceso de captación del oído humano y la percepción de las frecuencias audibles.

- 1.2. Identifica los hitos más importantes producidos en la evolución histórica del registro sonoro.
- 1.3. Reconoce las aportaciones tecnológicas y expresivas que el sonido aportó en el proceso de transformación del cine mudo al cine sonoro.
- 1.4. Reconoce los sistemas de captación y registro sonoro empleados en la producción de audiovisuales y radio.
- 1.5. Identifica las prestaciones técnicas de los diversos micrófonos y accesorios necesarios en proyectos audiovisuales y de espectáculos.
- 1.6. Analiza las especificaciones técnicas y las cualidades operativas de diversas configuraciones de equipamiento de audio en grabaciones en estudio de música, doblaje y efectos sonoros.
- 1.7. Describe las prestaciones de líneas de audio con diferentes tipos de cables y conectores, en función de los requisitos de micrófonos, equipos reproductores, equipos informáticos, y equipos de grabación y registro de audio que se van a emplear en proyectos audiovisuales.

Bloque 9. Equipamiento técnico en proyectos multimedia.

1. Reconocer las prestaciones del equipamiento técnico en proyectos multimedia, identificando sus especificaciones y justificando sus aptitudes en relación con los requerimientos del medio y las necesidades de los proyectos. (CCL, CD, CEC)
 - 1.1. Diferencia las características estructurales, expresivas y funcionales de los géneros radiofónicos, a partir del análisis de las parrillas de programación de distintas emisoras de radio.
 - 1.2. Identifica las prestaciones del equipamiento informático en proyectos multimedia
 - 1.3. Reconoce las prestaciones técnicas y operativas de las aplicaciones de tratamiento de imágenes, animación 2D, edición de vídeo y autoría.
 - 1.4. Justifica la utilización de determinados formatos de archivo de imagen, audio y vídeo.
 - 1.5. Valora las necesidades de usuarios con diferentes grados de accesibilidad y las exigencias técnicas de los diversos medios de explotación y las opciones de salida de las aplicaciones multimedia

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

TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS	1ª evaluación	2ª evaluación	3ª evaluación

	<p>BLOQUE 1: RECURSOS EXPRESIVOS UTILIZADOS EN PRODUCCIONES AUDIOVISUALES</p> <p>BLOQUE 2: ANÁLISIS DE SITUACIONES AUDIOVISUALES</p> <p>BLOQUE 4: CAPTACIÓN DE IMÁGENES FOTOGRAFICAS Y DE VÍDEO</p>	<p>BLOQUE 3: ELABORACIÓN DE GUIONES AUDIOVISUALES</p> <p>BLOQUE 5: TRATAMIENTO DIGITAL DE IMÁGENES</p> <p>BLOQUE 6: EDICIÓN DE PIEZAS VISUALES</p> <p>BLOQUE 7: DISEÑO DE BANDAS SONORAS</p>	<p>BLOQUE 8: CUALIDADES TÉCNICAS DEL EQUIPAMIENTO DE SONIDO IDÓNEO EN RADIO Y MEDIOS AUDIOVISUALES</p> <p>BLOQUE 9: EQUIPAMIENTO TÉCNICO EN PROYECTOS MULTIMEDIA</p>
--	---	--	--

<p>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</p>	<p>La labor principal del profesor es facilitar las herramientas para la creación de proyectos audiovisuales, proporcionando información y experiencias que contribuyan a desarrollar las capacidades creativas y técnicas, al mismo tiempo que estimula y motiva al alumnado para que construya su propia forma de expresión. Esta materia, por lo tanto, se debe impartir desde un enfoque principalmente práctico.</p> <p>Según lo anterior se concederá prioridad a la actividad práctica sobre la teoría y a lo procedimental sobre lo conceptual, evitando la memorización y buscando la aplicación práctica concreta de los conceptos mediante análisis y comparación.</p> <p>La dinámica a seguir en la exposición y desarrollo variará según los temas, adaptándose más o menos y en líneas generales a un esquema de trabajo como el que sigue:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Introducción y presentación del tema, con nociones claras, breves y precisas. 2) Exposición y puesta en común de experiencias previas. 3) Aplicación práctica, ilustrada con riqueza de ejemplos. 4) Realización de ejercicios prácticos específicos. <p>Las experiencias previas sitúan al alumno ante una serie de fenómenos audiovisuales de su entorno a los que dar una respuesta que proceda de sus propias intuiciones o de sus conocimientos adquiridos anteriormente. Estas respuestas o los interrogantes que queden abiertos constituyen un buen punto de partida para el estudio y el trabajo del tema, que se realizará en la clase con la orientación y ayuda individual, por el profesor, a los alumnos en su actividad práctica.</p>
--------------------------------------	--

	<p>De esta manera el profesor adoptará un papel de guía o mediador, facilitando el encuentro del alumnado, sus conocimientos e intereses, con los conceptos. También coordinará y motivará al alumnado en el desarrollo de las actividades.</p> <p>Se buscará partir de lo concreto para llegar a lo general. También que el alumno descubra la interacción y relación de los contenidos de nuestra área con los de otras.</p> <p>Para facilitar la diversificación, se intentará otorgar una cierta flexibilidad en las actividades, de modo que cada alumno pueda alcanzar el grado previsto de contenidos. También se intentará que las propuestas de trabajo fomenten las respuestas múltiples y divergentes ante un mismo estímulo que provendrán de las experiencias, emociones, ideas, intereses, capacidades y actitudes personales.</p> <p>Se fomentará también el trabajo en equipo de modo que éste sea la suma de habilidades individuales; de esta manera se puede responsabilizar cada integrante de una parte concreta, para que se pueda experimentar la importancia de la responsabilidad hacia el resto del grupo.</p> <p>Partiendo de la cercanía e interés que el alumnado muestra hacia las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, es fundamental ofrecerle la posibilidad de experimentar con diferentes programas y aplicaciones digitales que le permitan conocer los recursos que ofrecen dentro de la creación, comunicación y expresión artística y promover un uso responsable y educativo. Se recurrirá a las mismas para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos, a través de documentación audiovisual y de su utilización como herramienta de trabajo.</p>
--	--

<p>RECURSOS</p>	<p>Aula de Dibujo habilitada también como “aula-taller” que permite disponer de dos espacios diferenciados: uno reservado para actividades que requieren pulcritud, precisión o trabajos de planificación y otro para aquellas que requieren manipulación de instrumentos y materiales con plena libertad. En este espacio se ha instalado un pequeño plató para fotografiar objetos pequeños con iluminación especial.</p> <p>Aula de Imagen y Sonido: En esta materia se hace necesario disponer preferiblemente de un ordenador para cada alumno durante muchas de las sesiones del curso cuando se trabaje con software de tratamiento de imágenes, de edición de vídeo o de sonido... Por ello, y de modo permanente, en todas sus sesiones la materia de Imagen y Sonido se imparte un día a la semana en la biblioteca y tres días a la semana en el laboratorio multimedia audiovisual (antiguo laboratorio de física). En ambos espacios se van a usar los ordenadores de uno de los carros de ordenadores de los que se disponen en el centro.</p>
-----------------	--

	<p>Materiales de apoyo para el curso serán todos aquellos recursos gráficos en formatos diferentes con los que se pueda contar: DVD, prensa, fotocopias, fotografías, presentaciones informáticas, vídeos, páginas Web, recursos gráficos provenientes de Internet, <i>cómics</i>, pinturas, carteles, grabados, ejemplos gráficos de la historia del arte, de la comunicación visual o de trabajos realizados por otros alumnos... dependiendo de la materia que se trate en cada caso.</p> <p>En la actualidad se disponen, entre otros materiales, de tres ordenadores de sobremesa, una impresora-escáner, dos cámaras de vídeo y tres cámaras fotográficas digitales.</p> <p>Los alumnos también pueden utilizar sus cámaras fotográficas si disponen de ellas y/o sus teléfonos móviles para fotografiar, grabar imagen y sonido y editar productos audiovisuales.</p> <p>El medio no sólo lo constituye el aula, sino también el exterior. En este sentido disponemos de un espacio amplio dentro del recinto del centro que permite realizar actividades en medios abiertos, así como un gran parque junto al instituto.</p>
LIBRO DE TEXTO	<p style="text-align: center;">EDITORIAL:</p> <p>No se utiliza libro de texto. La materia se imparte por apuntes, medios audiovisuales (vídeos, presentaciones...) explicados en clase, y/o material impreso fotocopiado que se distribuye al alumnado.</p> <p>Todo este material se pone a disposición de los alumnos a través del Aula Virtual de educamadrid al que todos ellos tienen acceso como usuarios matriculados en el curso de la asignatura.</p> <p>Si se da el caso de la necesidad de elaboración de apuntes, estos serán esquemáticos y cada alumno deberá completarlos cuando así se indique con ilustraciones propias, bocetos previos a las actividades prácticas y ciertas aportaciones de búsqueda personal con la finalidad de que sean un material activo y tengan una impronta propia. La elaboración de estos apuntes podrá tenerse en cuenta en la nota de cada evaluación.</p>
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN	<p>Los criterios de evaluación cumplen básicamente una función orientadora ya que permiten obtener indicadores del proceso de enseñanza, de la comprobación del resultado obtenido y su grado de consecución.</p> <p>No obstante, es dentro de cada unidad didáctica donde realmente se realiza la evaluación, estableciendo los objetivos didácticos específicos que se pretenden alcanzar mediante los aprendizajes propios de la unidad.</p> <p>Los instrumentos utilizados para evaluar incluirán básicamente:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Seguimiento y valoración de los trabajos prácticos individuales o colectivos realizados por los alumnos tanto con carácter obligatorio como voluntario. b) Las pruebas específicas diseñadas para valorar la adquisición de contenidos. Estas pruebas se planificarán en reuniones de departamento teniendo en cuenta los contenidos básicos. Estas pruebas no serán obligatorias siendo la realización de actividades prácticas y de proyectos el elemento fundamental para la evaluación del alumno.

	<p>Ateniéndonos a la normativa establecida, se procederá a calificar a los alumnos en tres ocasiones, en las fechas determinadas.</p> <p>La calificación correspondiente a cada evaluación se elaborará teniendo en cuenta los trabajos realizados por cada alumno. Dado que los alumnos disponen de tiempo en el aula para realizar las actividades será condición indispensable para aprobar la asignatura la presentación del 100% de las actividades prácticas y los proyectos propuestos.</p> <p>Será obligatoria la realización de dichos trabajos en las sesiones de clase, siendo solamente posible su finalización en casa cuando lo indique el profesor.</p> <p>En caso de que el alumno no realice los trabajos durante las sesiones de clase de una evaluación y presente trabajos fuera de plazo al final de dicha evaluación, el profesor podrá decidir si los admite o no y en caso afirmativo esta circunstancia podrá suponer la NO SUPERACIÓN de la evaluación.</p> <p>En caso necesario se realizarán pruebas escritas con los grupos cuya actitud dificulte el adecuado seguimiento de la programación. La calificación de estos controles sería considerada como una nota más con el mismo valor que cualquiera de las correspondientes a los trabajos prácticos.</p> <p>La reiterada actitud negativa (actos de indisciplina, retrasos continuados, no traer material, etc.....) influirá negativamente en la calificación, pudiéndose penalizar hasta un punto en la nota de cada evaluación. En este caso el alumno será avisado y se le justificará la medida.</p> <p>En el caso de las faltas reiteradas de material de trabajo, una de las causas más frecuentes de actitud negativa, el departamento tiene establecido un sistema de aviso a las familias para intentar disminuir los perjuicios que esta circunstancia produce en el normal desarrollo de las clases.</p>
--	---

RECUPERACIÓN	<p>El procedimiento de recuperación de evaluaciones pendientes del mismo curso consistirá en la realización de ejercicios y pruebas que conlleven recapitulaciones de contenidos mínimos o en la entrega de los trabajos o actividades no entregados o evaluados negativamente, en un nuevo plazo, preferiblemente a comienzos de la siguiente evaluación. Cada profesor, a través del seguimiento individualizado de los alumnos implicados, será el que organice estas actividades en sus respectivos grupos.</p> <p><u>Prueba Extraordinaria. Calificación</u></p> <p>Los alumnos que no obtengan calificación positiva en la evaluación final ordinaria, deberán presentarse a una prueba extraordinaria de evaluación para alumnos con materias pendientes. Esta prueba será escrita de carácter teórico-práctico, elaborada a partir de los contenidos de la materia. Se ajustará al desarrollo contemplado en la programación e incluirá, a ser posible, por lo menos cinco preguntas sobre los contenidos de la materia.</p> <p>Este examen supone el 100% de la nota.</p>
--------------	--

<p>PÉRDIDA DEL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTINUA</p>	<p>Los alumnos pueden perder el derecho a la evaluación continua bien por acumulación de faltas de asistencia a una asignatura, bien por entenderse que ha habido un abandono indirecto de la asignatura (no presentarse a exámenes o pruebas; presentar los exámenes casi en blanco; no presentar trabajos o realizar tareas de clase así como observar una actitud totalmente pasiva en clase).</p> <p>Aquellos alumnos que hayan perdido el derecho a la evaluación continua deberán realizar un examen para superar la asignatura objeto de dicha pérdida.</p> <p>Este examen será de carácter teórico-práctico y será diseñado sobre los contenidos de la materia correspondiente a la pérdida de evaluación continua, en la evaluación o evaluaciones a las que haya afectado dicha pérdida.</p> <p>También deberán entregar, en la fecha en que se convoque el examen, todos aquellos trabajos prácticos que se hayan hecho en el periodo afectado por la pérdida de evaluación continua.</p> <p>La nota de dicha evaluación o evaluaciones se obtendrá del siguiente reparto:</p> <ul style="list-style-type: none">-Examen teórico práctico: 70 %-Trabajos prácticos: 30 %
---	--

PROGRAMACIÓN

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

ANEXOS

PROPUESTAS DE MEJORA

Seguimos haciendo extensivo al presente curso el plan de mejora que se detalla a continuación:

PLAN DE MEDIDAS A ADOPTAR PARA LA MEJORA DEL USO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LAS ASIGNATURAS DEL ÁREA DE ARTES PLÁSTICAS CURSO 2022 – 2023

GRUPOS

1º, 2º, 4º de ESO de EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL.

3º de ESO de COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL, IMAGEN Y EXPRESIÓN.

1º de bachillerato de DIBUJO TÉCNICO I.

2º de bachillerato de IMAGEN Y SONIDO.

CAUSAS

1. Escasa utilización de nuevas tecnologías y medios informáticos aplicados al área de las artes plásticas (imagen fija y en movimiento) y el dibujo técnico.

OBJETIVO A MEJORAR

1. Potenciar y aumentar el uso de nuevas tecnologías y medios informáticos aplicados al diseño, edición y tratamiento de imágenes fijas y en movimiento.

2. Mayor utilización de software libre y de trabajo online

TAREAS A LLEVAR A CABO. MEDIDAS A ADOPTAR A LO LARGO DEL CURSO

-Plantear la realización de trabajos prácticos digitales, paralelos a los propuestos con procedimientos manuales.

-Plantear estos trabajos en algunos casos con carácter obligatorio y otras veces con carácter opcional, como mejora de los creados manualmente.

-Explicación de los funcionamientos básicos del trabajo con determinados programas informáticos de edición, tratamiento y manipulación de imágenes fijas (de mapa de bits y vectoriales) y de edición de vídeo.

-Explicación del funcionamiento del escáner, cámaras de fotos y video digitales.

-Información sobre el concepto de software libre y los programas de trabajo online.

RECURSOS

-Los recursos de que dispone el departamento son equipos informáticos y de captación y reproducción de imagen (tres ordenadores de sobremesa, 1 escáner, 3 cámaras fotográficas digitales, 2 cámaras de video digital, 2 trípodes). Como este material es claramente insuficiente se contará con el que disponga cada alumno. En este sentido, dadas las características de la materia tratada, se permitirá a los alumnos el uso de teléfono móvil, única y exclusivamente en sus funciones relacionadas con el trabajo de aula (captación de imagen fija o en movimiento, edición de imagen y búsqueda de información gráfica).

ATENCIÓN A ALUMNOS PENDIENTES Y REPETIDORES

No hay en el departamento horas destinadas a la atención a alumnos con materias pendientes de cursos anteriores.

Con carácter general el proceso de atención a alumnos pendientes y repetidores se efectúa de la siguiente forma:

Para los alumnos que cursen la materia EPVA o CAIE y tengan pendiente la de un curso anterior o repitan curso, el proceso de recuperación estará vinculado a la correcta marcha del alumno en la materia EPVA o CAIE del curso actual en el que estén matriculados. Por lo tanto la atención a estos alumnos y los refuerzos que se consideren necesarios se dará en las clases del curso en el que están matriculados.

Los alumnos que no cursan la materia de EPVA son atendidos siempre que ellos lo requieran, durante los recreos, por los profesores del departamento.

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS.

1.- Se realizarían visitas a exposiciones artísticas, fotográficas, arquitectónicas o a otros eventos similares dentro de la oferta que se desarrolle en Madrid capital y Tres Cantos y en vista de su interés para el desarrollo de los contenidos del curso en los distintos niveles.

2.- Se programarán y realizarán los siguientes tipos de actividades:

- Exposiciones periódicas durante todo el curso de trabajos de alumnos en zonas comunes del Instituto: Hall, cafetería, aulas de los alumnos, aula de Artes Plásticas y su pasillo de acceso, pasillos con paneles expositores y Biblioteca.
- Participación en concursos promovidos por el A.M.P.A.
- Colaboración con la página WEB del centro.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD. ADAPTACIONES CURRICULARES.

Atención a la diversidad.

Supone la respuesta necesaria al desarrollo del principio de educación personalizada.

Las características de los contenidos en esta área favorecen el hecho de que se manifieste la heterogeneidad de los alumnos dentro del grupo, sus diferentes inclinaciones e intereses y también sus destrezas y habilidades. La atención a estas diferentes capacidades, intereses y necesidades que se dan entre los alumnos, se aborda desde tres aspectos:

a) **Jerarquizando los contenidos** en orden de dificultad. Conviene distinguir claramente los contenidos básicos de los complementarios, entendiendo por básicos, aquellos que resultan imprescindibles para aprendizajes posteriores y que poseen una gran funcionalidad.

b) Ofertando **actividades diferenciadas** que están graduadas con distintos niveles de dificultad y que permitan distintas modalidades o vías de aprendizaje.

c) Dejando libertad de materiales y sugiriendo técnicas gráficas diversas que permitan acometer **soluciones variadas ante una misma propuesta** y predispongan hacia labores experimentales y creativas.

Adaptaciones curriculares.

Dada la flexibilidad de las materias de este departamento, en especial de Educación Plástica Visual y Audiovisual en sus diferentes niveles y de Comunicación Audiovisual, Imagen y Expresión de 3º de ESO, pensamos que los múltiples y diferentes niveles de profundización (tanto teórico como en su aplicación práctica y en el empleo de diferentes técnicas de trabajo gráfico) se pueden adaptar a las características de los alumnos con necesidades educativas especiales, que pueden alcanzar y asimilar los mínimos de la asignatura.

Las adaptaciones deben orientarse en acomodar los ejercicios propuestos y las técnicas gráficas relativas a cada uno de los temas, a las características de los alumnos con necesidades especiales.

Las actividades que estos alumnos han de desarrollar deberán girar en torno a los contenidos de las materias pero con la acomodación de dichas actividades y de las diferentes técnicas y procedimientos gráficos, estableciéndose un seguimiento individualizado en cada trabajo.

ELEMENTOS TRANSVERSALES

Los elementos transversales vienen definidos en el art. 6 del RD 1105/2014, de 26 septiembre, por el que se establece el currículo básico de la ESO y Bachillerato.

Aunque se traten específicamente en algunas de las materias de cada etapa, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional se trabajarán en todas las materias.

Se fomentará el desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género o contra personas con discapacidad y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.

A ello se añade el fomento del aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, el respeto a los hombre y mujeres por igual, a las personas con discapacidad y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.

Así en la programación del departamento se velará, en todo caso, la prevención de la violencia de género, de la violencia contra las personas con discapacidad, de diversidad sexual, de la violencia terrorista y de cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia, incluido el estudio del Holocausto judío como hecho histórico. Se evitarán los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación.

El currículo de Educación Secundaria Obligatoria incorporará elementos curriculares relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, el abuso y maltrato a las personas con discapacidad, las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes.

El currículo de Educación Secundaria Obligatoria incorporará elementos curriculares orientados al desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor, a la adquisición de competencias para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas y al fomento de la igualdad de oportunidades y del respeto al emprendedor y al empresario, así como a la ética empresarial. Se fomentarán las medidas para que el alumnado participe en actividades que le permita afianzar el espíritu emprendedor y la iniciativa empresarial a partir de aptitudes como la

creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.

Se adoptarán medidas para que la actividad física y la dieta equilibrada formen parte del comportamiento juvenil. Se promoverán la práctica diaria de deporte y ejercicio físico por parte de los alumnos y alumnas durante la jornada escolar, en los términos y condiciones que, siguiendo las recomendaciones de los organismos competentes, garanticen un desarrollo adecuado para favorecer una vida activa, saludable y autónoma. El diseño, coordinación y supervisión de las medidas que a estos efectos se adopten en el centro educativo serán asumidos por el profesorado con cualificación o especialización adecuada en estos ámbitos.

En el ámbito de la educación y la seguridad vial, las Administraciones educativas incorporarán elementos curriculares y promoverán acciones para la mejora de la convivencia y la prevención de los accidentes de tráfico, con el fin de que el alumnado conozca sus derechos y deberes como usuario de las vías, en calidad de peatón, viajero y conductor de bicicletas o vehículos a motor, respete las normas y señales, y se favorezca la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía con actuaciones adecuadas tendentes a evitar los accidentes de tráfico y sus secuelas.

PRESENCIA DE LOS ELEMENTOS TRANSVERSALES EN LAS ÁREAS DEL DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

La presencia de las enseñanzas transversales en las materias de Educación Plástica, Visual y Audiovisual y Comunicación Audiovisual, Imagen y Expresión de la E.S.O. y en las materias de Bachillerato (Dibujo Técnico e Imagen y Sonido) se expresa por medio y a través de diferentes momentos del proceso de aprendizaje. Detallamos a continuación algunos de ellos relacionados con los diferentes elementos transversales:

1. Dentro del fomento del aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos y de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, el respeto a los hombres y mujeres por igual, a las personas con discapacidad y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad y el respeto al Estado de derecho, trabajamos desde nuestras áreas aspectos concretos como son:

- La actuación en situaciones cotidianas de acuerdo con modos propios de la actividad plástica, como la exploración sistemática de alternativas, la precisión en el lenguaje, la flexibilidad para modificar el punto de vista o la perseverancia en la búsqueda de soluciones.
- El respeto y la valoración de los trabajos plásticos provenientes de otras épocas y culturas.
- La gran variedad de opciones en la representación de las formas y los diferentes estilos que implican la aceptación de otros puntos de vista desde el respeto.
- El reconocimiento de la realidad como diversa y susceptible de ser interpretada desde puntos de vista contrapuestos y complementarios.
- La flexibilidad para modificar el propio punto de vista en la interpretación del trabajo plástico.
- El reconocimiento y valoración de las propias habilidades plásticas para afrontar las situaciones que requieran su empleo.
- La valoración del trabajo en equipo como la manera más eficaz para realizar determinadas actividades.

Las características del área favorecen la realización de trabajos en grupo en los que es necesaria la solidaridad y cooperación entre los miembros del equipo y donde se promueve el respeto por las opiniones y soluciones expresivas distintas de la propia. Pretendemos inculcar en el alumnado actitudes positivas referentes a valores como: igualdad, respeto, tolerancia, responsabilidad, etc. Damos ejemplo con nuestra actitud diaria dentro y fuera del aula.

Fomentamos el uso del diálogo como medio de resolver conflictos que se presenten en el aula y aprovechar estas situaciones para promover actitudes, creencias y valores positivos.

Por otra parte, el desarrollo de actitudes abiertas hacia las opiniones de los otros, el gusto por la precisión y el rigor, el fomento de la presentación y el orden en la realización de tareas, la puntualidad... ayudan a conseguir los hábitos necesarios para vivir en una sociedad pluralista y democrática. Su práctica cotidiana en el aula contribuye a que los alumnos adquieran y desarrollen estos valores.

2. Relacionados con el desarrollo sostenible, el medio ambiente y un consumo responsable se encuentran el fomento del cuidado, conservación y mantenimiento del material artístico y de dibujo geométrico, pues gran parte del mismo debería durar a lo largo de toda la enseñanza secundaria y del bachillerato. Otros aspectos concretos son:

- Usar los contenedores para el reciclaje del papel en el aula y colaborar en la diferenciación de plásticos, vidrios y aceite para reciclado fuera del centro.
- Reutilizar materiales de desecho para algunas de las actividades del área.
- Comentar y concienciar de la necesidad de reducir el consumo de agua y electricidad.
- Acentuar la comunicación con el entorno de manera que permita al alumnado valorar la riqueza del paisaje natural y el patrimonio histórico-artístico del territorio en el que vive, así como contribuir a su conservación. La técnica fotográfica, trabajada en nuestras materias, contribuye decisivamente a esta comunicación.
- Tomar conciencia de cómo los medios publicitarios ejercen un importante efecto sobre el comportamiento humano. Para ello analizaremos los mecanismos que utiliza la publicidad para convencer, vender y crear necesidades superfluas que pueden convertirnos en consumidores compulsivos.

3. La educación para la igualdad entre sexos se concreta, entre otros, en los siguientes aspectos:

- Evitar, en la presentación de las actividades y situaciones a analizar, los tópicos tradicionalmente relacionados con los dos sexos.
- Reconocimiento de la capacidad de cada uno de los compañeros y compañeras para desempeñar tareas comunes.
- Predisposición al trabajo en grupo, facilitando agrupamientos heterogéneos desde la perspectiva de género.
- El estudio de artistas femeninas a lo largo de la historia y actualmente, en las diversas manifestaciones plásticas.
- Fomento en el alumnado del interés por el análisis crítico de aquellos contenidos que denotan discriminación sexual en el lenguaje, a través de las imágenes, los estereotipos de la publicidad y que reproducen de forma inconsciente en sus trabajos, con el fin de llevar a cabo una reflexión y una progresiva transformación de actitudes.

El mejor momento para abordar los temas transversales lo hallaremos o provocaremos en el aula con noticias y acontecimientos de la actualidad o a través de actividades prácticas del área. No se dedican sesiones específicas a estos temas, sino que son insertados de forma pseudo-casual para oír las diferentes opiniones del aula e inculcar el respeto a todas las personas con independencia de su raza, sexo, edad, cultura, etc.

4. El ámbito de la seguridad y la educación vial se concreta en nuestras materias, sobre todo, en el uso de las formas geométricas planas y con los niveles de iconicidad de las imágenes que son una constante en el diseño de señales de tráfico e indicativas de todo tipo. El estudio de sus características gráficas, sus formas y sus colores, su uso y conocimiento, su creación y diseño por parte de los alumnos contribuyen al desarrollo de la educación de estos aspectos.

5. Los hábitos saludables de alimentación y la necesidad de realizar ejercicio físico diario son factores fundamentales para tener unas relaciones emocionales saludables. En este aspecto las

etiquetas con símbolos y signos gráficos, anagramas y pictogramas que nos indican si los alimentos o diversas sustancias que manejamos cotidianamente son saludables, ecológicas, tóxicas, irritantes, peligrosas, inflamables... forman parte del mundo gráfico de las señales indicativas cuyo estudio y diseño abordamos en diversos niveles de nuestras materias. De igual manera, el mundo de la publicidad, con sus campañas informativas y pedagógicas, temática que también forma parte de los currículos de nuestra área, se encuentra en el ámbito de la educación para la salud.

6. La comprensión lectora, la expresión oral y escrita se aborda transversalmente en nuestras materias con las siguientes medidas y actuaciones, aplicables a todos los cursos y niveles y encaminadas a desarrollar este objetivo:

- 1.- Mandar elaborar a los alumnos trabajos de recopilación de información relativa a determinados contenidos temáticos. Estos temas serán expuestos públicamente en clase y comentados.
- 2.- Ordenar que ciertos trabajos plásticos se acompañen de una breve redacción escrita a modo de comentario.
- 3.- Para ciertos trabajos que requieran proceso de elaboración, pedir, previamente a su guión escrito de dicho proceso, cuidando el aspecto formal del mismo con diversos apartados.

En la evaluación y calificación de este tipo de trabajos escritos, que dentro de las materias de nuestro departamento son una muy pequeña minoría, se valorará positivamente el cumplimiento de la "Normativa sobre presentación de trabajos" establecida por todos los departamentos del centro.

Este aspecto se completa con otras actuaciones y actividades cotidianas dentro del aula como:

- Lectura comprensiva y escucha activa. Lectura de los esquemas y bases teóricas de cada tema de la programación. Se realiza una exposición del tema a partir de la lectura del mismo, proyectada en clase, lo que nos permite interactuar para aclarar conceptos, revisar la comprensión del vocabulario específico, buscar sinónimos, antónimos, ejemplos de la vida cotidiana o del entorno cercano, etc. Se emplearán textos de distinta índole y de diversas fuentes, biografías, artículos, noticias, reportajes, efemérides,.. de periódicos, revistas y páginas Web. Para mejorar la comprensión oral (entiende lo que escucha) se harán audiciones, visionado de vídeos y fragmentos cinematográficos.
- Expresión oral de ideas, emociones y experiencias. En diferentes situaciones se lanzan preguntas y el alumnado da las posibles respuestas a las cuestiones planteadas adquiriendo fluidez y espontaneidad. También se potenciará mediante la exposición oral de trabajos (individuales, en pareja o grupos), en las aportaciones a trabajos en equipo, "lluvia de ideas" o debates.
- Expresión escrita. Recopilación de contenidos en el cuaderno de clase con esquemas, resúmenes, monográficos sobre estilos artísticos y artistas, técnicas y materiales, etc. Redacción de textos breves para presentaciones, guiones de cómic, lecturas de imágenes, monográficos, fichas técnicas de películas, etc. Se revisa y valora la corrección ortográfica en todos los trabajos escritos.

7. Con respecto a los elementos transversales de comunicación audiovisual, y las tecnologías de la Información y la comunicación, éstos se encuentran específicamente en los contenidos y en los procesos metodológicos y de trabajo del alumnado en algunas de las materias impartidas por el departamento.

También forman parte desde hace años en este departamento del plan de mejora que continuamente desarrollamos para fomentar el uso de las tecnologías de la información y la comunicación centradas en el trabajo con las imágenes.

También ponemos énfasis en un uso responsable y con seguridad de estas tecnologías y en potenciar el uso de software libre y de trabajo con programas online.

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

La autocrítica y la evaluación del propio trabajo es una práctica habitual en nuestra actividad docente. Siendo ésta una práctica de carácter subjetivo, es necesario que existan unos indicadores externos y objetivos que valoren la tarea docente.

En nuestro departamento existen ya algunos instrumentos para poder llevar a cabo estas medidas, que son los siguientes:

1. El control mensual del seguimiento de la programación que se realiza en las reuniones de departamento.
2. El análisis de los resultados académicos del alumnado en cada trimestre con la consiguiente toma de medidas que rectifican aquellos aspectos que han resultado poco productivos o escasamente pedagógicos.

Además de estos procedimientos que se encuentran actualmente vigentes, el Departamento de Artes Plásticas propone la utilización de los siguientes recursos de auto evaluación:

1. La realización de una encuesta al alumnado sobre aspectos de la metodología pedagógica utilizados por el profesorado.
2. La reflexión colectiva en las reuniones del Departamento sobre las dudas o dificultades que se planteen los profesores. Los docentes más experimentados podrán señalar a aquellos que comienzan algunas estrategias interesantes y metodológicamente productivas en la práctica docente.

PUBLICACIÓN, COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN A LOS ALUMNOS Y FAMILIAS

PROCEDIMIENTO PARA QUE LOS ALUMNOS Y/O SUS FAMILIAS CONOZCAN LOS DIFERENTES APARTADOS DE LA PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO.

Esta información puede ser conocida y consultada en copia alojada en los ordenadores del Departamento de Artes Plásticas y en la página web del Centro.

Tres Cantos, Octubre de 2022