

PROGRAMACIÓN DEPARTAMENTO
DIBUJO 2019-2020

Índice

1. Características del departamento.
2. Educación plástica y visual y audiovisual en ESO.
 1. Introducción.
 2. Características del alumnado.
 3. Capacidades.
 1. Como receptor de imágenes.
 2. Como emisor de imágenes.
 3. Objetivos de la ESO.
 4. Objetivos de la educación plástica y visual.
3. Educación plástica y visual y audiovisual. Primer curso de ESO.
 1. Contribución de la materia a la adquisición de las competencias básicas.
 2. Distribución de los contenidos. Secuencia.
 3. Objetivos y contenidos de cada bloque temático. Contenidos mínimos.
 4. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje. Recuperación.
4. Educación plástica, visual y audiovisual. Segundo curso de ESO.
 1. Contribución de la materia a la adquisición de las competencias básicas.
 2. Distribución de los contenidos. Secuencia.
 3. Objetivos y contenidos de cada bloque temático. Contenidos mínimos.
 4. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje. Recuperación.
5. Educación plástica y visual y audiovisual. Cuarto curso de ESO.
 1. Contribución de la materia a la adquisición de las competencias básicas.
 2. Distribución de los contenidos. Secuencia.
 3. Objetivos y contenidos de cada bloque temático. Contenidos mínimos.
 4. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje. Recuperación.
6. Comunicación Audiovisual, Imagen y Expresión”. Optativa de 3º ESO.
 1. Contribución de la materia a la adquisición de las competencias básicas.
 2. Contenidos y distribución. Secuencia.
 3. Objetivos y contenidos de cada bloque temático. Contenidos mínimos.
 4. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje. Recuperación.
7. Dibujo artístico 1º de bachillerato.
8. Dibujo Técnico 1º de bachillerato.
9. Imagen y sonido 2º de bachillerato.
10. Metodología.
11. Evaluación.
 1. Procedimiento.
 2. Tratamiento a la diversidad.
 3. Criterios de calificación.
12. Tratamiento de temas transversales.
13. Actividades extraescolares.
14. Animación a la lectura.
15. Evaluación de la práctica docente
16. Plan de mejora
17. Publicación

1. CARACTERÍSTICAS DEL DEPARTAMENTO

COMPONENTES DEL DEPARTAMENTO.

Miguel Ángel Hernández García, profesor con destino definitivo en el centro, como jefe del departamento.

Inés Robledo Gómez, profesora de contratado interino, bilingüe, tutora de 1º A.

MATERIAS QUE IMPARTE EL DEPARTAMENTO

Educación Plástica y visual y audiovisual	Primer curso de ESO	2 grupos.
Arts	Primer curso de ESO	3 grupos
Educación Plástica y visual y audiovisual	Segundo curso de ESO	5 grupos
Comunicación audiovisual imagen y expresión	Tercer curso de ESO	2 grupos
Educación Plástica y visual y audiovisual	Cuarto curso de ESO	1 grupos
Arts	Cuarto curso de ESO	1 grupo
Dibujo Técnico	Primer curso de bachillerato	1 grupo
Dibujo Artístico	Primer curso de bachillerato	1 grupo
Imagen y sonido	Segundo curso de bachillerato	1 grupo

DISTRIBUCIÓN DE CURSOS Y GRUPOS.

Miguel Ángel Hernández

Jefatura del Departamento de Dibujo
2 grupos de 1º de ESO, EPVA, B/C y D.
2 grupos de 2º de ESO, EPVA, B y C
1 grupo de 4º de ESO, EPVA, B/C/D
1 grupo de 1º de bachillerato, Dibujo Técnico
1 grupo de 1º de bachillerato Dibujo Artístico
1 grupo de 2º de bachillerato, IMAGEN Y SONIDO

Inés Robledo

3 grupos de 1º de ESO ARTS, A, D y E
Tutoría de 1º A
2 grupos de 3º ESO, CAIE, A/B/C/PMAR y D
1 grupos de 4º ESO, ARTS, A, B y C

Número de horas por materia:

EPVA 1º ESO.....2 horas semanales

EPVA 2º ESO.....2 horas semanales

Comunicación audiovisual, Imagen y Expresión 3º ESO. 2 horas semanales

EPV 4º ESO.....2 horas semanales.

Dibujo Técnico 1º de bachillerato4 horas semanales.

Dibujo Artístico 1º de Bachillerato...2 horas semanales.

Imagen y sonido 2º de bachillerato2 horas semanales.

2. EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL EN ESO

1. INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas la imagen ha invadido de forma extraordinaria todos los ámbitos de nuestra vida, superando en muchos campos a la palabra escrita para la adquisición de conocimientos y destrezas en nuestros alumnos. Así los alumnos deben adaptar sus competencias para descifrar los códigos utilizados en las imágenes, comprender sus significados y las intenciones de su uso. Para ello debemos profundizar en la educación para un mundo de comunicación intenso, rodeados de lenguaje visual y audiovisual.

La materia, que es necesariamente parte del currículo de toda persona en formación, ha de tener una especial dedicación por parte de este departamento para favorecer en el alumno el conocimiento de la realidad que le rodea y con ello ser capaz de aportar a la realidad las respuestas creativas ante nuevos planteamientos de situaciones o problemas, en muchos casos derivadas de la aportación personal basada en creaciones plásticas. Con ello debemos reconocer la tarea importante que tenemos para ser capaces de dar al alumno los medios y las herramientas que le permitan una participación activa en la sociedad en la que vive y a la que le estamos preparando.

El entorno de la creatividad es el segundo motivo principal de nuestras tareas docentes teniendo en cuenta que no solo se refiere a creaciones artísticas como tales, si no como una postura que facilite los otros aprendizajes así como las respuestas a problemas de todo tipo que en su vida laboral y privada debe tener una persona en el siglo XXI.

Cuando en los planteamientos de la ley se recogen estos principios reconocemos las pautas a seguir, en la ley orgánica además de incorporar los contenidos propuestos por otros currículos se añade, como lo indica el nombre de la materia, el tratamiento de contenidos audiovisuales, que si bien ya habían sido incorporados en otros currículos en este cobra especial protagonismo.

En secundaria se sigue el planteamiento que se hacía en primaria con los mismos contenidos de forma general. En educación Secundaria aparece bajo las denominaciones de educación audiovisual, dibujo técnico y expresión artística.

En el Bloque 1 : Educación audiovisual se analizan las características del lenguaje audiovisual desde el cual se realiza el análisis crítico de las imágenes que nos rodean, además de aprender a generar imágenes. Se realiza también especial hincapié en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen.

En el Bloque 2: Dibujo Técnico se trasladan conocimientos teórico-prácticos sobre diferentes formas geométricas y sistemas de representación y se aplican estos conocimientos a la resolución de problemas y a la realización de distintos diseños.

En el Bloque 3: Expresión Plástica/artística experimenta con materiales y técnicas diversas, en el aprendizaje del proceso de creación. Se intenta dar al alumno una mayor autonomía en la creación de obras personales, ayudando a planificar mejor los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, tanto propios como colectivos.

En el 4º curso, considerando la madurez del alumno y los conocimientos adquiridos, se incorpora el Bloque de Diseño, que va a permitir el conocimiento de los fundamentos del diseño en sus diferentes áreas, desarrollo, desde un punto de vista práctico, los conocimientos adquiridos en el resto de bloques.

El desarrollo de la materia debe abordarse desde un punto de vista práctico. La adquisición de los conocimientos ha de adquirirse desde la experiencia, la experimentación, la creación y la reflexión acerca del trabajo realizado. En todo el proceso también debe contemplarse la adquisición de competencias básicas, con especial atención a: conciencia y expresión cultural, autonomía e iniciativa personal, competencias sociales y cívicas, aprender a aprender, matemática, sentido de iniciativa y emprendimiento, y lingüística.

2. CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO

El programa está determinado por las características de las alumnas y alumnos de esta etapa escolar, su desarrollo psicológico y fisiológico, su etapa de formación, adquisición de nuevas destrezas y capacidades, por un lado.

El estrato socio-cultural del alumnado responde al extracto social de familias trabajadoras asentadas y consolidadas en la ciudad de Alcalá de Henares a los que debe añadirse un grupo considerable procedente de familias inmigrantes, en su mayoría asentadas en la ciudad, incluso en muchos casos con chicos y chicas nacidos en España, con sus peculiaridades.

Por nuestra experiencia en los años de docencia y atendiendo a la incidencia de estos factores en la enseñanza de la Expresión Plástica, mantenemos en nuestra programación el planteamiento que se basa en destacar como características de la edad:

- El desarrollo de la percepción en un nivel más profundo, analítico y lógico, y el **desarrollo de la capacidad crítica**, cuestionando todo lo que antes era materia de recepción pasiva.

- El **desarrollo de la visión espacial** en 4º de ESO pudiendo avanzar rápidamente, con una comprensión mayor en la relación entre la imagen bidimensional (proyección) y la imagen o forma tridimensional que aquella representa.

- El inicio del **pensamiento abstracto** no basado en la relación de experiencias (anecdótico), sino en la elaboración de los propios esquemas de pensamiento y raciocinio.

- El **desarrollo de la creatividad**, en muchos casos en peligro ante la influencia en el adolescente de los factores y opiniones externas, asociada a la inseguridad en sí mismo propia de la edad, pudiendo conducir a comportamientos y actitudes impersonales, estereotipados de fácil éxito ante el grupo, y sin riesgos que pongan en entredicho la propia imagen. Esto puede conducir, si no hay una oportuna intervención educativa, a la inhibición por timidez y al bloqueo en el proceso creativo.

- La **capacidad de interrelacionar conocimientos**, experiencias y conclusiones procedentes de distintas actividades y disciplinas, edificando el proceso de adquisición del conocimiento, como un todo, en el desarrollo integral del individuo.

La programación tiene que satisfacer las dos opciones citadas, abarcando al máximo los matices, factores y aspectos de la Materia, como últimas actuaciones didácticas para muchos futuros ciudadanos, cuya enseñanza deberá dejar muchas "puertas abiertas", con criterios claros, todo ello dentro de la limitación temporal que la Materia tiene en su desarrollo dentro del currículo oficial.

Currículo

1. A los efectos de lo dispuesto en este Decreto, el currículo de Educación Secundaria Obligatoria está formado por los siguientes elementos: Objetivos, competencias, contenidos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje evaluables y metodología didáctica de esta etapa educativa.

2. De acuerdo con las definiciones establecidas en el artículo 2 del Real Decreto 1105/2014:

- 2.1. Los **objetivos** serán los referentes relativos a los logros que el estudiante debe alcanzar al finalizar la etapa, como resultado de las experiencias de enseñanza aprendizaje intencionalmente planificadas.

- 2.2. Los **contenidos** se ordenan en asignaturas que, en Educación Secundaria Obligatoria, se clasifican en materias o ámbitos, en función de la propia etapa educativa, o bien de los programas en que participen los alumnos. Las materias pertenecerán a alguno de los tres bloques de asignaturas: troncales, específicas o de libre configuración autonómica.

- 2.3. Los **criterios de evaluación** constituirán el referente específico para evaluar el aprendizaje del alumno.

2.4. Los **estándares de aprendizaje** evaluables son las especificaciones de los criterios de evaluación que concretan lo que el estudiante debe saber, comprender y saber hacer en cada asignatura.

2.5. La **metodología didáctica** se entiende como el conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados.

2.6. Se entiende por **competencias** las capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos. A efectos del presente decreto, las competencias del currículo serán las siguientes:

- a) Comunicación lingüística.
- b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- c) Competencia digital.
- d) Aprender a aprender.
- e) Competencias sociales y cívicas.
- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- g) Conciencia y expresiones culturales.

Se potenciará el desarrollo de las competencias Comunicación lingüística, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Competencia matemática, y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Elementos transversales del currículo

1. En Educación Secundaria Obligatoria, sin perjuicio de su tratamiento específico en algunas de las materias de la 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.

La Comunidad de Madrid fomentará el desarrollo de los valores que potencien la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención de la violencia de género, y de los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social. Asimismo, fomentará el 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 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. La programación docente debe comprender en todo caso la prevención de la violencia de género, 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. Conforme a lo establecido en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, el currículo de Educación Secundaria Obligatoria incorpora elementos curriculares relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, las situaciones de riesgo derivadas de la utilización de las

tecnologías de la información y la comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes.

Igualmente, en cumplimiento de lo previsto en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, el currículo de Educación Secundaria Obligatoria incorpora 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. La Comunidad de Madrid fomentará las medidas para que los alumnos participen en actividades que les permitan 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.

La Comunidad de Madrid adoptará medidas para que la actividad física y la dieta equilibrada formen parte del comportamiento juvenil. A estos efectos, se promoverá la práctica diaria de deporte y ejercicio físico por parte de los alumnos 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, se incorporarán elementos curriculares y se promoverán acciones para la mejora de la convivencia y la prevención de los accidentes de tráfico, con el fin de que los alumnos conozcan sus derechos y deberes como usuarios de las vías, en calidad de peatones, viajeros y conductores de bicicletas o vehículos a motor, respeten las normas y señales, y se favorezca la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía con actuaciones adecuadas con el fin de prevenir los accidentes de tráfico y sus secuelas.

El perfil del alumnado de ESO antes expuesto nos obliga a atender las diferentes necesidades educativas desarrollando las siguientes competencias por sus capacidades.

3. CAPACIDADES.

Según el real decreto la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos las capacidades que les permitan:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer. Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

1. Como receptor de imágenes:

1. Desarrollo de la Percepción con una visión selectiva y crítica ante la recepción de imágenes visuales del entorno, internet, TV, publicidad, arte, fotografía, diseño, etc.
2. Valoración de los Lenguajes Visuales y Plásticos como medio de expresión y comunicación de vivencias, sentimientos y acontecimientos, apreciando su necesidad en el mundo actual.
3. Establecimiento de las relaciones entre el Lenguaje Visual y otras formas de expresión y comunicación, Música, Danza, Mimo, Poesía, Escultura, etc.
4. Sensibilización en los aspectos formales y estéticos de las formas e imágenes cotidianas, y fomento del interés por los fenómenos artísticos desarrollando una actitud inquieta y participativa.
5. Conocimiento, valoración y disfrute del hecho artístico, a través de sus distintas manifestaciones, contribuyendo a su respeto y conservación como patrimonio cultural propio.
6. Interés por formas de expresión diferentes de las propias y habituales, respetando y valorándolas como enriquecimiento cultural, y superando la posible aversión o rechazo a lo desconocido o no comprendido.

2. Como emisor de imágenes:

1. Conocimiento de los diferentes Procedimientos de Expresión y selección de los mas adecuados a las finalidades pretendidas, valorando la superación de las dificultades de las diferentes técnicas y su utilidad como herramienta y medio, y la investigación de su aplicación como actitud y valor en si misma.
2. Desarrollo de la citada visión espacial que le permita interpretar, expresar o describir bidimensionalmente formas y espacios tridimensionales.
3. Participación en actividades colectivas con actitud generosa, respetuosa con los demás, valorando los logros del grupo, al margen del protagonismo personal y valorando el grupo en si, como modo o estructura de trabajo.
4. Planificación de las fases del trabajo y posterior revisión de éstas, evaluándolas y rectificando los primeros planteamientos.

OBJETIVOS DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

Artículo 3. MIÉRCOLES 20 DE MAYO DE 2015 B.O.C.M. Núm. 118 BOCM-20150520-1 BOCM BOLETÍN OFICIAL DE LA COMUNIDAD DE MADRID d)

Objetivos de la etapa

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

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

4. OBJETIVOS DE LA EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL

La Educación Plástica y Visual, en la etapa de ESO, tiene como objetivo contribuir a desarrollar en los alumnos y alumnas, a través del proceso de enseñanza-aprendizaje, las siguientes capacidades:

1. Observar, percibir, comprender e interpretar críticamente la comunicación a través de las imágenes y las formas de su entorno natural y cultural, y ser sensibles a sus cualidades evocadoras, 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. Interpretar las relaciones del lenguaje visual y plástico con otros lenguajes y buscar la manera personal y expresiva más adecuada para comunicar los hallazgos obtenidos con el signo, el color y el espacio. La interpretación correcta de la comunicación publicitaria ante un consumo responsable.
4. Desarrollar la creatividad y expresarla, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal, utilizando los códigos, la terminología y los procedimientos del lenguaje visual y plástico, con la finalidad de enriquecer estéticamente sus posibilidades de comunicación.
5. Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, vivencias, sentimientos e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.
6. Apreciar las posibilidades expresivas que ofrece la investigación con diversas técnicas plásticas y visuales y las tecnologías de la Información y la comunicación, valorando el esfuerzo de superación que comporta el proceso creativo.
7. Representar cuerpos y espacios simples mediante el dominio 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 y participar en actividades de grupo, adoptando actitudes de flexibilidad, responsabilidad, solidaridad, interés y tolerancia, superando inhibiciones y prejuicios y rechazando discriminaciones o características personales o sociales.
10. Contribuir activamente al respeto, la conservación, la divulgación y la mejora del patrimonio Europeo, Español y la Comunidad a la que pertenece como señas de identidad propio.
11. Conocer y valorar el patrimonio artístico y cultural de la Comunidad Autónoma propia donde se habita, como base de nuestra identidad e idiosincrasia y contribuir activamente a su defensa, conservación y desarrollo, aceptando la convivencia con valores artísticos propios de otras culturas que coexisten con la nuestra, para hacer de la diversidad un valor enriquecedor e integrador.
12. Respetar, apreciar y aprender a interpretar otras maneras de expresión visual y plástica distintas de la propia y de las formas dominantes en el entorno, superando estereotipos y convencionalismos, y elaborar juicios o adquirir criterios personales que permitan al alumnado actuar con iniciativa responsable.
13. Aceptar y participar en el respeto y seguimiento de los valores y las normas que regulan el comportamiento en las diferentes situaciones que surgen en las relaciones humanas y en los procesos comunicativos, reconocerlos como integrantes de una formación global e integrarlos en la expresión de ideas a través de mensajes visuales.

10. METODOLOGÍA

Trabajar una competencia supone realizar un aprendizaje para la vida, para dar respuesta a situaciones no previstas en la escuela, así como emplear las estrategias necesarias para transferir los conocimientos utilizados en la resolución de una situación a otras situaciones o problemas diferentes. Parece, por tanto, claro que el desarrollo de competencias necesita un aprendizaje de tipo activo, que prepare al alumnado para saber ser, para saber hacer y para saber aplicar el conocimiento.

El aprendizaje activo no se concreta en la utilización de una única metodología, es posible y deseable utilizar y desarrollar diferentes modos de actuación en el aula. Dentro del aprendizaje activo subyacen principios y estrategias metodológicas como pueden ser:

- el generar un ambiente propicio en el aula,
- el promover el uso de fuentes de información diversas,
- el generar estrategias participativas,
- el favorecer organizaciones diversas de espacios y tiempos,
- el favorecer la comunicación,...

A la hora de abordar la materia de Educación Plástica y Visual, ha de partirse de los aspectos básicos que ayudan a dar coherencia al trabajo: el objeto de estudio de la materia y la manera de enfrentarse a él.

En el campo de la Educación Plástica y Visual, los cambios de la sociedad tienen una relación directa con la nueva forma de configurarse las prácticas artísticas contemporáneas que cuentan con unas fronteras entre las artes, cada vez más débiles y con un desarrollo exponencial de recursos, soportes, concepciones, planteamientos, potenciados en gran parte, por las nuevas tecnologías. El contexto cultural que acoge las prácticas artísticas, ha sufrido notables transformaciones, en gran parte debido al desarrollo de las tecnologías de información y comunicación, pero también a múltiples factores como la diversidad y riqueza de influencias transculturales o de la forma de vivir el ocio. En este contexto, la alta cultura artística cuenta con una presencia notable, pero además la mayor parte de los objetos e imágenes que se consumen se presentan bajo un envoltorio estético cada vez más cuidado.

Como consecuencia habrán de trabajarse equilibradamente las dos maneras en que las personas se enfrentan a los hechos artísticos y a la cultura visual:

Se propone para una materia como la que se está tratando, con una **herencia** que hace referencia a propuestas metodológicas más centradas en procesos reflexivos como pueden ser:

- el plantear proyectos en los que el alumnado formule ideas, establezca relaciones, transfiera los conocimientos adquiridos a situaciones nuevas...;
- el servirse de herramientas (portafolio, carpeta...) donde el alumnado recoja materiales diversos de su proceso de trabajo: bocetos, referencias visuales, reflexiones...; o
- el utilizar un repertorio amplio y rico de imágenes, textos, documentos..., relacionados con los contenidos, que permitan la reflexión y el debate.

Las formas de trabajo podrán ser muy diversas según la naturaleza de los proyectos curriculares y programaciones de aula que se diseñen, pero habrán de dar respuesta y tratar de manera interrelacionada los siguientes ámbitos:

- Recursos y convenciones de los lenguajes artísticos: se encuentran aquí aquellos contenidos que hacen referencia por ejemplo a los problemas para representar el mundo físico (el color, la luz, las relaciones figura-fondo...), los recursos para la organización de las imágenes (la composición y las interrelaciones entre los elementos...) etc.
- Procesos, técnicas y espacios de creación: es decir, los que contemplan los procedimientos y las técnicas de creación en el arte y en la cultura visual. Por una parte se referirá a la correcta realización técnica de dibujos y trazados geométricos y también hacen referencia a todos aquellos contenidos referidos, por ejemplo al proceso de elaboración de un trabajo o los referidos a técnicas de expresión gráfico-plásticas, a los materiales, herramientas, soportes...

Comprensión e interpretación de referentes estéticos en el arte y en la cultura visual: aspectos que se refieren a las funciones expresivas, comunicativas y narrativas de las artes y de la cultura visual y que aproximan a la comprensión crítica de los mismos, es decir, los que se refieren a las funciones asignadas a las imágenes (de poder, informativas, persuasivas...), al análisis de obras de arte y manifestaciones visuales...

Valorando estudios anteriores vemos que es importante

- Tener en cuenta que en las imágenes hay más de lo que vemos: lo que nos lleva a realizar investigaciones sobre los discursos que median las imágenes con su carácter connotativo.
- Explorar cómo las imágenes favorecen visiones sobre el mundo y sobre nosotros mismos.
- Explorar cómo las imágenes representan temas e ideas vinculadas a situaciones de diferencia y poder (racismo, etnicidad, desigualdades sociales, de género, sexuales, de saber, de mirar).
- Elaborar imágenes (por procedimientos diversos) como formas de respuesta y de diálogo con las imágenes existentes.
- Construir relatos visuales (utilizando diferentes soportes) relacionados con la propia identidad y con problemáticas sociales y culturales que ayuden a construir posicionamientos críticos.
- Explorar el papel que los artificios de la visión tienen en la construcción de miradas y sentidos sobre quien mira, y la realidad que es mirada.
- Explorar y distinguir el papel de las diferencias culturales y sociales a la hora de construir maneras de ver y de elaborar interpretaciones sobre las imágenes.
- Sustituir las formas individuales de aprendizaje por la construcción colectiva del conocimiento.

Como se ve, se trata de buscar la superación de las concepciones sobre la Educación Plástica y Visual exclusivamente soportadas en la producción de objetos con valor estético y meramente expresivos, para hacer de esta materia un lugar más de reflexión sobre la cultura y la realidad. Generar reflexión, diálogo, búsqueda, inquietud, en y sobre el arte y las imágenes de la cultura es tan importante como la propia producción.

Basados en estos criterios planteamos una metodología activa en la que el alumno sea sujeto agente.

Los temas se entenderán como proyectos y los contenidos como medios necesarios para realizar los proyectos.

Por otra parte debemos en todo momento facilitar la creación de grupos de trabajo que permitan a todos los alumnos integrarse con sus capacidades y les permitan llegar a conseguir las competencias básicas por medio de la materia.

En el curso de 1º, 2º y 4º de ESO hemos juntado los temas de geometría al comienzo del curso por que resultan más arduos para el alumno, porque tienen un material de trabajo específico y porque los consideramos herramientas para desarrollar el resto de los contenidos. Además con este orden contribuimos al trabajo interdisciplinar con matemáticas, y tecnología.

En Comunicación audiovisual, imagen y expresión anticipamos el uso de programas de retoque fotográfico y edición de video para ir accediendo al uso y manejo informático en primer lugar.

11. EVALUACIÓN

Criterios de Evaluación y Estándares ESO

DECRETO 48/2015, de 14 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria

Modelo de rubrica propuesto por la dirección.

EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS ESO POR RÚBRICAS

Se entiende por rubrica, el conjunto de criterios de evaluación y estándares que se emplean para evaluar una tarea.

COMPETENCIAS	1º EVALUACIÓN				2º EVALUACIÓN			3º EVALUACIÓN Y FINAL		
	1	2	3	4	2	3	4	2	3	4
Comunicación Lingüística										
Matemática y básicas en Ciencias y Tecnología 1.1. Describe las características que definen a los seres vivos: funciones de nutrición, relación y reproducción.										
Digital										
Aprender a aprender										
Sociales y Cívicas										
Iniciativa y Espíritu Emprendedor										
Conciencia y Expresiones Culturales										

- 1 Competencia no lograda
- 2 Competencia parcialmente lograda
- 3 Competencia suficientemente lograda
- 4 Competencia notablemente lograda

Evaluaciones

1. Los referentes para la comprobación del grado de adquisición de las competencias y el logro de los objetivos de la etapa en las evaluaciones continua y final de las materias de los bloques de asignaturas troncales, específicas y de libre configuración autonómica serán los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables que figuran en los anexos I, II y III de este Decreto, o los que incluyan las materias del bloque de asignaturas de libre configuración autonómica que, en su caso, apruebe la Consejería con competencias en materia de educación, a las que se refieren los artículos 6.4.j) y 7.5.

2. La evaluación del proceso de aprendizaje de los alumnos de la Educación Secundaria Obligatoria será continua, formativa e integradora. En el proceso de evaluación continua, cuando el progreso de un alumno no sea el adecuado, se establecerán medidas de refuerzo educativo. Estas medidas se adoptarán en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las dificultades y estarán dirigidas a garantizar la adquisición de las competencias imprescindibles para continuar el proceso educativo.

La evaluación de los aprendizajes de los alumnos tendrá un carácter formativo y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje. La evaluación del proceso de aprendizaje de los alumnos deberá ser integradora, debiendo tenerse en cuenta desde todas y cada una de las asignaturas la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y del desarrollo de las competencias correspondientes. El carácter integrador de la evaluación no impedirá que el profesorado realice de

manera diferenciada la evaluación de cada asignatura teniendo en cuenta los criterios de evaluación y los estándares de aprendizajes evaluables de cada una de ellas.

3. Se establecerán las medidas más adecuadas para que las condiciones de realización de las evaluaciones, incluida la evaluación final de etapa, se adapten a las necesidades de los alumnos con necesidades educativas especiales. Estas adaptaciones, en ningún caso, se tendrán en cuenta para minorar las calificaciones obtenidas.

4. Los profesores evaluarán tanto los aprendizajes de los alumnos como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente, para lo que establecerán indicadores de logro en las programaciones didácticas.

5. Se garantizará el derecho de los alumnos a una evaluación objetiva y a que su dedicación, esfuerzo y rendimiento sean valorados y reconocidos con objetividad, para lo que establecerán los oportunos procedimientos.

6. El equipo docente, constituido en cada caso por los profesores del estudiante, coordinado por el tutor, actuará de manera colegiada a lo largo del proceso de evaluación y en la adopción de las decisiones resultantes del mismo, en el marco de lo que establezca la Consejería con competencias en materia de educación.

7. Con el fin de facilitar a los alumnos la recuperación de las materias con evaluación negativa, la Consejería con competencias en materia de educación regulará las condiciones para que los centros organicen las oportunas pruebas extraordinarias y programas individualizados.

La evaluación se desarrolla en cada curso.

Debemos decir sin embargo que es una evaluación continua, lo que significa que en todo momento tenemos constancia de los trabajos de los alumnos. Se determinarán pruebas específicas en cada caso aunque por norma en secundaria se considera que los controles que se realicen se complementan con los trabajos bien hechos y entregados en los plazos requeridos en un porcentaje de 30% las pruebas de examen específico y 70% las pruebas realizadas en trabajos propuestos como prácticas de los contenidos. Consideramos que para hacer media con los otros trabajos los exámenes deben tener una calificación mínima de un 4.

En las pruebas extraordinarias de junio se considera necesario aportar los trabajos no realizados durante el curso además de los que están ya realizados y calificados positivamente.

En las convocatorias extraordinarias se considera válido presentar un 85 % de los trabajos realizados.

Se convocarán pruebas extraordinarias en junio previas a la evaluación final con sólo la materia suspensa y en las extraordinarias de junio con el total del curso.

Los alumnos con la materia suspensa y pendiente de cursos anteriores serán atendidos por el profesor del curso en el caso de que cursen la materia en un curso superior o por el jefe del departamento en el caso de no cursar la materia en el actual.

Para superar la materia pendiente se considerará aprobada si superan las dos primeras evaluaciones en el curso superior en el caso de 2º de ESO Educación Plástica Visual y Audiovisual. Si cursan 3º de Eso y tienen Educación Plástica Visual y Audiovisual de primer curso pendiente deberán presentar los ejercicios de recuperación elaborados por el departamento.

Las pruebas de examen se anunciarán por el profesor y jefatura de estudios, además aparecen en los calendarios de exámenes publicados en la web del Ies y en la del Departamento, así las familias tienen acceso directo a los calendarios.

En la evaluación se trata de forma similar la diversidad atendiendo claro está a que los contenidos deben ser los mínimos fijados si se presentara el caso de una adaptación curricular significativa. Si no fuera significativa, como suele ser más común lo que debemos es evaluar el trabajo del alumno conforme a los criterios mínimos de evaluación.

Ya hemos reflejado los criterios de calificación, el los exámenes de contenidos según sean estos, valorados de 0 a 10, en los trabajos de láminas, etc, según el procedimiento seguido, uso de la técnica y ajuste al objetivo fijado en el trabajo. La limpieza, el orden y el ajuste a los tiempos serán valorados de igual forma. Los trabajos o exámenes cuya calificación no iguale o supere los 5 puntos sobre 10 serán considerados como suspensos.

Los alumnos con pérdida de escolaridad deberán presentar los trabajos propuestos del mismo modo que sus compañeros y realizar las pruebas escritas de final de trimestre o de curso, según el caso.

12. TRATAMIENTO DE TEMAS TRANSVERSALES

En el departamento somos muy sensibles a una educación total del alumno como persona, por lo que participamos en la realización de actividades que estén orientadas a trabajar temas transversales.

En años pasados hemos trabajado sobre la discriminación, sobre la igualdad de hombres y mujeres y este año tenemos sin definir el tema hasta planearlo con los compañeros. En colaboración con el departamento de Orientación trabajaremos con los alumnos en favor de la inclusión de los alumnos con TEA en el proyecto que se trabaje en el presente curso.

Estos temas los queremos trabajar desde una propuesta de guión para un video en Comunicación audiovisual Imagen y expresión y que se ve ampliada al resto de los cursos de 4º, en colaboración con profesoras y profesores de los departamentos de Lengua, Francés, Tecnología, Historia...

Una vez concretadas las propuestas realizamos diferentes actividades con los alumnos que incluyen a los de 1º de ESO y de Bachillerato.

13. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

En 1º ESO saldremos a dibujar en el patio del centro, según el clima en primavera.

En 2º ESO igualmente saldremos a realizar ejercicios de perspectiva visual en los patios de instituto.

En 3º ESO Comunicación audiovisual, realizaremos grabaciones en los espacios del centro y solamente si se requiere haremos salidas a grabar en el exterior del centro. Intentaremos igualmente buscar alguna actividad que tenga que ver con vídeos o su edición en previsión los incluiremos en las proyecciones del festival de cortos Alcine de Alcalá de Henares. Se intentará llevar a los alumnos al rodaje de una serie de producción española.

En 4º de ESO organizaremos una salida a una exposición temporal, que será determinada por la oferta en Madrid o Alcalá para el presente curso.

En 2º de bachillerato haremos una salida al festival de cortos Alcine de Alcalá de Henares.

14. ANIMACIÓN A LA LECTURA

Cómo en años anteriores, desde este departamento hemos realizado murales, colgantes, marca libros, etc.

Siguiendo esta línea trazada pensamos que hay mucho que leer de arte y del mundo de las imágenes con el que trabajamos y continuamente se incita a leer más sobre ellos. Huyendo del tópico que animar a leer es colorear una portada preferimos recomendar en 1º de ESO cuentos para adolescentes que fomenten en ellos creatividad.

En 2º de ESO la orientación va ligada directamente al uso de imágenes y animación y también buscamos cuentos que además hagan reflexionar.

En 3º de ESO orientamos hacia el cine leído, o los guiones y libros que sirven para hacer películas que gustan a los alumnos.

A partir de 4º de ESO y bachillerato profundizaran en textos cercanos a autores como Kandinsky o técnicas con libros como *La joven de la perla*.

Con motivo del día del libro participaremos con los alumnos activamente en las actividades que se programen en el centro.

Los centros podrán ejercer su autonomía para adoptar las medidas de atención a la diversidad más adecuadas a las características de sus alumnos y que permitan el mejor aprovechamiento de los recursos de que dispongan. En primero y tercer cursos tales medidas se adoptarán, en su caso, en el marco de lo previsto en el artículo 17 del Decreto 48/2015, de 14 de mayo.

Alumnos con necesidad específica de atención educativa

1. La intervención educativa en esta etapa debe facilitar el aprendizaje de todos los alumnos que requieran una atención educativa diferente de la ordinaria por presentar necesidades educativas especiales, por dificultades específicas de aprendizaje (entre ellas la dislexia), por presentar Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), por sus altas capacidades intelectuales, por su incorporación tardía al sistema educativo, o por condiciones personales o de historia escolar. Corresponde a la Consejería con competencias en materia de educación adoptar las medidas necesarias para identificar a estos alumnos y valorar de forma temprana sus necesidades.
2. La escolarización de los alumnos que presentan dificultades específicas de aprendizaje se regirá por los principios de normalización e inclusión y asegurará su no discriminación y la igualdad efectiva en el acceso y permanencia en el sistema educativo.
3. Las adaptaciones significativas de los elementos del currículo que sean necesarias para atender a los alumnos con necesidades educativas especiales se harán de acuerdo con lo que la Consejería con competencias en materia de educación determine. La evaluación continua y la promoción tomarán como referente los elementos fijados en dichas adaptaciones. En cualquier caso los alumnos con adaptaciones curriculares significativas deberán superar la evaluación final para poder obtener el título correspondiente. La escolarización de los alumnos con necesidades educativas especiales en centros ordinarios podrá prolongarse un año más, sin menoscabo de lo dispuesto en el artículo 28.5 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, según el cual el alumno podrá repetir el mismo curso una sola vez y dos veces como máximo dentro de la etapa. Cuando esta segunda repetición deba producirse en tercero o cuarto curso, se prolongará un año el límite de edad al que se refiere el apartado 2 del artículo 4 de dicha ley. Excepcionalmente, un alumno podrá repetir una segunda vez en cuarto curso si no ha repetido en los cursos anteriores de la etapa.
4. En relación con los alumnos de altas capacidades, la Consejería con competencias en materia de educación adoptará planes de actuación, así como programas de enriquecimiento curricular adecuados a dichas necesidades, que permitan a los alumnos desarrollar al máximo sus capacidades. La escolarización de los alumnos con altas capacidades intelectuales, identificados como tales según el procedimiento y en los términos que establezca la Consejería con competencias en materia de educación, se podrá flexibilizar en los términos que determine la normativa vigente; dicha flexibilización podrá incluir tanto la impartición de contenidos y adquisición de competencias propios de cursos superiores como la ampliación de contenidos y competencias del curso corriente, así como otras medidas.

Atención a la diversidad y la organización flexible de las enseñanzas

1. La Consejería con competencias en materia de educación regulará las medidas de atención a la diversidad que permitan a los centros, en el ejercicio de su autonomía, una organización flexible de las enseñanzas.
2. Entre las medidas indicadas en el apartado anterior se contemplarán las adaptaciones del currículo, la integración de materias en ámbitos, los agrupamientos flexibles, el apoyo en grupos ordinarios, los desdoblamientos de grupos, la oferta de materias específicas, los programas de mejora del aprendizaje y del rendimiento, otros programas de atención personalizada para los alumnos con necesidad específica de apoyo educativo y programas de atención a los alumnos de alto rendimiento académico. A estos efectos, los centros tendrán autonomía para organizar los grupos y las materias de manera flexible y para adoptar las medidas de atención a la diversidad más adecuadas a las características de sus alumnos y que permitan el mejor aprovechamiento de

los recursos de que disponga. Las medidas de atención a la diversidad que adopte cada centro formarán parte de su proyecto educativo, de conformidad con lo que establece el artículo 121.2 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

15. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Para evaluar la práctica docente nos acogemos a la ORDEN 1029/2008, de 29 de febrero, de la Consejería de Educación, por la que se regulan para la Comunidad de Madrid la evaluación en la Educación Secundaria Obligatoria y los documentos de aplicación.

Relación de las posibles pruebas iniciales de diagnóstico realizadas a los alumnos, que se hará a partir de los resultados de la prueba inicial.

Valoración del resultado general del seguimiento de la programación, que vamos comprobando todas las semanas.

Valoración del grado de satisfacción del profesorado por los objetivos alcanzados con los alumnos. Al término de las evaluaciones o de las pruebas que se realizan a los alumnos.

Valoración del grado de eficacia y rapidez de entrega de las correcciones y calificación de actividades, así como de sus comentarios al alumnado. Se comenta y valora en las reuniones de Departamento.

Valoración de la eficacia de los criterios e instrumentos de evaluación aplicados. Informe de los resultados obtenidos en las actividades de recuperación y profundización, que se elabora en consonancia a los alumnos asistentes a pendientes y sus resultados.

Descripción y valoración de las actividades desarrolladas para el fomento de la lectura y la comprensión lectora, que hacemos siempre en torno al día del libro como centro de la actividad de animación desarrollada todo el año.

Descripción y valoración de las actividades desarrolladas con las TIC en el aula. En el aula de plástica tenemos un cañón que usamos en todas las clases, dado que el equipo informático no responde con mucha agilidad el profesor utiliza su propio ordenador y siempre dibuja en la pantalla. Aunque no se ha dotado al aula de pantalla digital por no considerarlo el equipo directivo como importante, suplimos con creces el uso de TIC. En la segunda aula de referencia para la materia tenemos pantalla digital y ordenador. Por desdichado queda que es también imprescindible en una materias como Comunicación Audiovisual e Imagen y Sonido en las que todo el contenido y desarrollo es digital.

Descripción y valoración de las actividades complementarias y extraescolares desarrolladas con los alumnos. Dada la carga horaria de los profesores y las necesidades de seguimiento del curriculum se limitaron las actividades extraescolares, por respeto a los compañeros que quedan de guardia y se suplen por una salida por curso con actividades concretas. También es de destacar que no compartimos en este departamento las salidas únicamente lúdicas y que si las proponemos es con un trabajo añadido.

Descripción y valoración de la realización de proyectos e intercambios pedagógicos internacionales.

Número de reuniones realizadas en el departamento. Semanal.

Descripción y valoración de las actividades de investigación educativa y de perfeccionamiento del profesorado, promovidas en el departamento. Aun sin determinar a esta fecha, aunque estamos interesados en el proyecto de renovación y elaboración de materiales TIC para la materia en el aula virtual del Ies.

Descripción y valoración de las actividades promovidas por el Departamento para renovar la metodología didáctica se irá haciendo a lo largo del curso en las reuniones de Departamento.

Entre los miembros del departamento se considera importante compartir experiencias externas y aprendizaje de los profesores en cursos de formación.

INDICADORES DEL LOGRO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE	Consecución del objetivo
La programación didáctica es coherente con el currículo de la etapa y sigue las directrices del Proyecto Educativo	1-2-3-4
La programación didáctica es completa en todos sus apartados y adecuada al contexto	1-2-3-4
Las unidades didácticas están distribuidas temporalmente de forma equilibrada	1-2-3-4
Las actividades reflejadas en la programación están planificadas, contextualizadas y temporalizadas	1-2-3-4
El profesorado realiza actividades de motivación a su alumnado partiendo de los conocimientos previos e intereses de éstos	1-2-3-4
Las actividades complementarias están vinculadas a los contenidos del currículo	1-2-3-4
Las actividades complementarias están perfectamente temporalizadas ,contextualizadas y secuenciadas dentro de la programación	1-2-3-4
El profesorado respeta el ritmo de trabajo de su alumnado y favorece con un plan específico su progreso	1-2-3-4
El profesorado utiliza gran variedad de estrategias en función del tipo de contenido y de las características de su alumnado	1-2-3-4
El profesorado realiza las adaptaciones curriculares que precisan los alumnos con necesidades educativas específicas	1-2-3-4
El profesorado del departamento ha realizado una evaluación inicial y ha adaptado la programación a las características del alumnado	1-2-3-4
El profesorado utiliza variedad de procedimientos e instrumentos para evaluar a sus alumnos/as.	1-2-3-4
El profesorado introduce las modificaciones necesarias en su práctica docente como consecuencia de los resultados de las evaluaciones	1-2-3-4
Grado de cumplimiento de la programación en el conjunto del Departamento	1-2-3-4

16. PLAN DE MEJORA

En el apartado del plan de mejora, seguiremos trabajando la aportación del Departamento respecto de la agrupación de alumnos, la disposición en las aulas y el seguimiento de sus materias pendientes.

En nuestras asignaturas se elaboran unos materiales para los alumnos pendientes que están disponibles a los alumnos. Se hace un seguimiento de pendientes y se informa a los tutores.

Además también este año mantenemos desde el Departamento una página web que recoge todos los programas, trabajos, exámenes y fechas de todos los cursos, incluidos los bilingües con vocabularios y trabajos. En ella pondremos también el material de recuperación de la materia.

17. PUBLICACIÓN

Esta programación será publicada en la página web del instituto lo que permitirá a las familias conocerla, así como los días de las pruebas de exámenes, las pruebas de pendientes, las pruebas extraordinarias de junio, además de ser publicadas en el tablón de anuncios del IES. Para seguir la página web del departamento se puede buscar en el apartado departamentos, Plástica y Visual o bien en la dirección:
<http://masanfer555.wixsite.com/dibujo-aula-abierta>.

3.- "EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL"

PRIMER CICLO DE ESO

1. Introducción
2. Contribución de la materia a la adquisición de las competencias básicas
3. Metodología
4. Objetivos Imagen y Comunicación.
5. Contenidos
6. Secuencia
7. Contenidos mínimos.
8. Criterios de evaluación.
9. Evaluación extraordinaria

1. Introducción

Imparten esta materia las profesoras Inés Robledo junto con el profesor Miguelángel Hernández.

No tenemos libro de texto y se pretende elaborar materiales para los alumnos sobre todo bilingües.

Se trabajará con apuntes para el alumno, apartado en su cuaderno, consulta de página web y aula virtual.

Se usarán láminas de dibujo y material de lapiceros, reglas, plantillas de ángulos, compás, lapiceros de colores, ceras, témperas y cartulinas para recortar.

2. Contribución de la materia a la adquisición de las competencias básicas

Competencia lingüística: la lectura comprensiva les ayudará interpretar y comprender la realidad, formar juicio y generar ideas.

Competencia aprender a aprender: el conocimiento y la experimentación de técnicas artísticas le permitirá desarrollar nuevas formas de comunicación y expresión.

Competencia de iniciativa personal: el análisis del trabajo creativo y libre le obligará a considerar y elegir con criterio personal el tema, el texto y el tratamiento artístico.

Competencia social y ciudadana: el estudio y el trabajo en común, le obligará a ver distintos aspectos y puntos de vista frente a un mismo tema.

Competencia matemática: el tratamiento del formato y el planteamiento inicial de los trabajos incluyen de forma necesaria el estudio y el conocimiento de conceptos matemáticos como: la proporcionalidad, semejanza, escala etc.

Tratamiento de la información y competencia digital: utilización de las TIC para generar collage digital, manipulación de imágenes e información sobre técnicas y contenidos.

Fomento de la lectura, a partir del lenguaje visual se harán las referencias a completar con el lenguaje escrito.

3. Metodología

En este curso desarrollamos una metodología activa que va directamente relacionada con los objetivos de la materia. Para ella el profesor explica los temas con profundidad y aportando ejemplos a partir de los materiales visuales, audiovisuales o escritos. En segundo lugar se proponen ejercicios a realizar por los alumnos en clase y terminar en casa si no lo acaban en el centro.

Se entregan los trabajos se corrigen y se devuelven con la calificación a los alumnos.

En la parte de geometría se realiza un examen de contenidos mínimos que los alumnos deben superar en primera convocatoria o en una recuperación posterior.

4. Objetivos.

La Educación Plástica y Visual, en la etapa de ESO, tiene como objetivo contribuir a desarrollar en los alumnos y alumnas, a través del proceso de enseñanza-aprendizaje, las siguientes capacidades:

1. Observar, percibir, comprender e interpretar críticamente la comunicación a través de las imágenes y las formas de su entorno natural y cultural, y ser sensibles a sus cualidades evocadoras, plásticas estéticas y funcionales.
2. Apreciar los valores estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entenderlos como parte de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.
3. Interpretar las relaciones del lenguaje visual y plástico con otros lenguajes, y buscar la manera personal y expresiva más adecuada para comunicar los hallazgos obtenidos con el signo, el color y el espacio. La interpretación correcta de la comunicación publicitaria ante un consumo responsable.
4. Desarrollar la creatividad y expresarla, preferentemente con la subjetividad de su lenguaje personal, utilizando los códigos la terminología y los procedimientos del lenguaje visual y plástico, con la finalidad de enriquecer estéticamente sus posibilidades de comunicación. Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, vivencia, sentimientos e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.
5. Apreciar las posibilidades expresivas que ofrece la investigación con diversa técnicas plásticas y visuales y las tecnologías de la información y la comunicación valorando el esfuerzo se superación que comporta el proceso creativo.
6. Representar cuerpos y espacios simples mediante el dominio de la perspectiva, las proporciones y las cualidades de las superficies y el detalle de manera que sean eficaces para la comunicación.
7. 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.
8. Relacionarse con otras personas y participar en actividades de grupo, adoptando actitudes d flexibilidad, responsabilidad, solidaridad e interés y tolerancia, superando inhibiciones y prejuicios y rechazando discriminaciones o características personales o sociales.
9. Contribuir activamente al respeto, la conservación la divulgación y la mejora del patrimonio Europeo, Español y de la Comunidad a la que pertenece como señas de identidad propio.
10. Conocer y valorar el patrimonio artístico y cultural de la Comunidad Autónoma propia donde se habita, como base de nuestra identidad e idiosincrasia y contribuir activamente a su defensa, conservación y desarrollo, aceptando la convivencia con valores artísticos propios de otras culturas que coexisten con la nuestra, para hacer de la diversidad un valor enriquecedor e integrador.
11. Respetar, apreciar y aprender a interpretar otras maneras de expresión visual y plástica, superando estereotipos y convencionalismos, y elaborar juicios y adquirir criterios personales que permitan al alumnado actuar con iniciativa responsable.

12. Aceptar y participar en el respeto y seguimiento de las normas que regulan el comportamiento en las diferentes situaciones que surgen en las relaciones humanas y en los procesos comunicativos, reconocerlos como integrantes de una formación global e integrarlos en la expresión de ideas a través de mensajes visuales.

5. Contenidos

Este primer curso de la educación secundaria obligatoria, marca el inicio del desarrollo del pensamiento lógico-formal de nuestros alumnos y alumnas. Es el momento de dar importancia a los contenidos conceptuales, que formen la base de una educación de lo “visual”, de sus códigos de significados y de la propia sintaxis de este lenguaje, sin olvidar, que al ser un área procedimental, el aprendizaje y desarrollo de estos conceptos se conseguirá a través de los adecuados procedimientos.

Bloque 1. Dibujo Técnico

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

Bloque 2. Comunicación audiovisual

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

Bloque 3. Expresión plástica

1. Los elementos configuradores de la imagen: el punto, la línea, el plano y el claroscuro.
2. El Color: colores primarios, secundarios sus mezclas, gamas de colores cálidos y fríos
3. Las texturas: textura visual y textura táctil. - Técnicas para la creación de texturas.
4. Realización de un proceso creativo personal siguiendo las distintas fases: idea inicial, bocetos, pruebas, ejecución definitiva.

5. Evaluación y análisis de procesos creativos.
6. El collage distintos procedimientos: corte, rasgado, plegado, figuras tridimensionales.
7. Procedimientos y técnicas: secas y húmedas y mixtas, utilización y conservación de los materiales, trabajo con materiales reciclados

6. Secuencia

En los tres trimestres del curso se seguirán los temas según la siguiente secuencia.

SECUENCIA DE CONTENIDOS DEPARTAMENTO DE PLÁSTICA.				
curso 1°eso	SEMANA1	SEMANA2	SEMANA3	SEMANA4
Septiembre		<p>Introducción. Materiales.</p> <p>1. Útiles para el dibujo técnico: empleo de la escuadra y cartabón, representación de ángulos con el juego de escuadras.</p>	<p>3. Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón.</p> <p>Trazado de perpendiculares y paralelas con compás.</p> <p>Retícula cuadrada de 1cm. Diseño de letras.</p>	<p>2. Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos.</p> <p>Representación de piezas en caballera.</p>
Octubre	<p>7. Lugares geométricos definición y trazados mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos.</p> <p>Lámina con uso de mediatrices y bisectrices, lapiceros de color, rotuladores</p>		<p>6. Proporcionalidad: división de un segmento mediante el Teorema de Thales.</p> <p>5. Ángulos. - Clasificación, operaciones con ángulos. - Suma, resta, divisiones,</p>	<p>8. Resolución de trazados con rectas y curvas.</p>
Noviembre	<p>9. Los triángulos: clasificación y trazados.: el baricentro, el incentro o el</p>	<p>Examen de mediatriz, bisectriz, triángulos y Thales.</p>	<p>10. Los cuadriláteros: clasificación, trazados.</p>	

	circuncentro.			
Diciembre	11. Los Polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular.	12. La proporción: teorema de Thales.		
Enero		1. Elementos de la comunicación visual: emisor, receptor, mensaje, código. Análisis de una imagen en su contexto	Significación de las imágenes: significante-significado: símbolos e iconos. - Iconicidad Búsqueda de imágenes, collage surrealista.	
Febrero	3. Elementos de la imagen y su significación. encuadre, formato y composición Ejercicios de composiciones con cartulinas de colores		4. El Proceso de elaboración del mensaje audiovisual de la imagen fija a la imagen en movimiento.	
Marzo	5. Realización de un proyecto de animación. Cómic, herramientas tic		Los elementos configuradores de la imagen: el punto, la línea, el plano y el claroscuro. Lámina de puntos,	

			salpicado con reservas.	
Abril	<p>El Color: colores primarios, secundarios sus mezclas, gamas de colores cálidos y fríos</p> <p>Círculo cromático, primarios y secundarios</p>	<p>3.Las texturas: textura visual y textura táctil. - Técnicas para la creación de texturas.</p> <p>Lámina de colores fríos y la misma con colores cálidos.</p>		<p>4. Realización de un proceso creativo personal siguiendo las distintas fases: idea inicial, bocetos, pruebas, ejecución definitiva.</p>
Mayo	<p>5. Evaluación y análisis de procesos creativos.</p>	<p>6. El collage distintos procedimientos: corte, rasgado, plegado, figuras tridimensionales.</p> <p>Collage, grattage, frottage,</p>		
Junio	<p>7. Procedimientos y técnicas: secas y húmedas y mixtas, utilización y conservación de los materiales, trabajo con materiales reciclados</p>	<p>Trabajo de fin de curso, uso libre de técnicas, el cartel.</p>		
<p><u>Códigos</u> <u>Contenidos</u> Láminas a realizar Nivel de 2º ESO</p>				

SECUENCIA DE CONTENIDOS 2º ESO EN ESPAÑOL				
curso 2ºeso	SEMANA1	SEMANA2	SEMANA3	SEMANA4
Septiembre			Útiles para el dibujo técnico: empleo de la escuadra y cartabón, representación de ángulos con el juego de escuadras. Trazado de perpendiculares y paralelas con compás.	Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, Teorema de Thales, suma y resta de segmentos. Portada. Uso de compás, y plantillas de dibujo, coloreado con lapiceros de colores.
Octubre	Lugares geométricos definición y trazados mediatriz, bisectriz, ángulos. Lámina con uso de mediatrices y bisectrices. Circunferencia y operaciones con segmentos.	Clasificación de triángulos. Rectas y puntos notables en los triángulos. Lámina de trazados.	EXAMEN DE TRIÁNGULOS	Cuadriláteros. Lámina de dibujos.
Noviembre		División de la circunferencias en partes iguales. Polígonos regulares por el radio. Lámina de dibujos.		Polígonos por el lado. Lámina de dibujos.
Diciembre		Estrellas. Instalaciones en el centro.		
Enero		Ovalos y ovoides. Espirales. Lámina de dibujos. Desarrollo artístico de espirales. Instalaciones con espirales.	Significación de las imágenes: significativo-significado: símbolos e iconos. - Iconicidad Análisis de una imagen en su contexto	Búsqueda de imágenes, collage surrealista.

Febrero	Estrella de Goethe con colores terciarios Realización con témperas.		Colores terciarios, saturados y neutros. Dibujo con colores primarios, secundarios y terciarios.	
Marzo	Estudio del rostro humano. Retrato de un compañero estilo fauve con colores terciario.			
Abril	Estudio de sistemas de representación. Sistema isométrico texturas gráficas. Dibujo de una ciudad con edificios imposibles.	Dibujo de perspectiva cónica. Dibujo de un interior y de un exterior. Coloreado libre.		
Mayo	Luz y sombra. Copia del natural de un bodegón, estudio de sombras.		Composición. Texturas. Estudio de tipos de composición con cartulinas de colores y collage.	Book de artista.
Junio		Recuperación alumnos con la materia suspensa.		
Contenidos Láminas a realizar				

2. Contenidos mínimos.

1. El lenguaje visual.

- Identificación de los distintos lenguajes visuales: canales de comunicación de masas: prensa, TV, diseño gráfico, artes plásticas y nuevas tecnologías.
- Finalidades de los lenguajes visuales: informativa, comunicativa, expresiva y estética.
- La percepción visual. Relación forma/entorno. Relaciones de formas entre sí.
- Reconocimiento de los elementos básicos del código signico visual.

2. Elementos configurativos del lenguaje visual.

- La línea y el punto como elementos configuradores de las formas.
- La textura: identificación de la forma por medio de la textura. Texturas naturales y artificiales.

- Texturas visuales y táctiles. Texturas digitales.

El color. Síntesis partitiva. Colores primarios y secundarios. El círculo cromático. Gamas cromáticas.

- Observación, descubrimiento y representación de formas por medio de la textura.
- Diferenciación de texturas visuales y táctiles y su perfil o contorno visual. Cualidades expresivas.

- Obtención de texturas táctiles: materiales del modelado y cualidades expresivas.

- Conocimiento de los colores fundamentales, de las gamas frías y cálidas y de los tonos altibajos a partir de mezclas.

3. Representación de formas. Formas planas.

- Trazado correcto de formas geométricas planas.

- Trazados geométricos elementales: paralelas, ángulos, bisectrices, perpendiculares, mediatrices.

- Conocimiento y aplicación del teorema de Tales.

- Representación en el plano de figuras simples: triángulos, cuadriláteros.

- Trazado y división de la circunferencia.

- Construcción de polígonos regulares inscritos.

- Aplicación de los conceptos de igualdad y de semejanza en la creación de formas geométricas

4. Espacio y volumen.

- Concepto espacial. Percepción y representación. Relaciones «cerca / lejos» entre formas planas: por cambio de tamaño, por superposición y por contraste.

- Utilización del claroscuro para sugerir espacio y volumen.

- Observación de la luz: natural y artificial. Posición e incidencia en los objetos.

5. Procedimientos y técnicas utilizados en los lenguajes visuales.

- Utilización de distintos medios de expresión graficoplásticos: lápiz de grafito, lápices de colores, rotuladores, pasteles blandos, tiza y crayón Conté, carboncillo, pluma y tinta, pincel y tinta, ceras, pinturas al temple, la acuarela, el guache, pintura al óleo y collage.

- Participación en procesos de producción colectiva.

Respeto por las normas de uso y conservación de instrumentos, materiales y espacios.

3. Criterios de evaluación.

Para los cursos primero y tercero, la evaluación y promoción será la establecida en los artículos 10 y 11 del Decreto 48/2015, de 14 de mayo.

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.

1er CICLO ESO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN		ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Bloque 1. Expresión plástica		
1º ESO	2º ESO	
<p>1. Identificar los elementos configuradores de la imagen en cualquier obra gráfico-plástica (punto, línea y plano).</p> <p>- Identificar de forma oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas.</p>	<p>- Identificar y valorar las distintas apariencias que presentan el punto, la línea y el plano en las producciones gráfico-plásticas.</p> <p>- Analizar de forma oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas.</p>	<p>Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas.</p>
<p>2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.</p> <p>- Reconocer los tipos de puntos, líneas y planos que se pueden emplear en la construcción de imágenes propias y ajenas.</p> <p>- Experimentar con el punto y la línea y organizarlos según diversos ritmos de forma libre y espontánea.</p> <p>- Experimentar con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales aplicando lápiz de grafito o de color.</p>	<p>- Descubrir y analizar los ritmos lineales en el entorno y en las composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas propias.</p> <p>- Experimentar con el punto, la línea y el plano y organizarlos según diversos ritmos de forma libre y espontánea.</p> <p>- Experimentar con el valor expresivo de la línea, el punto y el plano y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado</p>	<p>• Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)</p>

	o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.	
<p>3. Expresar emociones utilizando recursos gráficos distintos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.</p> <p>- Manifestar diferentes sensaciones a través de los distintos elementos plásticos y median- te recursos gráficos sencillos (líneas, puntos, colores, texturas o claroscuros).</p>	<p>- Manifestar emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.), utilizando recursos gráficos adecuados a cada caso: claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...</p>	<p>• Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)</p>
<p>4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.</p> <p>- Identificar y explicar 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.</p> <p>- Realizar composiciones propias con diferentes técnicas básicas según propuestas sen- cillas establecidas por escrito.</p> <p>- Realizar composiciones modulares básicas con diferentes técnicas gráfico-plásticas.</p> <p>- Representar objetos aislados del natural de manera proporcionada en relación con sus características formales y el entorno.</p>	<p>- Analizar, identificar y explicar 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.</p> <p>- Experimentar nuevas soluciones compositivas con diferentes técnicas según las pro- puestas establecidas por escrito.</p> <p>- Realizar composiciones modulares con diferentes técnicas gráfico-plásticas y en diferentes aplicaciones de diseño: diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.</p> <p>- Representar objetos del natural aislados y agrupados según sus características formales y en relación con su entorno.</p> <p>- Identificar y seleccionar la técnica gráfico-plástica más adecuada para representar gráficamente aspectos del entorno del aula, del entorno urbano o de exteriores naturales próximos al centro educativo, con</p>	<p>• 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.</p> <p>• Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.</p> <p>• Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.</p> <p>• Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.</p>

	efectos de profundidad por medio de la perspectiva, la correcta aplicación de las proporciones entre los elementos que intervienen y los contrastes lumínicos.	
<p>5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Distinguir la mezcla sustractiva y la mezcla aditiva de los colores. - Reconocer los colores primarios, secundarios y complementarios. - Utilizar mezclas de colores primarios y secundarios para obtener un color determinado. 	<ul style="list-style-type: none"> - Experimentar con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios. - Realizar composiciones cromáticas utilizando los colores primarios, secundarios y complementarios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.
<p>6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Distinguir el color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas. - Manejar el claroscuro para obtener sensación de volumen. - Elegir adecuadamente el color para conseguir el efecto deseado en una composición plástica abstracta. 	<ul style="list-style-type: none"> - Emplear trabajos cromáticos concretos en la elaboración de composiciones sencillas utilizando color pigmento y color luz y aplicando algún programa informático básico. - Manejar el claroscuro para representar la sensación de espacio en composiciones volumétricas sencillas. - Utilizar el color con un fin expresivo en composiciones abstractas y utilizando diferentes técnicas gráficas. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas. • Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.
<p>7. Diferenciar la textura táctil y visual y valorar su capacidad expresiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Diferenciar las texturas naturales y artificiales de distintas superficies. - Reconocer texturas táctiles y texturas visuales y utilizarlas en creaciones propias abstractas o figurativas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar la técnica de frottage para convertir texturas táctiles en texturas visuales, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas. - Describir plástica y gráficamente imágenes propias y ajenas, identificando la textura como elemento fundamental en la elaboración de la imagen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.

<p>8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crear composiciones muy sencillas siguiendo propuestas por escrito y ajustándose a los objetivos finales. - Reconocer los métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones. <p>9. Crear composiciones gráfico plásticas personales y colectivas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Confeccionar obras planificando el proceso creativo propio desde el principio hasta la ejecución definitiva. - Reflexionar oralmente y por escrito sobre el proceso creativo de manifestaciones plásticas del patrimonio artístico asturiano. <p>10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconocer los diferentes grados de iconicidad de la imagen gráfica y saber elaborar bocetos, apuntes y dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos. <p>11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaborar trabajos utilizando las diferentes técnicas gráfico-plásticas existentes de manera adecuada y responsable. - Utilizar el lápiz de grafito en la representación de formas simples, los lápices de colores en composiciones libres y los rotuladores en tramas, rayados o línea pura. - Realizar, por medio de la témpera, técnicas de estarcido, estampado y 	<ul style="list-style-type: none"> - Diseñar composiciones propias aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito y ajustándose a los objetivos finales. - Emplear métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones. <p>- Describir con exactitud, de forma oral y escrita, el proceso creativo propio desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evaluar oralmente y por escrito el proceso creativo de manifestaciones plásticas del patrimonio artístico. <p>- Realizar apuntes, esbozos y esquemas en todo el proceso de creación (desde la idea inicial hasta la elaboración de formas e imágenes), facilitando la autorreflexión, autoevaluación y evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Seleccionar, entre los diversos procedimientos, técnicas, materiales y herramientas, los más adecuados a una determinada propuesta o a la realización personal. - Aplicar las diferentes técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas en sus producciones con un dominio y acabados suficientes que permitan interpretarlas con corrección. - Experimentar con el papel como material manipulable para crear composiciones en el plano y tridimensionales. - Aprovechar materiales reciclados para la elaboración de obras de 	<ul style="list-style-type: none"> • Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales. • Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones. • Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. • Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos. • Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. • Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claro-curo en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas. • Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pin-celes, esponjas, goteos, distintos grados de humedad,
---	---	--

<p>monotipo por transferencia, con aplicación a las texturas y representación de la forma.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizar composiciones esquemáticas simples aplicando la técnica de esgrafiado con ceras. - Elaborar composiciones mediante el collage, utilizando diferentes procedimientos y materiales en función de los contenidos que se van a trabajar. - Elaborar composiciones mediante recicla- je creativo, transformando objetos inútiles en útiles, aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas. - Mantener el orden y la limpieza en su lugar de trabajo y en el material propio y común. 	<p>forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mantener su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado con una actitud de respeto y responsabilidad hacia las producciones plásticas propias y ajenas. 	<p>estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales. • Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos. • Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas. • Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
--	---	---

Bloque 2: Comunicación audiovisual		ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
<p>1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.- Analizar el proceso de la percepción de imágenes mediante ejemplos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar ilusiones ópticas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Distinguir los procesos implicados en la percepción visual. - Aplicar los procesos perceptivos conocidos para reconocer las causas de una ilusión óptica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.
<p>2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer y clasificar las ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la

<p>elaboración de obras propias.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analizar y diseñar diferentes ilusiones ópticas sencillas. - Discriminar entre figura y fondo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Diseñar ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt. 	<p>Gestalt.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.
<p>3. Identificar significante y significado en un signo visual.- Establecer el significante y significado en un signo visual.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diferenciar imagen y realidad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Distinguir significante y significado en un signo visual. - Identificar signos y símbolos convencionales en los lenguajes visuales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Distingue significante y significado en un signo visual.
<p>4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. - Distinguir imágenes figurativas y abstractas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconocer imágenes con distintos grados de iconicidad sobre un mismo tema. 	<ul style="list-style-type: none"> -Distinguir y clasificar los grados de iconicidad de las imágenes. -Diseñar imágenes sobre un mismo tema y con distintos grados de iconicidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diferencia imágenes figurativas de abstractas. • Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. • Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
<p>5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos, iconos... - Distinguir símbolos e iconos convencionales en los lenguajes visuales: anagramas, logotipos, marcas, pictogramas, señales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Crear distintas imágenes atendiendo a su significante-significado: anagramas, logotipos, marcas, pictogramas, señales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Distingue símbolos de iconos. • Diseña símbolos e iconos.
<p>6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Establecer relaciones entre la imagen y el mensaje que transmite. - Reconocer los elementos de una imagen para poder hacer una lectura sencilla de la misma distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. 	<ul style="list-style-type: none"> - Describir las imágenes y su estructura formal: forma y contenido. - Analizar e interpretar una imagen mediante una lectura objetiva y subjetiva de la misma. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. • Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.
<p>7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. - Reconocer los fundamentos de la fotografía: el control de la luz.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aplicar alguno de los principios 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer los fundamentos de la fotografía: elementos de la cámara fotográfica y su funcionamiento. - Crear imágenes fotográficas utilizando sus elementos significativos (encuadre, ángulo, 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. • Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes

<p>compositivos (equilibrio, movimiento, recorrido visual y ritmo) en fotografías para ordenar los elementos que intervienen y conseguir así cierta armonía y coherencia con el mensaje que se quiere transmitir.</p> <p>- Aplicar recursos informáticos a la búsqueda y creación de imágenes.</p>	<p>plano y composición).</p> <p>- Estudiar y experimentar a través de los procesos, técnicas y procedimientos propios de la fotografía para producir mensajes visuales.</p>	<p>compositivas.</p>
<p>8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. - Identificar y utilizar el lenguaje del cómic: viñeta, encuadre y punto de vista, onomatopeyas, elementos cinéticos, texto y bocadillos.</p> <p>- Comprender el proceso de realización de una historieta: idea, argumento y guión técnico. - Elaborar, en pequeño grupo, secuencias de imágenes (cómic), teniendo en cuenta las características de los diversos lenguajes secuenciados y los específicos del cómic (encuadre, ángulo, guión, gesto, líneas cinéticas, bocadillos y onomatopeyas).</p>	<p>- Dibujar un cómic utilizando sus elementos característicos de manera correcta.</p>	<p>• Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.</p>
<p>9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. - Manejar un programa sencillo de edición de video.</p> <p>- Elaborar, en pequeño grupo, un sencillo documento audiovisual que contemple: guión, planificación, producción y edición.</p>	<p>- Conocer los elementos fundamentales de la imagen secuencial.</p> <p>- Crear imágenes con fines publicitarios, informativos y expresivos, utilizando sus elementos significativos (encuadre, ángulo, plano y composición).</p> <p>- Elaborar, en pequeño grupo, una animación con medios digitales y/o analógicos que contemple: guión, planificación, producción y edición.</p>	<p>• Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.</p>
<p>10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. - Distinguir los elementos básicos de la comunicación visual en un acto de comunicación sencillo.</p>	<p>- Analizar los elementos propios de la comunicación visual presentes en un acto de comunicación.</p>	<p>• Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.</p>
<p>11. Reconocer las diferentes</p>	<p>- Identificar los elementos propios</p>	<p>• Identifica y analiza los</p>

<p>funciones de la comunicación. - Identificar algunos elementos propios de la comunicación audiovisual.</p> <p>- Reconocer las funciones básicas de la comunicación audiovisual.</p>	<p>de la comunicación audiovisual presentes en un acto de comunicación sencillo.</p> <p>- Reconocer las distintas funciones de la comunicación audiovisual.</p> <p>- Identificar los posibles significados de una imagen según su contexto expresivo y referencial y descripción de los modos expresivos.</p>	<p>elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.</p> <p>• Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.</p>
<p>12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.</p> <p>- Reconocer las particularidades de los lenguajes del entorno audiovisual y multimedia, sus características y su dimensión social.</p> <p>- Diseñar en grupos distintos mensajes visuales y audiovisuales sencillos, utilizando diferentes lenguajes y códigos y siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, storyboard, realización...).</p> <p>- Valorar de manera crítica los resultados del trabajo en equipo.</p> <p>- Realizar responsablemente las tareas tanto individuales como colectivas.</p> <p>- Mostrar conductas responsables, así como actitudes que fomenten la igualdad, la tolerancia y la autocrítica.</p>	<p>- Elaborar y participar, activamente, en proyectos de creación visual cooperativos, como producciones videográficas, aplicando las estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual y plástico.</p> <p>- Planificar y organizar la realización de una obra colectiva, cooperando de manera activa en su desarrollo.</p> <p>- Aportar ideas o sugerencias orientadas a mejorar creativamente las características plásticas o videográficas del proyecto.</p> <p>- Realizar responsablemente las tareas tanto individuales como colectivas.</p> <p>- Mostrar conductas responsables, así como actitudes que fomenten la igualdad, la tolerancia y la autocrítica.</p>	<p>• 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.</p>
<p>13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. - Desarrollar una actitud crítica razonada ante imágenes</p>	<p>- Clasificar las imágenes visuales según su finalidad (informativa, comunicativa, expresiva y estética).</p> <p>- Valorar y respetar los mensajes visuales y manifestaciones artísticas del patrimonio histórico y cultural.</p> <p>- Analizar los prejuicios y</p>	<p>• Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.</p>

<p>publicitarias visuales y audio-visuales cuyo contenido muestre cualquier tipo de discriminación sexual, cultural, social o racial.</p>	<p>estereotipos presentes en la imagen y mensajes publicitarios. - Desarrollar una actitud crítica razonada ante imágenes publicitarias visuales y audio-visuales cuyo contenido muestre cualquier tipo de discriminación sexual, cultural, social o racial.</p>	
<p>14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.- Reconocer las diferentes figuras retóricas utilizadas en los mensajes publicitarios. - Recopilar anuncios publicitarios que aplican figuras retóricas e identificarlas.</p>	<p>- Analizar un mensaje publicitario, relacionando los elementos artísticos que intervienen (composición, iluminación, color y relación figura-fondo) con el contenido, positivo o negativo, del mensaje (función, producto, consumismo, publicidad engañosa, valores y contravalores, lenguaje utilizado, estereotipos y sensualidad), reaccionando críticamente ante las manipulaciones y discriminaciones (sociales, raciales o sexuales) observadas. - Aplicar los recursos visuales conocidos, como las figuras retóricas, en la elaboración de los mensajes publicitarios.</p>	<p>• Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.</p>
<p>15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra. - Reconocer los elementos básicos del lenguaje cinematográfico. - Analizar el mensaje de una obra cinematográfica y relacionarlo con su contexto histórico y sociocultural.</p>	<p>- Relacionar los elementos del lenguaje cinematográfico (planos, ángulos, movimientos de cámara...) con el mensaje de la obra. - Distinguir los procesos elementales de la realización de películas. - Analizar de forma crítica el mensaje de una obra cinematográfica relacionándola con el contexto histórico y sociocultural.</p>	<p>• Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.</p>
<p>16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo. - Realizar, utilizando los programas informáticos adecuados, sencillas</p>	<p>- Reconocer las particularidades de los lenguajes del entorno audiovisual y multimedia, sus características y su dimensión social. - Realizar, utilizando los programas informáticos adecuados, composiciones plásticas, retoques y</p>	<p>• Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.</p>

<p>composiciones plásticas, retoques y efectos visuales en imágenes prediseñadas, diseños gráficos, dibujos geométricos y representaciones volumétricas.</p> <p>- Apreciar las aportaciones de las tecnologías digitales básicas en la elaboración de documentos multimedia sencillos.</p>	<p>efectos visuales en imágenes prediseñadas, diseños gráficos, dibujos geométricos y representaciones volumétricas.</p> <p>- Elaborar documentos multimedia para presentar un proyecto.</p>	
--	--	--

Bloque 3: Dibujo técnico		ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
<p>1 Comprender los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.</p> <p>- Emplear adecuadamente los instrumentos de dibujo geométrico.</p> <p>- Distinguir los conceptos elementales de la geometría como punto, línea y plano.</p>	<p>- Elaborar composiciones básicas con orden y limpieza.</p> <p>- Asimilar los conceptos geométricos generales.</p>	<p>• Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.</p>
<p>2 Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.</p>	<p>- Reconocer las posiciones relativas entre puntos y entre rectas para formar una recta o un plano.</p>	<p>• Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.</p>
<p>3 Construir dichos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, y habiendo repasado previamente estos conceptos. Identificar y manejar de forma básica los instrumentos para los trazados técnicos.</p> <p>- Reconocer los distintos tipos de rectas (paralelas, transversales y perpendiculares).</p> <p>- Trazar de manera sencilla rectas paralelas y perpendiculares utilizando la escuadra y el cartabón.</p>	<p>- Identificar y manejar con precisión los instrumentos para los trazados técnicos.</p> <p>- Construir los distintos tipos de rectas.</p> <p>- Trazar rectas paralelas y perpendiculares utilizando la escuadra y el cartabón con precisión.</p>	<p>• Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.</p>

<p>4 Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.</p> <p>- Distinguir entre los conceptos de circunferencia, círculo y arco.</p> <p>- Dividir la circunferencia en 2, 3, 4, 6 y 8 partes iguales.</p>	<p>- Dividir la circunferencia en 2, 3, 4, 6 y 8 partes iguales para crear figuras regulares lobuladas.</p>	<p>• Construye una circunferencia lobulada de seis elementos utilizando el compás.</p>
<p>5 Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.</p> <p>c- Utilizar el compás adecuadamente para crear figuras regulares sencillas.</p>	<p>Utilizar el compás con precisión para crear figuras regulares.</p>	<p>• 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.</p>
<p>6 Dominar los conceptos de ángulos agudos, rectos y obtusos.- Identificar los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° de la escuadra y el cartabón.</p> <p>- Clasificar ángulos en agudos, rectos y obtusos.</p>	<p>- Construir ángulos de un número determinado de grados utilizando la escuadra y el cartabón.</p>	<p>• Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.</p>
<p>7 Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.</p>	<p>- Sumar y restar ángulos de forma gráfica.</p>	<p>• Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.</p>
<p>8 Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.- Reconocer el concepto y trazado de la bisectriz de un ángulo.</p>	<p>- Trazar la bisectriz de un ángulo.</p>	<p>• Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.</p>
<p>9 Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.</p> <p>- Diferenciar los conceptos de recta y segmento.</p> <p>- Medir segmentos con la regla o el compás.</p>	<p>- Sumar o restar segmentos de manera gráfica.</p>	<p>• Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.</p>
<p>10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y</p>	<p>- Resolver problemas relacionados con la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla y también</p>	<p>• Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando</p>

<p>cartabón.</p> <p>- Resolver problemas sencillos relacionados con la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla.</p>	<p>escuadra, cartabón y regla.</p>	<p>regla, escuadra y cartabón.</p>
<p>11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.</p>	<p>- Utilizar el teorema de Thales en proporcionalidad de segmentos. - Aplicar el teorema de Thales en la escala de un polígono.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales. • Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.
<p>12. Conocer lugares geométricos y definirlos. - Identificar las distancias y lugares geométricos básicos: circunferencia, mediatriz, bisectriz y mediana.</p>	<p>- Explicar de manera oral o escrita el concepto de las distancias y lugares geométricos básicos: circunferencia, mediatriz, bisectriz y mediana.-</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).
<p>13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.</p> <p>- Definir y clasificar triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.</p>	<p>Clasificar los triángulos propuestos según sus lados y sus ángulos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.
<p>14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).</p> <p>- Construir triángulos sencillos conocidos tres de sus datos, utilizando las herramientas de manera adecuada.</p>	<p>- Resolver de forma gráfica problemas de triángulos en los que se conocen dos lados y un ángulo o dos ángulos y un lado, o tres de sus lados, utilizando correctamente las herramientas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.
<p>15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.</p> <p>- Reconocer los puntos y rectas notables de un triángulo.</p>	<p>- Trazar los puntos y rectas notables de un triángulo y reconocer sus propiedades.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.
<p>16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.</p>	<p>- Construir triángulos rectángulos aplicando el teorema de Pitágoras.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.
<p>17. Conocer los diferentes tipos de</p>	<p>- Definir y clasificar los cuadriláteros (paralelogramos,</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Clasifica correctamente

cuadriláteros. - Definir y clasificar los cuadriláteros (paralelogramos).	trapezios y trapezoides).	cualquier cuadrilátero.
18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. - Dibujar paralelogramos sencillos.	- Dibujar paralelogramos conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.	• 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. - Distinguir polígonos regulares e irregulares y clasificarlos según el número de lados.	- Diferenciar polígonos regulares e irregulares, clasificarlos y denominarlos según el número de lados.	• 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. - Construir con precisión polígonos regulares inscritos en la circunferencia de 3 y 6 lados.	- Construir con precisión polígonos regulares inscritos en la circunferencia de 3, 4, 5 y 6 lados.	• Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.
21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. - Construir polígonos regulares dado el lado, de 3 y 6 lados.	- Construir polígonos regulares dado el lado, de 3, 4, 5 y 6 lados.	• 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. - Reconocer las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. - Distinguir los casos básicos de tangencias entre circunferencias y rectas o entre circunferencias.	- Aplicar las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. - Resolver casos de tangencias entre circunferencias y rectas. - Resolver casos de tangencias entre circunferencias.	• Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. • 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	- Aplicar las tangencias entre circunferencias para dibujar un óvalo regular conocido el diámetro	• Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.

<p>entre circunferencias.</p> <p>- Construir el ovoide básico, dado el diámetro menor, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.</p>	<p>mayor.</p>	
<p>24 Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.</p> <p>- Identificar las propiedades de las tangencias entre circunferencias para la realización de un óvalo y un ovoide.</p>	<p>- Construir varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.</p>	<p>• Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.</p>
<p>25. Aplicar las condiciones de las tangencias para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros. - Realizar diseños de espirales de 2 centros.</p>	<p>- Realizar diseños de espirales de 2, 3 y 4 centros.</p>	<p>• Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.</p>
<p>26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.</p> <p>- Distinguir el concepto básico de simetría, giro y traslación de una figura sencilla.</p> <p>- Diseñar trabajos sencillos aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.</p>	<p>- Diseñar composiciones con módulos, aplicando repeticiones, giros y simetrías.</p>	<p>• Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.</p>
<p>27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales. - Representar de manera objetiva sólidos sencillos mediante sus proyecciones o vistas diédricas.</p> <p>- Acotar las vistas de objetos sencillos.</p>	<p>- Representar de manera objetiva sólidos mediante sus proyecciones o vistas diédricas.</p> <p>- Acotar las tres vistas principales.</p>	<p>• Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.</p>
<p>28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes</p>	<p>- Utilizar los efectos de profundidad espacial y la perspectiva caballera en sus representaciones.</p>	<p>• Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando</p>

<p>elementales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar de manera intuitiva la perspectiva caballera en sus representaciones. - Diseñar de forma intuitiva la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. - Valorar y aplicar el uso de la perspectiva caballera en el diseño, en la arquitectura y en el urbanismo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Construir la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos. 	<p>correctamente coeficientes de reducción sencillos.</p>
<p>29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Valorar y aplicar el uso de la perspectiva isométrica en el diseño, en la arquitectura y en el urbanismo. - Realizar perspectivas isométricas de volúmenes sencillos (utilizando la escuadra y el cartabón) sobre una plantilla isométrica. 	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

Procedimientos de evaluación

Se procederá a la evaluación continua del alumno mediante los exámenes en aquellas partes del programa que requieren un estudio y memorización de contenidos.

Por otra parte los trabajos requeridos de los otros temas son de tipo práctico, por lo que los alumnos realizarán los trabajos que el profesor sugiera en las clases.

Esporádicamente el profesor puede proponer un examen extraordinario para conocer el conocimiento concreto que los alumnos tienen sobre un tema y esa nota no será definitiva en la calificación del trimestre.

Los porcentajes de calificación se distribuyen de la siguiente forma en función de los siguientes apartados:

Por los conocimientos aprendidos y demostrados en pruebas específicas (exámenes): 30%. Por la correcta realización de los trabajos propuestos, presentación, limpieza, precisión en los trazados, creatividad, entrega del trabajo a tiempo, trabajo en clase, originalidad y otros criterios que puedan ser especificados por el profesor en el ejercicio: 70%.

Se programará un examen de contenidos prácticos, tipo problema en la evaluación correspondiente a geometría en 1º y 2º de ESO. En la evaluación que estudiamos el color el examen será el círculo cromático que debe realizarse en el aula.

4. Evaluación extraordinaria

En la prueba extraordinaria de junio deben presentarse los trabajos del curso completo incluyendo las partes que estén aprobadas con la calificación de profesor y además se realizará un examen de la parte de geometría y teoría conforme a los contenidos mínimos. La evaluación seguirá el criterio del curso en los porcentajes.

4.- “EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL” 4º ESO.

1. Introducción
2. Metodología
3. Objetivos Educación Plástica, visual y audiovisual.
4. Contenidos
5. Secuencia
6. Contenidos mínimos.
7. Criterios de evaluación.
8. Evaluación extraordinaria

1. Introducción

Imparten la materia las profesoras Inés y Julia.

El curso de 4º ESO es el curso preparatorio y final de la secundaria obligatoria.

Nuestra materia supone una importante ayuda para la adquisición de la autonomía personal, lo que supone alentar el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, la autocrítica y la ética., es decir, es un buen vehículo para el desarrollo de la competencia social y ciudadana, ya sea por el trabajo de equipo, por el respeto, la tolerancia, la cooperación y flexibilidad. Pero también y, sobre todo, fomenta el mundo de las ideas, las emociones y los sentimientos.

La competencia de aprender a aprender se favorece estimulando la reflexión sobre los procesos y sus resultados y la aceptación de los propios errores.

Nuestra materia es una ventana abierta a las nuevas tecnologías que son hoy el paradigma, pero sobre todo fomenta un espíritu científico por medio de la observación, la experimentación, el descubrimiento y análisis posterior. La geometría tiene un papel relevante en todo esto.

Podemos añadir la educación de valores que contribuye a:

Apreciar las posibilidades de expresión que aporta la realización de trabajos en equipo.

Valorar, respetar y disfrutar del patrimonio histórico y cultural.

Valorar y apreciar todas las manifestaciones expresivas, comunicativas o culturales, tanto actuales como de otro tiempo.

Utilizar correctamente el material escolar y las instalaciones del centro, respetando los jardines las aulas y el mobiliario, para lograr la educación ambiental.

Reconocer la necesidad de mantener una nutrición adecuada, valorando la salud y el rendimiento físico e intelectual por encima de criterios estéticos.

Diferenciar las ventajas e inconvenientes en el uso de los distintos tipos de material de dibujo, observando la relación calidad-precio y apreciando la conveniencia del uso de unos u otros, contribuyendo a la educación del alumno como consumidor.

2. Metodología

En este curso desarrollamos una metodología activa que va directamente relacionada con los objetivos de la materia. Para ella el profesor explica los temas con profundidad y aportando ejemplos a partir del material que prepare para la clase. En segundo lugar se proponen ejercicios a realizar por los alumnos en clase y terminar en casa si no lo acaban en el centro. Los trabajos de los alumnos serán de tipo individual y en grupo.

Se entregan los trabajos se corrigen y se devuelven con la calificación a los alumnos.

En la parte de geometría se podrá realizar un examen de contenidos mínimos que los alumnos deben superar en primera convocatoria o en una recuperación posterior.

No hay libro de texto, los materiales de estudio los facilita el profesor y se trabaja en el aula de Plástica. Ocasionalmente deberán comprar materiales para los trabajos en concreto si en el aula no disponemos de recursos suficientes.

3. Objetivos

Bloque 1: Expresión plástica.

- Elaboración de obras gráficas y dibujos empleando los siguientes aspectos: encaje, composición, relación figura-fondo, proporción, expresividad del trazo, claroscuro, y textura.
- Experimentación y exploración a través de los procesos y técnicas de expresión gráfico-plásticas del dibujo artístico, el volumen y la pintura, para la realización de sus producciones.
- Realización de composiciones mediante técnicas de grabado y reprografía, en función de sus posibilidades expresivas.
- Creación de obras pictóricas, mediante acuarelas, témperas y acrílicos, en las que desarrollen esquema, mancha, composición, color y textura.
- Construcción de expresiones artísticas volumétricas a partir de materiales diversos, valorando sus posibilidades creativas.
- Observación y análisis de los valores artísticos y estéticos en imágenes de diferentes períodos artísticos, sobre todo en las manifestaciones artísticas asturianas.
- Interés por la búsqueda de materiales, soportes, técnicas, herramientas y por la constancia en el trabajo para conseguir un resultado concreto.
- Elaboración de proyectos plásticos de forma cooperativa.
- Representación personal de ideas (partiendo de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico adecuado, mostrando iniciativa, creatividad e imaginación con autoexigencia en la superación de las creaciones propias.

4. Contenidos

Unidad didáctica 1

El lenguaje visual. La imagen. Lectura de imágenes, interpretación.

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.

5. Secuencia

SECUENCIA DE CONTENIDOS DEPARTAMENTO DE PLÁSTICA.				
Curso 4º	SEMANA1	SEMANA2	SEMANA3	SEMANA4
Septiembre		GEOMETRÍA PLANA plano de acceso al instituto desde su casa	Construcciones geométricas. Tales. Proporcionalidad.	1. Polígonos, tangencias y enlaces.
Octubre	Logotipo diseño de una letra capital		Cuadriláteros	Polígonos II
Noviembre	Polígonos III	Más de 4 lados y estrellas	Estrellas	
Diciembre	Diseño poligonal de retícula. Red. Nudo celta.	Color. Circunferencias. Diseño a partir de circunferencia en color. Tangencias y enlaces. Diseño de estrella con tangencias.	Tribal. 1ª EVALUACION El lenguaje visual. La imagen. Lectura de imágenes, interpretación.	
Enero	Elementos de la comunicación visual en el diseño. Forma y función en el diseño.	ESPACIO Y VOLUMEN. Volumen a partir de cortes en cartulina. Realización de un proyecto de creación siguiendo sus fases: esquemas, bocetos, presentación final y evaluación colectiva.	Grabado. Isófortas	
Febrero	Isometría. Caballera.	Estudio del espacio. Escalas y maquetas.	Diseño de objetos.	
Marzo	Perspectiva cónica.			
Abril	Análisis del lenguaje publicitario: tratamiento de la información y retórica del mensaje publicitario.	2ª EVALUACIÓN	SEMANA SANTA	COLOR E HISTORIA DEL ARTE

Mayo	Composición y ritmo	Diseño de un cómic	Las vanguardias artísticas del S XX.	Color. Gamas. Uso del color. Texturas
Junio	Clarooscuro.	Técnicas artísticas.	3ª EVALUACION	

6. Contenidos mínimos.

1. Elementos de los lenguajes gráfico-plásticos: diferentes tipos de líneas, texturas y los significados del color.
2. La estructura compositiva en una imagen plástica: el peso, la dirección, líneas de fuerza, ritmos visuales.
3. Realización de un proyecto de creación siguiendo sus fases: esquemas, bocetos, presentación final y evaluación colectiva.
4. Geometría plana: polígonos, tangencias y enlaces.
5. La representación de la forma tridimensional en sistema diédrico, perspectiva isométrica, caballera y cónica.
6. Fases de un proyecto de diseño.
7. Elementos expresivos de los lenguajes audiovisuales: encuadre, escala, angulación, iluminación
8. Elementos de la imagen en movimiento: movimientos de la cámara, montaje.
9. Análisis del lenguaje publicitario: tratamiento de la información y retórica del mensaje publicitario.
10. El proyecto audiovisual y sus fases.
11. Lectura de la imagen audiovisual.

7. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.

BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
CURSO 4º ESO	
<p>1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación .</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aplicar estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual al trabajo planteado. - Realizar composiciones variadas y utilizar distintos elementos del lenguaje plástico y visual, respetando las ideas y soluciones propias y del resto de sus compañeros y compañeras. - Valorar y defender su aportación al desarrollo del trabajo, aceptando los propios errores y mostrando una actitud de respeto hacia las críticas de sus compañeros y compañeras. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.
<p>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 .</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analizar y describir oralmente o por escrito los elementos visuales y la composición de una imagen. - Realizar el esquema gráfico de una obra de arte atendiendo a su perspectiva, centro o centros de interés, esquemas de movimientos y ritmos, recorridos visuales, distribución de masas y tonalidades. - Reconocer y emplear en una imagen las técnicas, los materiales y los elementos visuales que se han empleado en su elaboración y que determinan sus características visuales. - Utilizar la variación y modificación del color como recurso creativo para cambiar el significado de una imagen, experimentando y manipulando diferentes programas digitales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión. • Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen. • Cambia el significado de una imagen por medio del color.

<p>3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización .</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizar una indagación previa para conocer de forma adecuada y seleccionar los materiales que mejor se ajusten al proyecto artístico. - Utilizar diferentes materiales y técnicas en el análisis gráfico, el encaje y acabado de sus proyectos que representen diferentes objetos y entornos próximos al centro. - Investigar las características estéticas de las pinturas al agua y los procedimientos de lavado y estarcido para reconocer y producir diferentes texturas expresivas. - Apreciar, compartir y respetar su espacio de trabajo y material, así como el de sus compañeros y compañeras. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos. • Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
<p>4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística .</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organizar el trabajo y tomar decisiones estableciendo prioridades, cumpliendo con las especificaciones y los plazos acordados y evaluar el proceso, la técnica y el resultado obtenido. - Trabajar de forma organizada y solidaria, adaptándose a diversos puestos de trabajo dentro del grupo. - Apreciar y respetar las creaciones artísticas propias y de sus compañeros y compañeras. 	<ul style="list-style-type: none"> • Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.
<p>5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte .</p> <ul style="list-style-type: none"> - Distinguir los elementos formales en diferentes tipos de imágenes y obras de arte (espacio plástico, color, textura, proporción, movimiento, ritmo y composición) y valorar las obras de arte con curiosidad y respeto. - Identificar la técnica o conjunto de técnicas 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.

utilizadas en la ejecución de una obra y describir, oralmente o por escrito, las características de obras de arte, publicitarias y de diseño, teniendo en cuenta sus dimensiones comunicativas y estéticas.

- Analizar y situar en el periodo artístico correspondiente las obras pictóricas, escultóricas y arquitectónicas más significativas del patrimonio cultural.

BLOQUE 2: DIBUJO TÉCNICO	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
CURSO 4º ESO	
<p>1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconocer las propiedades básicas de las tangencias y realizar trazados de tangencias. - Reconocer y analizar estructuras bidimensionales regulares e irregulares. - Diseñar redes modulares y teselaciones. - Construir volúmenes geométricos simples a partir de la representación de sus desarrollos. - Diseñar y reproducir formas sencillas, que en su definición contengan enlaces de tangencias. - Elaborar y participar activamente en proyectos de construcción geométrica cooperativos y aplicar estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo. • Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico. • Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces. • Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.
<p>2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Representar objetos tridimensionales a partir de sus vistas principales. - Utilizar los sistemas de representación para dibujar 	<ul style="list-style-type: none"> • Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales. • Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas. • Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado. • Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas,

<p>a partir de sus vistas, el volumen de diferentes objetos del entorno próximo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Indicar las dimensiones de las diferentes partes de un objeto representado por sus vistas y aplicar las normas de acotación. - Utilizar y reconocer los distintos sistemas de representación gráfica en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería para realizar apuntes del natural aplicando los fundamentos de la perspectiva cónica. 	<p>eligiendo el punto de vista más adecuado.</p>
<p>3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar programas de dibujo por ordenador para representar los planos técnicos correspondientes al proyecto de diseño de un objeto simple. - Utilizar programas de dibujo por ordenador para construir redes modulares, realizar piezas sencillas a partir de sus vistas y polígonos estrellados a color. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

BLOQUE 3: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
CURSO 4º ESO	
<p>1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer, analizar y describir los elementos representativos y simbólicos de una imagen. - Modificar alguno de los componentes de una imagen para cambiar sus características visuales y crear una imagen nueva. - Apreciar y valorar las cualidades plásticas, estéticas y funcionales en el proceso de creación artística. - Analizar desde el punto de vista formal y comunicativo productos de diseño gráfico del entorno cultural e identificar los recursos gráficos, comunicativos y estéticos empleados, utilizando con propiedad el lenguaje visual y verbal para comunicar 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual. • Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.

sus conclusiones.	
<p>2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analizar y diferenciar las diferentes ramas del diseño. - Identificar y clasificar objetos en las distintas ramas del diseño. - Reconocer los cambios producidos en el diseño de productos para asimilar la imagen como un producto cultural que evoluciona con el tiempo y con la sociedad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.
<p>3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar diferentes contrastes (de color, textura y tamaño) para dar un mayor significado a la comunicación y un aspecto más dinámico al diseño. - Realizar diferentes diseños y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas. - Planificar y desarrollar las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa. - Aportar soluciones diversas y creativas ante un problema de diseño. - Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, identificar problemas y aportar soluciones creativas utilizando programas de diseño por ordenador. - Resolver problemas de diseño de manera creativa, lógica, y racional y potenciar el desarrollo del pensamiento divergente. - Aplicar las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de productos de diseño con la técnica del fotomontaje para realizar imágenes con nuevos significados. - Utilizar programas informáticos de ilustración y diseño y aplicar su uso a diferentes propuestas de diseño. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio. • Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa. • 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. • Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño. • Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando los realizados por compañeras y compañeros.

BLOQUE 4: LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

CURSO 4º ESO	EVALUABLES
<p>1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual, valorando la labor de equipo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Manejar con soltura la cámara de fotos y la videocámara, utilizando los controles y funciones principales. - Analizar y grabar diferentes tipos de planos, utilizando los elementos de la imagen: encuadre, luz, color y composición. - Crear diferentes imágenes con fines publicitarios, informativos y expresivos. - Realizar un <i>storyboard</i> como guión para producir la secuencia de una película. 	<ul style="list-style-type: none"> • Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos. • Realiza un storyboard a modo de guión para la secuencia de una película.
<p>2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diferenciar los distintos planos, anulaciones y movimientos de cámara y apreciar su valor expresivo en diferentes películas cinematográficas. - Utilizar la cámara fotográfica para realizar diversos tipos de planos y valorar sus factores expresivos. - Utilizar las diferentes fases del proceso fotográfico para la realización de series fotográficas con diferentes criterios estéticos. - Clasificar imágenes de prensa estableciendo semejanzas y diferencias entre ellas por los elementos visuales o la composición, analizando sus finalidades. 	<ul style="list-style-type: none"> • Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara. • Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos. • Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.
<p>3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaborar y modificar diferentes imágenes mediante programas de dibujo y edición digital. - Utilizar los recursos informáticos y las tecnologías para crear un diseño publicitario utilizando los 	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador. • Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico. • Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.

<p>distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Experimentar a través del proceso de creación, técnicas y procedimientos propios de la fotografía, el vídeo y el cine, para realizar un proyecto personal. 	
<p>4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analizar distintos productos publicitarios y rechazar los elementos de la misma que suponen discriminación sexual, social o racial. - Identificar y analizar los elementos del lenguaje publicitario en prensa y televisión. - Debatir sobre los estereotipos en la imagen publicitaria. 	<ul style="list-style-type: none"> • Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

8. Evaluación extraordinaria

Las actividades de recuperación son prácticas de nuevo en el mismo sentido que la parte suspensa. Se recogerán en septiembre los trabajos que los alumnos no realizaron en junio, se determinará el mínimo de láminas a realizar para aprobar la materia en septiembre y se les notificará a los alumnos con las notas de junio.

Recuperación de la asignatura de Educación Plástica y Visual de 1º y 2º de ESO para alumnos de 4º.

Los alumnos realizarán una colección de ejercicios que les entregará el Departamento por mediación del profesor que se hace cargo de las pendientes las clases de repaso. Se evaluará la entrega de los ejercicios como imprescindible para recuperar la materia.

Los alumnos dispondrán de una hora semanal, a cargo del profesor encargado, además se les atenderá en la clase si cursan la materia en 4º para recibir ayuda, orientación en la realización de los ejercicios y preparación de la materia. Los alumnos que no cursan la materia deberán entregar los ejercicios propuestos al profesor encargado.

Se convocarán exámenes de la materia pendiente en febrero y mayo para los alumnos que no cursen la materia en 4º.

Los contenidos de la materia a recuperar serán los mínimos exigibles en 4º de ESO.

5. - COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL, IMAGEN Y COMUNICACIÓN 3º ESO

1. Introducción
2. Contribución de la materia a la adquisición de las competencias básicas
3. Objetivos Imagen y Comunicación.
4. Contenidos
5. Contenidos mínimos.
6. Criterios de evaluación.
7. Procedimientos de evaluación
8. Evaluación extraordinaria. Medidas educativas en caso de evaluación negativa

1. Introducción

La revolución de las Tecnologías de la Comunicación y la Información ha cambiado la forma de relacionarnos, de vivir y de trabajar condicionados por la influencia del mundo digital. El alumnado debe estar preparado para una sociedad en continua transformación. La expresión oral y escrita, hasta finales del siglo pasado ha sido la principal forma de expresión pero en la época actual la imagen ha ido adquiriendo un gran protagonismo acorde al desarrollo de los medios tecnológicos. Hoy en día, la mayor parte de los mensajes que recibimos se producen a través de imágenes fijas o en movimiento, un lenguaje universal con mayor aceptación en el mundo de la comunicación globalizado. La materia es necesaria para afrontar los nuevos retos de la comunicación en medios como el ordenador, los teléfonos móviles, entre otros. El lenguaje gráfico-plástico, visual y audiovisual se convierte en un medio de transmisión de ideas, proyectos, impresiones, sensaciones y emociones. El estudio de este lenguaje universal desarrolla la capacidad de reconocer, analizar y comprender los estímulos visuales así como la capacidad de idear y generar, a partir de la realidad, diversidad de interpretaciones. 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 y predisponer al alumnado para el disfrute del entorno natural, social y cultural. La materia pretende dotar al alumnado de las destrezas necesarias para comprender “saber ver” y expresarse “saber hacer” utilizando adecuadamente los elementos que lo componen. Es necesario “saber ver” para comprender, para educar en la percepción y ser capaz de evaluar la información visual que se recibe. La comprensión de lo que le rodea, le ayuda a analizar la realidad, tanto natural como social, de manera objetiva, razonada y crítica y llegar a conclusiones personales de aceptación o rechazo y además, poder emocionarse a través de la inmediatez de la percepción sensorial. Es necesario “saber hacer” para expresar y para desarrollar una actitud de indagación,

producción y creación. La realización de representaciones objetivas y subjetivas, tanto conceptuales como procedimentales permitirán al alumnado 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 y la crítica constructiva ayuda al desarrollo de valores sociales y cívicos, como la tolerancia y el respeto hacia la diferencia. La formación en esta materia se basa en tres ejes fundamentales: el desarrollo de la capacidad de visión espacial de comprensión de las formas del entorno, el desarrollo de la capacidad expresiva y el desarrollo de la creatividad y el pensamiento divergente.

En el presente curso tenemos por primera vez en el IES Isidra de Guzmán la optativa de currículo oficial que desarrolla el programa de la materia Comunicación audiovisual, imagen y expresión, para ser impartida en el tercer curso de la Educación Secundaria Obligatoria, por ello esta programación gira en torno a la experimentación de diversos procesos creativos a través de la imagen. Al igual que la materia Educación plástica y visual, Comunicación audiovisual, imagen y expresión tiene las dos vertientes a partir de las cuales se organizan los contenidos relacionados con: Saber ver para comprender y saber hacer para comunicarse, poniéndolas al servicio de finalidades comunicativas concretas, próximas a los alumnos y a su entorno cultural. De igual manera, pretende fomentar el estudio a través de la práctica y la reflexión cooperativa.

A diferencia del borrador propuesto por la Comunidad de Madrid hemos puesto todo el interés en desarrollar las herramientas TIC en nuestro programa y conseguir con ellas usar correctamente el lenguaje de la expresión con imágenes.

2. Contribución de la materia a la adquisición de las competencias básicas

La materia optativa Comunicación audiovisual, imagen y expresión contribuye a desarrollar diferentes competencias básicas, cada una de las cuales, por su carácter interdisciplinar, se irá completando a lo largo de la etapa como consecuencia del trabajo desde varias materias.

A la competencia en comunicación lingüística se contribuye debido a que esta materia hace uso de unos recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones y para conectar con diferentes receptores, a la vez que integra los códigos del lenguaje plástico y visual de las imágenes con otros lenguajes (escrito, oral, sonoro y musical) y con ello enriquece el ejercicio de la comunicación del alumno como receptor-emisor activo.

A la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico contribuye porque utiliza procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación, el descubrimiento, la reflexión y el análisis posterior. Asimismo introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en la utilización de materiales para la creación de obras propias, análisis de obras ajenas y conservación del patrimonio cultural.

El tratamiento de la información dentro del campo de la imagen fija y en movimiento es uno de los bloques de estudio fundamentales en esta materia. Además, el uso de los recursos tecnológicos específicos no solo supone una herramienta potente para la producción de creaciones visuales de distinta finalidad, sino que amplía directamente la competencia digital.

En la medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales que amplíen la competencia social y ciudadana.

Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas propias, proporciona experiencias que deben conjugar la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación y respeto por las diferencias.

A la competencia cultural y artística se contribuye muy directamente con esta materia ya que, por una parte, enseña a observar y percibir los valores culturales y estéticos de las producciones artísticas de su entorno de influencia cultural y, por otra, en que está basada en la experimentación razonada con diversas técnicas plásticas y visuales, con las que ejercitar la comunicación a través de la imagen.

A la competencia para aprender a aprender se favorece en la medida en que al desarrollar un proyecto artístico, se articula el pensamiento divergente y el convergente. El alumno se implica en la búsqueda de estrategias que ayuden a encontrar una propuesta original que conduzca al objetivo pretendido. La reflexión sobre los procesos, la superación de las propias dificultades y recursos,

contemplada como contenido, así como la aceptación de los propios errores considerados como instrumento de mejora, ayudan a que la exposición de un trabajo creativo pueda llevar consigo una explicación oral o escrita sobre el mismo.

La adquisición de autonomía e iniciativa personal se trabaja muy directamente en esta materia ya que su vertiente práctica desarrolla estrategias de planificación, previsión de recursos y evaluación de resultados. Vivir el proceso creativo, induce al alumno a tomar decisiones de manera autónoma y autocrítica, basadas en una retroalimentación continua.

3. Objetivos de comunicación audiovisual, imagen y expresión

1. Valorar los distintos medios de comunicación visual, de sus características elementales y de su grado de adecuación a las finalidades que persigue cada uno.
2. Percibir y analizar las funciones informativas, expresivas y propagandísticas de las imágenes fijas y en movimiento del entorno de influencia cultural y los campos profesionales con los que se relacionan.
3. Incorporar, desde la experiencia creativa plástico-visual, mecanismos analíticos y criterios éticos para que hagan de filtro a todo aquello que se va asimilando de manera irreflexiva e inconsciente, por influencia de los diferentes sistemas de comunicación con imágenes y del desconocimiento de sus códigos. Desarrollar mecanismos y pautas que permitan al alumno contar con las herramientas aprendidas en la materia para que de forma práctica puedan analizar los mensajes connotativos y denotativos del lenguaje visual.
4. Experimentar el esfuerzo de superación personal que implica el proceso creativo, disfrutando de la autonomía de decisión que supone la utilización del lenguaje plástico y técnico-visual para expresar ideas, vivencias, emociones y sentimientos, superando complejos e inhibiciones.
5. Experimentar con distintas técnicas, procedimientos de color y representaciones gráfico-plásticas que ayuden a acercarse a la obra de arte con actitud abierta y receptiva.
6. Manejar algún instrumento básico de registro, edición y reproducción (analógico y/o digital): Cámara fotográfica, cámara de móvil, cámara de vídeo, reproductor, ordenador, programas para presentaciones, edición de fotografías y videos, etcétera.

4. Contenidos

El término contenidos no sólo incluye a los de tipo conceptual, sino también a los relativos a destrezas, procedimientos y actitudes. La selección, organización y presentación de los contenidos se hará pensando especialmente en la posibilidad de que sean usados por el alumnado para interpretar su entorno.

El bloque de La Expresión Plástica: comprende el conocimiento de los elementos fundamentales, materiales y técnicas del lenguaje gráfico-plástico.

El bloque de El lenguaje audiovisual y multimedia: comprende el conocimiento de los elementos y características del lenguaje audiovisual. La importancia de este lenguaje a través de las Tecnologías de la Comunicación y la Información y un análisis crítico de las imágenes que nos rodean. La materia posibilita la comprensión de imágenes, códigos visuales y producciones audiovisuales, artísticas y técnicas y por otro lado la creación artística a través de distintos medios.

El bloque tercero comprende el proceso creativo de imágenes, la utilización de medios de edición de imágenes fijas y en movimiento.

Contenidos Bloque 1. Expresión plástica

1. Percepción Visual. Lenguaje de comunicación visual.
2. La comunicación visual. La percepción. Ilusiones ópticas. Iconicidad. Símbolos y signos. Anagramas, logotipos y marcas.
3. Lectura de imágenes: la comunicación visual. Los elementos configurativos de los lenguajes visuales: el punto, la línea y el plano. Distintas funciones de la imagen.
4. Lectura objetiva: encuadre, composición, tiempo y texto. El color: tono, valor y saturación. Armonías y contrastes. Valor expresivo de la luz en las imágenes.
5. Lectura subjetiva: percepción global, estereotipos sociales, contexto comunicativo.
6. Imagen digital. Fotografía digital.
7. La imagen fija. Lectura de imágenes. Grados de iconicidad de la imagen.
8. La proporción. Proporción áurea La proporción en la figura humana.
9. La composición: Esquemas compositivos. Peso visual y equilibrio. Formas modulares bidimensionales.
10. Elaboración de imágenes. Las texturas: tipos de textura y procedimientos de elaboración de texturas. La textura en el entorno y su expresividad en el arte.

Bloque 2. Lenguaje audiovisual y multimedia

1. La fotografía. Encuadre. Elementos expresivos y usos de la fotografía.
2. Retoque fotográfico. Edición con Gimp. Tratamiento digital.

3. El cómic. La ilustración. Características y elementos estructurales. Utilización de los elementos configurativos para expresar conceptos, ideas y emociones.
4. Las técnicas digitales en el diseño, manipulación y creación de imágenes.
5. Elaboración de un guión, storyboard y pasos previos a grabación de vídeos
6. Proceso de grabación de escenas.
7. Uso de programas de grabación de vídeos.
8. Montaje y edición de vídeos.

Bloque 3. El proceso creativo de la imagen en movimiento.

1. La imagen en movimiento. Características técnicas de la imagen cinematográfica y videográfica, la imagen televisiva y de los medios audiovisuales.
2. La publicidad. Valoración de los distintos tipos de publicidad y actitud crítica rechazando mensajes que suponen discriminación sexual, social o racial.
3. Diseño de producciones multimedia. Diseño de mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones.

Temporalización

El presente curso el grupo primero se desarrollará el primer trimestre hasta el mes de enero, el resto del curso seguiremos los procesos de edición de vídeo. Como son procesos muy largos y solamente disponemos de dos horas semanales son llevará el resto del curso.

SECUENCIA DE CONTENIDOS 3º ESO CAIE				
	SEMANA1	SEMANA2	SEMANA3	SEMANA4
Septiembre			Percepción Visual. Lenguaje de comunicación visual.	2. La comunicación visual. La percepción. Ilusiones ópticas. Iconicidad. Símbolos y signos. Anagramas, logotipos y marcas.
Octubre	3. Lectura de imágenes: la comunicación visual. Los elementos configurativos de los lenguajes visuales: el punto, la línea y el plano. Distintas funciones de la imagen.	4. Lectura objetiva: encuadre, composición, tiempo y texto. El color: tono, valor y saturación. Armonías y contrastes. Valor expresivo de la luz en las imágenes.	5. Lectura subjetiva: percepción global, estereotipos sociales, contexto comunicativo.	6. Imagen digital. Fotografía digital. 7.La imagen fija. Lectura de imágenes. Grados de iconicidad de la imagen.
Noviembre	8.La proporción. Proporción áurea La proporción en la figura humana. Peso visual y equilibrio. Formas modulares bidimensionales.	9. La composición: Esquemas compositivos.	10. Elaboración de imágenes. Las texturas: tipos de textura y procedimientos de elaboración de texturas. La textura en el entorno y su expresividad en el arte.	
Diciembre			1ª EVALUACIÓN	NAVIDAD
Enero		1. La fotografía. Encuadre. Elementos expresivos y usos de la fotografía.	2. Retoque fotográfico. Edición con Gimp. Tratamiento digital.	

Febrero	3. El cómic. La ilustración. Características y elementos estructurales. Utilización de los elementos configurativos para expresar conceptos, ideas y emociones.		4. Las técnicas digitales en el diseño, manipulación y creación de imágenes.	
Marzo	5. Elaboración de un guión, storyboard y pasos previos a grabación de videos		6. Proceso de grabación de escenas.	
Abril	7. Uso de programas de grabación de videos. Montaje y edición de videos.	2º EVALUACIÓN SEMANA SANTA	1. La imagen en movimiento. Características técnicas de la imagen cinematográfica y videográfica, la imagen televisiva y de los medios audiovisuales.	
Mayo		2. La publicidad. Valoración de los distintos tipos de publicidad y actitud crítica rechazando mensajes que suponen discriminación sexual, social o racial.		
Junio	3. Diseño de producciones multimedia. Diseño de mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones		3ª EVALUACIÓN	EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

5. Contenidos mínimos

Consideraciones previas.

Los contenidos mínimos están agrupados por temas.

Se indican explícitamente los conceptos solicitados,

Contenidos mínimos.

1. Medios y materiales de creación de imágenes.
2. La imagen fija: retoque fotográfico, copia y transformación de imágenes con Gimp.
3. La imagen secuencial: Secuencias gráficas y fotográficas; el cómic. Realización de cómic con herramientas online.
4. La imagen en movimiento: Cine, animación, vídeo, videojuego. Guiones y planificación.
5. La información: Los registros gráficos, fotográficos y videográficos y la transmisión de datos. Formatos de imagen y video.
6. La publicidad: la parcialidad, la persuasión, la manipulación.
7. Fases del proceso creativo para la realización de un proyecto individual o colectivo.
8. Comienzo: ideas, bocetos, guiones.
9. Organización: designación de tareas y temporalización.
10. Realización del proyecto según procedimientos y recursos seleccionados.
11. Exposición de resultados.

En la atención a la diversidad continuamos el programa con los alumnos proponiendo ejercicios más sencillos de comprensión y realización.

6. Criterios de evaluación

Bloque 1. Expresión plástica	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
CURSO 3º DE ESO	
1. Observar y valorar el lenguaje de visual.	1.1 Entiende el lenguaje visual y su utilización en nuestra sociedad.
2. Analizar los mecanismos humanos de la percepción. Observar y valorar ilusiones ópticas, el grado de iconicidad. Los símbolos y signos frente a anagramas, logotipos y marcas.	2.1 Es capaz de desarrollar un mecanismo de entender ilusiones ópticas y en qué aspectos de la imagen están basadas. 2.1 Distingue símbolos de signos y logotipos de marcas.
3. Analizar imágenes, conocer los elementos configurativos de los lenguajes visuales, el punto, la línea y el plano. Distintas funciones de la imagen.	3.1 Distingue las funciones de las imágenes. 3.2 Entiende qué elementos fundamentales forman las imágenes.
4. Hacer una lectura objetiva del encuadre, composición, tiempo y texto en las imágenes. Entender en cada imagen como es el uso del color: tono, valor y saturación. Armonías y contrastes. Valor expresivo de la luz en las imágenes.	4.1 Analiza una imagen, descubriendo en ella la posición de los elementos, encuadre y los aspectos temporales y mensajes textuales. 4.2 Conoce las armonías y los contrastes en las imágenes. 4.3 Valora la expresividad que aporta el uso de la luz.
5. Interpretar el carácter subjetivo de la percepción global y los estereotipos sociales.	5.1 El alumno conoce el mensaje globalizador de la imagen y sus pretensiones.
6. Realizar imágenes digitales. Fotografía digital.	6.1 Hace fotografías con pretensiones explicativas de sus características principales con su cámara o móvil.
7. Estudiar la proporción en la figura humana. Conocer el uso de la proporción áurea.	7.1 Estudia la proporción humana y su interés en el lenguaje de la imagen. 7.2 Conoce el uso de la proporción áurea en la historia del arte.
8. Estudiar el uso correcto de la composición y el peso visual.	8.1 Usa correctamente la composición como elemento expresivo. 8.2 Valora el peso visual en las imágenes creadas.
9. Elaborar imágenes con diversas texturas expresivas.	Escoge las texturas necesarias para dar expresividad a las imágenes.

Bloque 2. Lenguaje audiovisual y multimedia	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTANDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
CURSO 3º ESO	
1. Retocar fotografías. Editar con Gimp.	1.1 Realizar transformaciones en la imágenes con Gimp.
2. Elaborar viñetas para un cómic.	2.1 Elabora un cómic con un programa on line. 2.2 Utilización de los elementos configurativos para expresar conceptos, ideas y emociones.
3. Crear y modificar imágenes digitales con el uso de herramientas informáticas. Las técnicas digitales en el diseño, manipulación y creación de imágenes.	3.1 Crea imágenes nuevas a partir de estudio de modelos y uso de internet. 3.2 Estudia ejemplos de diseños elaborados por expertos.
4. Elaborar un guión, storyboard y pasos previos a grabación de vídeos	4.1 Elabora un guión para un proyecto de video personal. 4.2 Elabora un storyboard. 4.3 Elabora un plan de rodaje.
5. Grabar las escenas de escenas.	5.1 Graba escenas con el móvil o cámara.
6. Usar programas de grabación de vídeos.	6.1 Edita las escenas, haciendo el trabajo de montaje y ordenando el trabajo previo.
7. Montaje y edición de vídeos.	7.1 Cierra el proceso de edición y montaje.

7. Procedimientos de evaluación

La evaluación debe ser el punto de partida para conocer la situación inicial y cómo evoluciona cada alumno/a en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Concretando algo más el sistema de evaluación propuesto, para evaluar a los alumnos deberemos tener en cuenta, entre otras cosas:

1. La actitud positiva en la clase, tanto teórica como práctica (observación diaria).
2. El trabajo en grupo sobre el proyecto y actividades (memoria).
3. El grado de participación en el aula.
4. Los conceptos (trabajos realizados en el aula de informática y terminados en casa si fuera necesario, ejercicios, etc.)
5. Los procedimientos, actividades prácticas, proyecto (observación diaria).
6. El conjunto de informaciones que proporciona la evaluación sirve de indicador para adecuar todas las actuaciones pedagógicas posteriores.
7. Para superar el curso en su totalidad será necesario haber superado todos los ejercicios programados.
8. Aquellos alumnos que no hayan superado los objetivos programados en el mes de junio tendrán una convocatoria extraordinaria en la primera semana de septiembre.
9. La recuperación será continua y personalizada durante todo el desarrollo del aprendizaje en el aula. Aquellos alumnos que por motivos justificados durante la evaluación no hayan entregado uno o dos trabajos o los hayan suspendido con una nota inferior al cinco, tendrán una segunda oportunidad de entregar el trabajo al final de dicha evaluación o en la fecha que determine el profesor.
10. Las actividades que no hayan superado los aprendizajes básicos correspondientes tendrán que volver a realizarse. Se tratará de hacer un seguimiento más directo con el alumno, incidiendo en las faltas que pudieran presentar para poder superarlas. Se considera imprescindible la entrega de todos los trabajos

Los ejercicios realizados por los alumnos serán de tipo individual y en grupo. En la calificación el trabajo individual será una parte del 50% mientras que el trabajo en grupo del 40 %, en el 10% restante será valorado a partir de la participación, atención, limpieza, orden y colaboración con la clase.

8. Evaluación extraordinaria. Medidas educativas en caso de evaluación negativa

Se contempla la posibilidad de evaluación extraordinaria para aquellos alumnos que hayan perdido el derecho a la evaluación continua o bien su evaluación en junio resulte negativa.

En ambos casos está previsto la realización de una prueba extraordinaria: en junio para los alumnos que hayan perdido el derecho a la evaluación continua, o en septiembre para los que no hayan superado el proceso de evaluación continua durante el curso.

Para poder acceder a una evaluación extraordinaria será necesaria la realización obligatoria de una serie de actividades propuestas, de acuerdo con el nivel, que se presentarán terminadas. Dichos trabajos se informarán al alumno con las notas de junio.

La prueba extraordinaria de evaluación puede ser la realización, de una prueba objetiva final escrita, si se considerara oportuno, en ella que el alumno/a deberá resolver una serie de cuestiones y problemas, dicha prueba debe ser anunciada como tal en junio. En todo caso, figurará en la prueba que, deberán resolverse cuestiones teóricas y prácticas que hagan referencia a la comprensión de conceptos y la utilización de los procedimientos y técnicas propios de Comunicación audiovisual, imagen y expresión. Se considera la posibilidad de entrega de trabajos de los alumnos que completen la prueba de examen en septiembre. En tal caso se realizará la parte de teoría únicamente.

MEDIDAS EDUCATIVAS EN CASO DE EVALUACIÓN NEGATIVA

Aquellos alumnos que hayan promocionado, pero cuya evaluación final haya sido negativa en esta asignatura, contarán con un seguimiento durante el curso siguiente por parte de los profesores del Departamento y podrán recuperar la asignatura en cualquier nivel, siempre que:

1. Se realicen obligatoriamente una serie de actividades propuestas, de acuerdo con el nivel no superado, que se presentarán terminadas.
2. Asistan regularmente a las clases en caso de que las haya, o a las convocatorias que debidamente comunicadas se designen para indicar las actividades que tienen que realizar o a las explicaciones del profesor.
3. Superen unas pruebas escritas o realizadas en el ordenador, que el Departamento elaborará, con el fin de evaluar el nivel de adquisición de conocimientos mínimos y la capacidad de desarrollo de los contenidos.

6. 1º BACHILLERATO PROGRAMACIÓN DIBUJO TÉCNICO I

1. Dibujo técnico. Objetivos de etapa.
2. Dibujo Técnico I. Contenidos. Contenidos mínimos.
3. Criterios de evaluación
4. Procedimientos de Evaluación
5. Criterios de calificación.
6. Secuenciación

1. Objetivos de la etapa

El Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos las capacidades que les permitan:

- a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.*
- b) 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.*
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades y discriminaciones existentes, y en particular la violencia contra la mujer e impulsar la 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.*
- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.*
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana.*
- f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.*
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.*
- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.*
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.*
- j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.*
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.*
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.*
- m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.*
- n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.*

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

1. Utilizar adecuadamente y con cierta destreza los instrumentos, tanto los tradicionales como los nuevos sistemas informáticos, y la terminología específica del dibujo técnico.
2. Desarrollar las capacidades que permitan expresar con precisión y objetividad las soluciones gráficas ante problemas planteados en el mundo de la técnica, de la construcción, de las artes y del diseño.
3. Valorar la importancia que tiene el correcto acabado y presentación del dibujo en lo referido a la diferenciación de los distintos trazos que lo configuran, la exactitud de los mismos y la limpieza y cuidado del soporte.
4. Considerar el dibujo técnico como un lenguaje objetivo y universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis para poder expresar y comprender la información.
5. Conocer y comprender los principales fundamentos de la geometría métrica aplicada para resolver problemas de configuración de formas en el plano.
6. Comprender y emplear los sistemas de representación para resolver problemas geométricos en el espacio o representar figuras tridimensionales en el plano, habituales en el campo de la técnica y del arte, basados en las proyecciones ortogonal, oblicua y cónica.
7. Valorar la universalidad de la normalización en el dibujo técnico y aplicar la principales normas UNE e ISO referidas a la obtención, posición, códigos, convencionalismos gráficos, simplificación y acotación de las vistas de un cuerpo.
8. Emplear el croquis y la perspectiva a mano alzada como medio de expresión gráfica y conseguir la destreza y la rapidez necesarias.
9. Planificar y reflexionar, de forma individual y colectiva, sobre el proceso de realización de cualquier construcción geométrica, relacionándose con otras personas en las actividades colectivas con flexibilidad y responsabilidad.
10. Integrar sus conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos y en aplicaciones de la vida cotidiana, revisando y valorando el estado de consecución del proyecto o actividad siempre que sea necesario.
11. Interesarse por las tecnologías de la información y la comunicación, en particular por los programas de diseño, disfrutando con su utilización y valorando sus posibilidades en la realización de planos técnicos.

Contenidos. Contenidos mínimos.

1. Trazados fundamentales en el plano.
Comprensión y trazado de paralelas, perpendiculares, mediatrices. Ángulos. Bisectrices. Operaciones con ángulos y segmentos. Ángulos en la circunferencia
2. Proporcionalidad y semejanza. Escalas.
Proporcionalidad directa. Proporcionalidad inversa.
3. Polígonos.
Triángulos. Cuadriláteros. Métodos generales de construcción de polígonos.
4. Transformaciones geométricas.
Traslación. Giro. Simetría.
5. Tangencias.
Tangencias entre rectas y circunferencias. Enlaces.

6. Curvas técnicas.

Definiciones y trazado, como aplicación de tangencias. Óvalo. Ovoide. Espiral. Voluta.

7. Curvas cónicas.

Definición y trazado. Elipse. Hipérbola. Parábola.

8. Sistemas de representación.

Fundamentos de los sistemas de representación. Características fundamentales. Utilización óptima de cada uno de ellos. Sistema diédrico representación del punto, recta y plano sus relaciones y transformaciones más usuales. Paralelismo, perpendicularidad, ángulos y verdaderas magnitudes. Sistemas axonométricos: isometría y perspectiva caballera. Representación de punto, recta y plano. Representación de sólidos. Trazado de perspectivas isométricas partiendo de vistas y viceversa.

9. Normalización y croquización.

Normas fundamentales une, iso. Formatos. Líneas. Rotulación. Escalas normalizadas. La croquización. El boceto y su gestación creativa. Acotación. Sistemas de distribución de cotas. Representación de superficies poliédricas y de revolución. Intersección con recta y plano. Trazado de perspectivas de exteriores.

15. Normalización.

Dibujo industrial. Acotación, aplicaciones. Dibujo de arquitectura y construcción. Acotación, aplicaciones.

2. Criterios de evaluación

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico		
Trazados geométricos. Instrumentos y materiales del Dibujo Técnico. Reconocimiento de la geometría en la Naturaleza. Identificación de estructuras geométricas en el Arte. Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico. Trazados fundamentales en el plano. Circunferencia y círculo. Operaciones con segmentos. Mediatriz. Paralelismo y perpendicularidad. Ángulos. Determinación de lugares geométricos.	1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema “paso a paso” y/o figura de análisis elaborada previamente. 2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus	1.1. Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas. 1.2. Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas. 1.3. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones. 1.4. Comprende las relaciones

<p>Aplicaciones. Elaboración de formas basadas en redes modulares. Trazado de polígonos regulares. Resolución gráfica de triángulos. Determinación, propiedades y aplicaciones de sus puntos notables. Resolución gráfica de cuadriláteros y polígonos. Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario.</p> <p>Representación de formas planas: Trazado de formas proporcionales. Proporcionalidad y semejanza.</p> <p>Construcción y utilización de escalas gráficas.</p> <p>Construcción y utilización de escalas gráficas.</p> <p>Transformaciones geométricas elementales. Giro, traslación, simetría homotecia y afinidad. Identificación de invariantes. Aplicaciones.</p> <p>Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces. Aplicaciones.</p> <p>Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales.</p> <p>Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial.</p> <p>Geometría y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 2D.</p>	<p>elementos.</p>	<p>métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.</p> <p>1.5. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.</p> <p>1.6. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.</p> <p>1.7. Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.</p> <p>1.8. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.</p> <p>2.1. Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.</p> <p>2.2. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos</p>
---	-------------------	---

		<p>gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p> <p>2.3. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.</p> <p>2.4. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>
Bloque 2. Sistemas de representación		
<p>Fundamentos de los sistemas de representación:</p> <p>Los sistemas de representación en el Arte.</p> <p>Evolución histórica de los sistemas de representación.</p> <p>Los sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación.</p> <p>Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección.</p> <p>Clases de proyección.</p> <p>Sistemas de representación y nuevas tecnologías.</p> <p>Aplicaciones de dibujo vectorial en 3D. Sistema diédrico:</p> <p>Procedimientos para la obtención de</p> <p>las proyecciones diédricas. Disposición normalizada. Reversibilidad del sistema.</p>	<p>1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.</p> <p>2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p> <p>3. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales,</p>	<p>1.1. Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema.</p> <p>1.2. Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo.</p> <p>1.3. Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles.</p> <p>1.4. Comprende los fundamentos</p>

<p>Número de proyecciones suficientes. Representación e identificación de puntos, rectas y planos. Posiciones en el espacio. Paralelismo y perpendicularidad. Pertenencia e intersección.</p> <p>Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos</p> <p>Secciones planas. Determinación de su verdadera magnitud.</p> <p>Sistema de planos acotados. Aplicaciones.</p> <p>Sistema axonométrico. Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción.</p> <p>Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas.</p> <p>Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballeras y militares.</p> <p>Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.</p> <p>Sistema cónico:</p> <p>Elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual.</p> <p>Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales.</p> <p>Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos.</p> <p>Representación simplificada de la circunferencia.</p> <p>Representación de sólidos en los diferentes sistemas.</p>	<p>seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.</p> <p>4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.</p>	<p>del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.</p> <p>2.1. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p> <p>2.2. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).</p> <p>2.3. Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud.</p> <p>2.4. Determina secciones planas de objeto tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.</p> <p>2.5. Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos,</p>
--	---	--

ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.

3.1. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.

3.2. Realiza perspectivas caballerías o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.

4.1. Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida.

4.2. Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.

4.3. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras

		<p>horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzada o con la ayuda de plantillas de curvas.</p>
<p>Bloque 3. Normalización</p>		
<p>Elementos de normalización: El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas. Formatos. Doblado de planos. Vistas. Líneas normalizadas. Escalas. Acotación. Cortes y secciones. Aplicaciones de la normalización: Dibujo industrial. Dibujo arquitectónico.</p>	<p>1. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final. 2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.</p>	<p>1.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación. 2.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas. 2.2. Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas. 2.3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma. 2.4. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas</p>

		necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma. 2.5. Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.

3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

Los ejercicios como pruebas de examen se calificarán sobre un máximo de 10 puntos distribuidos de la siguiente forma:

a. Para ejercicios y problemas resueltos a lápiz:

- Exactitud en la solución, hasta 7 puntos.
- “Elegancia” de las soluciones, elección de las soluciones más adecuadas realizadas en orden, claridad y limpieza en la presentación, economía de líneas, hasta 2 puntos.
- Explicaciones, si son requeridas, de los problemas, hasta 1 punto.

b. Para tareas de aplicación propuestas como diseño o aplicación de nuevas formas:

- Correcta realización técnica, hasta 6 puntos.
- Calidad del diseño, funcionalidad, ergonomía, estética, originalidad, hasta 2 puntos.
- Respeto a las normas, hasta 2 puntos.

Antes de la realización de cada prueba escrita se darán a conocer los criterios de calificación a los alumnos. Una vez calificado el ejercicio en el ámbito de los contenidos, se valorarán los ámbitos de expresión escrita: construcción sintáctica, corrección ortográfica, buen uso de los signos de puntuación, el estilo, una aceptable caligrafía y una buena presentación.

Se evaluarán los conocimientos del alumno a través de los controles escritos y los ejercicios propuestos. Los porcentajes aplicados a cada parte serán calificados del 0 a 10 conforme al grado de resolución de los pruebas objetivas.

Al final de curso se hará nota media entre las tres partes fundamentales del curso, a saber, Geometría plana, Sistema diédrico y otros Sistemas y normalización. La parte correspondiente a normalización se evaluará por ejercicios prácticos.

Si algún alumno suspende una de estas partes no podrá aprobar la evaluación correspondiente y deberá forzosamente ser evaluado de la parte suspensa.

En las evaluaciones la media de los exámenes será ponderada a la parte que lleve del programa.

Los alumnos deben aprobar la tres partes y para poder hacer media por lo menos deberán tener un 4 en cada una de ellas, si no, se presentarán a examen de recuperación.

Se planteará en junio una prueba para subir nota si un alumno lo quiere hacer, será única y comprenderá los contenidos de todo el curso.

4. RECUPERACION

Los alumnos con la materia suspensa en junio deberán realizar un examen de contenidos mínimos en la prueba extraordinaria. Estas pruebas se anuncian a los alumnos en el tablón y también en la página web del Ies.

5. SECUENCIACIÓN

MES	SEMANA 1ª	SEMANA 2ª	SEMANA 3ª	SEMANA 4ª
SEPTIEMBRE			1. Trazados en el plano.	2. Proporcionalidad y semejanza.
OCTUBRE	3. Potencia.	Escalas	5. Transformaciones geométricas.	4. Polígonos.
NOVIEMBRE	7. Curvas técnicas.			
DICIEMBRE				
ENERO		9. Sistemas de representación.	10. Vistas.	
FEBRERO	11. Sistema diédrico.			
MARZO	12. Sistema axonométrico ortogonal.			SEMANA SANTA
ABRIL	14. Sistema cónico de perspectiva			

	lineal.			
MAYO	15. Normalización.			

6. 1º BACHILLERATO PROGRAMACIÓN DIBUJO ARTÍSTICO I

1. Dibujo Artístico. Objetivos de etapa.
2. Dibujo Artístico I. Contenidos. Contenidos mínimos.
3. Criterios de evaluación
4. Procedimientos de Evaluación
5. Criterios de calificación.
6. Secuenciación

BOE A 2015 37

Partiendo de las destrezas y conocimientos previos adquiridos de forma general en la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de la ESO, en Bachillerato se profundizará en las destrezas y conceptos del Dibujo como herramienta del pensamiento que participa en el proceso creativo, comunicativo, plástico y visual, contribuyendo a adquirir las competencias necesarias para la formación permanente del individuo.

Las materias Dibujo Artístico I y II aportan conocimientos teóricos, técnicos y estéticos, fomentando un pensamiento divergente. El aprendizaje estético debe realizarse sobre bases teóricas y prácticas, fomentando la creatividad, el espíritu de investigación y la formación permanente.

De forma gradual y secuencial, los conocimientos y destrezas adquiridos en Dibujo Artístico I deben ser la base sobre la que se asiente Dibujo Artístico II. Se enseñará y se aplicará el principio de partir de lo más general a lo más particular, para que el alumnado vaya adquiriendo las habilidades y conceptos para construir aprendizajes significativos, mediante el diseño de proyectos globales.

En Dibujo Artístico I el alumnado trabaja la materia de forma más objetiva, para dedicar el segundo curso a aspectos más subjetivos, desarrollando su potencial creador orientado hacia las múltiples alternativas formativas artísticas más acordes con sus intereses.

Al trabajar de forma creativa, el alumnado desarrolla la capacidad crítica aplicándola a sus propias creaciones y a las de sus compañeros; valora el Hecho Artístico y disfruta de él, sensibilizándose hacia el entorno para el disfrute estético y como aspecto motivador para su desarrollo creativo, potenciando la competencia de conciencia y expresión cultural; debe conocer los antecedentes artísticos y las aportaciones que se han hecho al Dibujo y las Artes Plásticas y el Diseño en general por artistas a través de la Historia, y sobre todo la presencia y función del Dibujo en las manifestaciones artísticas contemporáneas. El conocimiento de la evolución y su valoración positiva del Dibujo Artístico como lenguaje expresivo, comunicativo y proyectual reforzará las aplicaciones del Dibujo Artístico en una sociedad cada vez más tecnológica e inmediata.

La asignatura de Dibujo Artístico en esta etapa debe proporcionar un panorama amplio de sus aplicaciones, orientando y preparando a otras enseñanzas posteriores que el alumnado pueda cursar, ya sean artísticas o tecnológicas, como base para la formación de profesionales creativos: Enseñanzas Artísticas Superiores, Enseñanzas Profesionales de Artes Plásticas y Diseño, Bellas Artes y otras afines. Enseñanzas creativas en sus múltiples facetas, interiores, moda, producto, gráfico, multimedia, joyería, ilustración, diseño web, multimedia, etc.

1. Dibujo Artístico. Objetivos de etapa.

El Bachillerato incluye, entre sus enseñanzas, la presencia de las asignaturas de Dibujo Artístico I y II como parte consustancial a su naturaleza y carácter artístico específico. El Dibujo como lenguaje de las imágenes,

da respuesta a la necesidad natural de comunicación que tiene el ser humano, ya que le permite la transmisión de ideas, descripciones y expresión de los propios sentimientos.

La capacidad de ver, reconocer y comprender visualmente las formas y mensajes icónicos supera ampliamente al resto de los sentidos en eficacia e inmediatez, lo cual supone una poderosa herramienta de conocimiento.

En general, se asocia el Dibujo con algún tipo de imagen gráfica de carácter representativo mediante el lenguaje gráfico-plástico. El ser humano puede canalizar y transmitir mensajes de muy diversa naturaleza y contenido. Informar de hechos, expresar modos de ver y describir formas y estructuras. Ilustrar historias, visualizar aspectos científicos...

Atendiendo a su carácter icónico y a su específica función comunicativa cabe distinguir dos amplias vertientes de imágenes gráfico-plásticas: una, de intención analítica, en la que se interpretan los elementos según un pensamiento racional, lógico y objetivo. Y otra, de expresión de realidades formales cuyos criterios y modos de ver subjetivos, transmiten o tratan de suscitar sensaciones y emociones.

Los contenidos de la materia de Dibujo I y II. – (Primero y segundo curso)- Se nutren de ambos métodos de ver, y que agrupan sus contenidos en torno a dos conjuntos conceptuales temáticos que se refieren a la Estructura en cuanto a modo de establecer la organización o construcción interna, y a la Forma como aspecto exterior expresivo.

Estos focos de atención requieren diferentes intenciones perceptivas:

Una. Representación de carácter analítico, especulativo y racional.

La otra. La representación expresiva de los aspectos externos y variables de las formas.

La plasmación expresiva de la apariencia de realidad requiere la comprensión de la organización estructural, por lo tanto, el valor formativo de esta materia reside en:

1. Capacidad de comprensión de las realidades formales del entorno.
2. El conocimiento de materiales, procedimientos y técnicas gráficas.

La aproximación al hecho plástico se encauza hacia un cultivo más riguroso de la agudeza perceptiva. A la potenciación de las capacidades de observación y comprensión se une el cultivo consecuente de destrezas en el uso de los materiales y técnicas gráficas, que permiten la expresión del pensamiento visual y de la sensibilidad.

Los contenidos se organizan en dos niveles de complejidad conceptual y progresiva.

- a) – Perceptiva y representativa en el Primer Curso.
- b) – De dominio y especialización en el Segundo curso

En el Dibujo Artístico I se presta más atención al vocabulario de los elementos constructivos de la forma:

Estructuras internas de las formas. Relaciones proporcionales y organizativas de las formas sobre un plano o en relación con otras situadas sobre un mismo plano. Estudio y construcción de las formas geométricas.

Técnicas y métodos utilizados para representar las formas de nuestro entorno.

El principal objetivo a alcanzar en este Primer Curso de Dibujo Artístico es el iniciar alumnos en el lenguaje gráfico-plástico a través del estudio de las obras de Arte, así como adquirir conocimientos técnicos y destrezas en la utilización de los materiales y herramientas.

1 – SABER VER: Estudios de observación y de análisis de obras de arte, dibujos, pinturas, de diseño industrial... Con este tipo de estudios se pretende que los alumnos conozcan los métodos y técnicas que utilizan los Dibujantes, Pintores, Diseñadores y Creadores en general dentro del mundo del Arte.

2 – SABER HACER: Realizar dibujos “copiando” modelos dados por medio de fotocopias o láminas. Y también dibujos “copiando modelos del natural” propuestos por el profesor.

El conocimiento y utilización de las Técnicas de representación, de los materiales y de los útiles y herramientas de trabajo estarán presentes desde el comienzo del curso y durante los dos cursos de Dibujo Artístico.

Áreas de aplicación y finalidades: Se incluyen bajo este enunciado la especificidad icónica propia de los diversos campos y sus interrelaciones (pedagógica, publicidad, ciencias...) así como, el carácter de destino sociocultural (informático, didáctico, científico y las nuevas tecnologías). El estudio del Dibujo Artístico en el Bachillerato tiene como finalidad inmediata preparar la base de conocimientos técnicos y teóricos a todos aquellos alumnos que opten por proseguir, en un futuro, estudios superiores en Escuelas de Arte, Diseño, Artes Aplicadas, Arquitectura, Bellas Artes... y como finalidad formativa del individuo en el desarrollo de sus cualidades de percepción y de materialización de proyectos.

Objetivos generales

- 1 Conocer y distinguir los elementos básicos de configuración de la forma, empleándolos correctamente en la representación descriptiva de objetos del entorno.
- 2 Comprender la apariencia formal de los objetos a representar como consecuencia de su configuración estructural y saberla interpretar de forma analítica.
- 3 Comprender los distintos datos visuales de las formas como partes relacionadas de un conjunto, prestando especial interés a la relación de proporción entre ellos.
- 4 Comprender la distinta importancia de los datos visuales que conforman un motivo o tema, destacando en su representación los aspectos esenciales e ignorando los detalles superfluos o anecdóticos del conjunto.
- 5 Conocer la terminología básica de la materia, así como los materiales y procedimientos adecuados al fin pretendido. Adquirir el dominio de las técnicas al servicio de las ideas y proceder de una manera racional y ordenada en el trabajo.
- 6 Conocer las bases teóricas sobre el color que permitan su aplicación plástica de una manera razonada y ajustarla a unas pretensiones comunicativas concretas.

2. Contenidos. Contenidos mínimos.

Contenidos

Bloque 1. El dibujo como herramienta

Concepto de Dibujo Artístico.

El Dibujo Artístico en el Arte.

Terminología, materiales, procedimientos y conservación.

Bloque 2. Línea y forma

La línea como elemento básico de configuración.

Expresividad de la línea.

Línea objetual. Línea de contorno. Silueta.

Formas bidimensionales, tridimensionales. La estructura externa e interna.

Transformaciones.

El encaje. La proporción

Bloque 3. La composición y sus fundamentos

Las formas en el espacio compositivo.

Armonía, peso, equilibrio estático, simetría, equilibrio dinámico .Ritmo. Direcciones visuales.

Bloque 4. La luz. El claroscuro y la textura

La percepción de la luz e importancia como configuradora de volúmenes.

Representación del volumen, espacio y textura mediante escalas de valores. Claroscuro.

Dibujo de mancha.

Textura visual. Textura táctil.

Bloque 5. El color

Percepción del color.
Color luz –color pigmento.
Dimensiones del color: croma-tono, valor- luminosidad, saturación- intensidad.
Armonías, contrastes e interacción del color.
Psicología del color. Sinestias.

Bloque 1. El dibujo como herramienta

Concepto de Dibujo Artístico.
El Dibujo Artístico en el Arte.
Terminología, materiales, procedimientos y conservación.

Bloque 2. Línea y forma

La línea como elemento básico de configuración.
Expresividad de la línea.
Línea objetual. Línea de contorno. Silueta.
Formas bidimensionales, tridimensionales. La estructura externa e interna.
Transformaciones.
El encaje. La proporción

Bloque 3. La composición y sus fundamentos

Las formas en el espacio compositivo.
Armonía, peso, equilibrio estático, simetría, equilibrio dinámico .Ritmo. Direcciones visuales.

Bloque 4. La luz. El claroscuro y la textura

La percepción de la luz e importancia como configuradora de volúmenes.
Representación del volumen, espacio y textura mediante escalas de valores. Claroscuro.
Dibujo de mancha.
Textura visual. Textura táctil.

Bloque 5. El color

Percepción del color.
Color luz –color pigmento.
Dimensiones del color: croma-tono, valor- luminosidad, saturación- intensidad.
Armonías, contrastes e interacción del color.
Psicología del color. Sinestias.

3. Criterios de evaluación

Dibujo Artístico I. 1º Bachillerato

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 1. El dibujo como herramienta	
1. Valorar la importancia del Dibujo como herramienta del pensamiento y fin en sí mismo, a través de la Historia del Arte, en el proceso creativo, ya sea con fines artísticos, tecnológicos o científicos.	1.1. Valora y conoce la importancia del Dibujo Artístico, sus aplicaciones y manifestaciones a través de la Historia y en la actualidad con el estudio y observación de obras y artistas significativos.
2. Utilizar con criterio los materiales y la terminología específica.	1.2. Selecciona, relaciona y emplea con criterio la terminología específica, tanto de forma oral como

<p>3. Mostrar una actitud autónoma y responsable, respetando las producciones propias y ajenas, así como el espacio de trabajo y las pautas indicadas para la realización de actividades, aportando al aula todos los materiales necesarios.</p>	<p>escrita en puestas en común o pruebas individuales aplicándola a producciones propias o ajenas. 2.1. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-gráficos adecuándolos al objetivo plástico deseado. 3.1. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades. 3.2. Muestra una actitud autónoma y responsable, respetando el trabajo propio y ajeno.</p>
<p>Bloque 2. Línea y forma</p>	
<p>1. Describir gráficamente objetos naturales o artificiales, mostrando la comprensión de su estructura interna. 2. Emplear la línea para la configuración de formas y transmisión de expresividad.</p>	<p>1.1. Utiliza la línea en la descripción gráfica de objetos expresando volumen, movimiento espacio y sensaciones subjetivas. 1.2. Representa formas naturales y artificiales, de forma analítica o expresiva, atendiendo a la comprensión de su estructura interna. 2.1. Comprende y representa las formas desde distintos puntos de vista. 2.2. Describe gráficamente las formas atendiendo a sus proporciones, relacionándolas con formas geométricas simples.</p>
<p>Bloque 3. La composición y sus fundamentos</p>	
<p>1. Elaborar composiciones analíticas, descriptivas y expresivas con diferentes grados de iconicidad. 2. Aplicar las leyes básicas de la percepción visual al representar distintos volúmenes geométricos u orgánicas dentro de un espacio compositivo, atendiendo a las proporciones y a la perspectiva.</p>	<p>1.1. Selecciona los elementos gráficos esenciales para la representación de la realidad observada según la función que se persiga (analítica o subjetiva) y su grado de iconicidad. 2.1. Relaciona y representa las formas en el plano atendiendo a las leyes visuales asociativas, a las organizaciones compositivas, equilibrio y direcciones visuales en composiciones con una finalidad expresiva, analítica o descriptiva.</p>
<p>Bloque 4. La luz .El claroscuro y la textura</p>	
<p>1. Representar el volumen de objetos y espacios tridimensionales mediante la técnica del claroscuro. 2. Valorar la influencia de la luz como configuradora de formas y su valor expresivo. 3. Explorar las posibilidades expresivas de la textura visual y el claroscuro.</p>	<p>1.1. Representa el volumen, el espacio y la textura aplicando diferentes técnicas gráfico-plásticas mediante valores lumínicos, . 2.1. Conoce el valor expresivo y configurador de la luz, tanto en valores acromáticos como cromáticos explicando verbalmente esos valores en obras propias y ajenas. 3.1. Observa y utiliza la textura visual con distintos procedimientos gráficoplásticos, con fines expresivos y configuradores, en obras propias y ajenas.</p>
<p>Bloque 5. El color</p>	
<p>1. Conocer y aplicar los fundamentos teóricos sobre el color y las relaciones cromáticas, tanto en</p>	<p>1.1. Aplica el color siguiendo las dimensiones de este (valor-luminosidad, saturación-intensidad y</p>

<p>la expresión gráfico-plástica como en el análisis de diversas manifestaciones artísticas.</p>	<p> cromato) en la representación de composiciones y formas naturales y artificiales. 1.2. Demuestra el conocimiento con explicaciones orales, escritas y gráficas de los fundamentos teóricos del color en composiciones y estudios cromáticos. 1.3. Aplica de manera expresiva el color en la obra plástica personal. 1.4. Analiza el uso del color observando las producciones artísticas de referencia en todas sus manifestaciones. 1.5. Representa los matices cromáticos, a partir de observación del natural, mediante la mezcla de colores primarios.</p>
--	--

4. Procedimientos de Evaluación

5. Criterios de calificación.

Se tendrán en cuenta los siguientes criterios para la calificación del trabajo de los alumnos:

1. Utilizar con propiedad la terminología específica correspondiente a los distintos contenidos de la materia, así como conocer y utilizar correctamente los procedimientos y materiales propuestos.
2. Valorar la capacidad de seleccionar, relacionar y emplear con criterio la terminología y los diversos materiales, adecuándolos a la consecución del objetivo o proyecto plástico deseado.
3. Describir gráficamente formas del entorno, prestando especial atención a sus organizaciones estructurales.
4. Los alumnos y alumnas tienen que reflejar la pluralidad formal existente en su entorno (personas, objetos, paisajes, etc.) de forma clara y estructurada mediante el uso adecuado de los recursos dibujísticos y elementos gráficos adecuados (especialmente, la línea), así como darle cierta coherencia tanto textural como cromática al conjunto. En definitiva, con este criterio se pretende ver el alcance de deducción y síntesis formal del que es capaz el alumnado en el sentido de plasmar de forma convincente sobre cualquier soporte bidimensional o digital la comprensión del conjunto analizado tanto evidenciando los datos explícitos como los implícitos.
5. Representar con intención descriptiva y mediante el uso de la línea, formas tridimensionales sobre el plano, con atención a la proporción y a las deformaciones perspectivas, permitiendo valorar la expresividad alcanzada por ciertos artistas a lo largo de la Historia del Arte con ciertas formas intencionadas de alteración de las reglas clásicas y cánones de belleza o proporción formal.
6. Mediante este criterio se valorará la capacidad para diferenciar la forma en sí de sus cambios aparentes y para apreciar aspectos inusuales de las formas provocados al ser vistas desde puntos de observación no habituales o debidos a la intencionalidad expresiva o plástica de los artistas.
7. Representar gráficamente un conjunto de volúmenes geométricos y naturales y describir la disposición de los elementos entre sí, atendiendo a las proporciones y deformaciones perspectivas.

8. Se quiere valorar con este criterio el desarrollo de la capacidad para la representación del espacio expresado a través de las proporciones relativas de los volúmenes, así como de las relaciones entre las distintas partes y el todo.
9. Describir gráficamente lo esencial de formas observadas brevemente con anterioridad mediante definiciones lineales claras y explicativas.
10. Se valorará desarrollo de la capacidad de memorización y retentiva visual. Se valorará también la intención perceptiva que posibilite la posterior síntesis en la representación.
11. Realizar estudios gráficos de la figura humana atendiendo principalmente a la relación de proporciones y a la expresividad del movimiento.
12. Se trata de evaluar con este criterio la comprensión que los alumnos y alumnas realizan de la figura humana en el espacio, valorando especialmente la expresión global de las formas que la componen y la articulación y orientación de la estructura que la define.
13. Realizar estudios gráficos a partir de los principales géneros del dibujo tratados por los artistas a lo largo de la historia del arte, principalmente el retrato, el paisaje y el bodegón.
14. Se trata de hacer ver al alumnado la importancia de los géneros tradicionales en la producción artística, así como determinadas recomendaciones técnicas y procedimentales encaminadas a afrontar con garantías el dibujo de retratos, paisajes o bodegones.
15. Representar gráficamente, en bocetos o estudios, aspectos del entorno urbano y los exteriores naturales, a fin de conseguir expresar términos espaciales y efectos perspectivos de profundidad, así como la valoración de proporciones y contrastes lumínicos.
16. Se valora con este criterio la elección intencionada y selectiva de aquellos datos formales que expresen gráficamente la forma y el espacio de los entornos elegidos, trascendiendo del rigor y la exactitud que aportan los sistemas de representación técnicos, fomentando la capacidad de observación y síntesis gráfica adquirida. Grado y calidad de participación y colaboración en los foros puntuales habilitados en la plataforma destinados al seguimiento y realización de las tareas.
17. Se valorará el grado de participación en redes y foros habilitados en la asignatura, así como el grado de colaboración en las distintas tareas grupales propuestas a lo largo del curso.
18. Constancia, autonomía personal y grado de competencias digitales adquiridas a lo largo del curso
19. Se valorará el grado de madurez y autonomía personal adquirido a lo largo del curso, así como el enriquecimiento personal y grado de competencias digitales y comunicativas auspiciado por el auxilio de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

6. Secuenciación

Mes	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
Septiembre		Bloque 1. El dibujo como herramienta	Concepto de Dibujo Artístico.	El Dibujo Artístico en el Arte
		Dibujo automático.	Dibujo de un objeto de memoria. Dibujo de escala de grises. Dibujo de papel arrugado	Adopta un dibujante. Presentación de un movimiento artístico de las vanguardias.
Octubre	Terminología, materiales, procedimientos y conservación.	Bloque 2. Línea y forma La línea como elemento básico de configuración. Expresividad de la línea.	Línea objetual. Línea de contorno. Silueta. Formas bidimensionales, tridimensionales.	Dibujo de carboncillo, escultura.
	Elaboración de un glosario gráfico de la materia.	Uso de distintos tipos de líneas y de técnicas de dibujo.	La estructura externa e interna. Transformaciones. El encaje. La proporción.	
			El trazado de contornos y distornos. Dibujo de los vacíos. La forma poligonal básica y compleja.	

Noviembre	Bloque 3. La composición y sus fundamentos Las formas en el espacio compositivo.	Armonía, peso, equilibrio estático, simetría, equilibrio dinámico . Ritmo	Bloque 4. La luz. El claroscuro y la textura La percepción de la luz e importancia como configuradora de volúmenes.	Representación del volumen, espacio y textura mediante escalas de valores. Claroscuro. Dibujo de mancha. Textura visual. Textura táctil.
	Uso de collage para definir formas y composiciones.	Realización de módulos. Planteamiento de figuras y estudio de las proporciones. Desarrollo de un proyecto a partir de módulos.		
Diciembre	Paso del dibujo al concepto, realización de esculturas sencillas aplicando modulaciones.	Realización de trampantojos.		

Enero		Bloque 5. El color Percepción del color.		Uso básico de los colores conseguidos.
		Círculo cromático con acuarelas líquidas y cuentagotas.		
Febrero	Color luz –color pigmento. Estudio de color luz, realización de un teatro de sombras chinescas con estudio de síntesis aditiva.			
Marzo		Dimensiones del color: croma- tono, valor- luminosidad, saturación- intensidad.		Armonías, contrastes e interacción del color
		Realización de dados de cartulina con estudio de colores.		Acuarelas con armonías y contrastes.
Abril	Psicología del color. Análisis de anuncios y su uso del color. Realización de performance basada en el color.		Sinestesias.	Direcciones visuales
Mayo	Planteamiento de un proyecto final de la materia y realización.			
Junio	Presentación de libro de artista	Actividades de recuperación de la materia suspensa		

8. 2º BACHILLERATO

PROGRAMACIÓN

IMAGEN Y SONIDO

1. Imagen y sonido. Objetivos de etapa.
2. Imagen y sonido. Contenidos.
3. Contenidos mínimos.
4. Contribución a la adquisición de las competencias clave.
5. Criterios de evaluación
6. Temporalización
7. Procedimientos de Evaluación y Criterios de calificación.

1. Imagen y sonido. Objetivos de etapa.

No se puede concebir la sociedad actual sin una correcta comprensión de la información que nos llega continuamente por la gran cantidad de medios que tenemos a nuestro alcance. En las últimas décadas la tecnologías de la información y la comunicación han invadido nuestra vida diaria hasta hacerse imprescindibles en un ciudadano del siglo XXI. Cuando nuestros alumnos llegan a las aulas han utilizado los recursos existentes como parte de su incorporación al mundo moderno. Así la materia de Imagen y sonido va a ser fundamental para que el lenguaje visual y audiovisual sea entendido por los alumnos en su plenitud. Por ello planteamos que añadan a su formación la creación de mensajes desde este nuevo lenguaje con un uso correcto para que entiendan mejor lo que les llega y sean capaces de elaborar productos basados en ese nuevo lenguaje. Desde el uso de las presentaciones que conocen desde que se incorporaron a la educación como punto de partida a la creación de vídeos tenemos un campo muy amplio que trabajar. Experimentaremos de forma práctica con los nuevos lenguajes desde un contexto ligado a la web desde un planteamiento crítico de las manifestaciones a lo largo de la historia hasta la presencia continua en nuestra vidas.

Como punto de partida el alumno ha cursado ya 1º de bachillerato y su lenguaje y competencias vienen derivadas de las otras materias que han estudiado. Desde la materia de Imagen y sonido intentaremos la creación de un criterio que suponga personas responsables y autónomas. De este modo los mensajes que le llegan serán reconocidos en un mismo proceder que los que ellos producen. Los criterios de análisis del contenido audiovisual se unen a los de creación estética, buen gusto, sensibilidad artística y capacidad comunicativa. El contexto social del alumno se debe integrar en la materia como punto de partida y como elemento de análisis. Los medios de recepción de mensajes se integran de forma crítica dentro de unos valores como personas integradoras de todos los medios en un uso responsable y que fomenta ciudadanos acordes con sus derechos y deberes.

Los contenidos están recogidos en bloques y el aprendizaje se realizará de forma activa para que el alumno vaya adquiriendo las capacidades de uso correcto de un lenguaje audiovisual desde el primer momento de forma práctica. El uso de herramientas de comunicación infiere el conocimiento y manejo los códigos visuales y audiovisuales para que sean válidos a su expresividad y comunicación. Con el manejo de las herramientas requeriremos el aprendizaje de su uso y de la elaboración de mensajes con los nuevos recursos en la elaboración, con un sentido crítico en el manejo correcto de ellas para llegar a mensajes coherentes con un ciudadano responsable y crítico.

Orientaciones metodológicas.

Por parte del profesor tenemos una doble función, por un parte análisis de los mensajes a los que se tiene acceso creados por terceras personas y por otro las herramientas que el alumno usa, como redes sociales, programas de video o cámara fotográfica.

Así nos centraremos en buscar herramientas para la creación de un proyecto audiovisual a lo largo del año como eje que permita trabajar en análisis de lo recibido y en estímulo creativo de generar mensajes como complemento en la adquisición de nuevas capacidades y por tanto competencias.

Dado este carácter los contenidos no van a tener un seguimiento lineal, si no que desde el propio entorno del alumno, desde los conocimientos que tiene y desde sus capacidades tendremos que buscar el modo de resolver nuevos problemas planteados, como retos de consecución de objetivos. Los trabajos serán de carácter individual y de grupo, aunque siempre serán compartidos por que deben trabajar por parejas en los equipos informáticos del centro.

Es evidente que el lenguaje de las ciencias de la información y la comunicación no es ajeno en nada a ellos, cuando desde hace años manejan ordenadores, todos tienen un móvil personalizado y acceso a internet. En la metodología activa que llevaremos será con un trabajo en el aula orientando el trabajo que realizarán en casa. Desde allí intentaremos acudir a las fuentes de recursos que nos da la web, los programas que podemos usar como tipo de los que ellos conozcan y el método de trabajo. Por ello la materia se desarrolla en el aula de informática, y en clase podrán hacer uso del teléfono móvil. Los programas tipo serán de licencia abierta.

2. Imagen y sonido. Contenidos.

Bloque 1 Recursos expresivos utilizados en producciones audiovisuales

Análisis de los géneros audiovisuales: Características de los géneros cinematográficos, videográficos y televisivos. Características de los géneros multimedia y videojuegos. Los géneros new media: Internet, teléfonos móviles y otras pantallas. Técnicas de creación de mensajes a partir del estudio de las características básicas de la imagen.

Técnicas de fragmentación del espacio escénico: Plano, toma, escena y secuencia. Tipología y características del plano. Técnicas de planificación de la escena.

El movimiento en el análisis y construcción de mensajes audiovisuales: Tipología de movimientos de cámara. Panorámicas, travellings y barridos.

Valor expresivo de la angulación y el movimiento de cámara. El campo y el fuera de campo. Técnicas de composición aplicadas a la realización de productos audiovisuales. Metodología de análisis de productos audiovisuales.

Bloque 2. Análisis de situaciones audiovisuales

Tipos de continuidad: Narrativa, perceptiva, raccord formal, de movimiento, de acción, de dirección, de iluminación, de vestuario y de atrezzo, entre otras. Los signos de puntuación y de transición.

Procedimientos de articulación del espacio/tiempo en el relato: Valor y uso de la elipsis. Campo y fuera de campo.

Técnicas básicas de realización audiovisual: El eje de acción y su mantenimiento. El plano máster Plano y contraplano.

Aplicación de técnicas de montaje: Evolución histórica. Tiempo y espacio en el montaje.

Bloque 3. Elaboración de guiones audiovisuales

Técnicas narrativas aplicadas a la construcción de relatos audiovisuales de ficción: La idea temática y la idea dramática. Planteamiento, desarrollo y desenlace. Trama y subtrama. Características y tipologías de personajes. Los diálogos audiovisuales.

Proceso de construcción del guión literario:

Idea, documentación, story line, sinopsis argumental y tratamiento. Tipos y formatos de guiones audiovisuales. Proceso de transformación del guión literario a guión técnico: la planificación. Técnicas de construcción del storyboard.

Adaptación de obras a guiones audiovisuales.

Bloque 4. Captación de imágenes fotográficas y de vídeo

Prestaciones características de las cámaras fotográficas digitales: Formatos, tipos y tamaños de sensores. Relaciones de aspecto. Tipos de archivo y compresiones. Velocidades de obturación y efectos sobre la imagen.

Prestaciones características de los objetivos fotográficos: Tipos de objetivo. Distancias focales, ópticas fijas y objetivos zoom. Focales, formatos, ángulos de cobertura.

Enfoque y profundidad de campo. Diafragma y números F.

Toma fotográfica: Relaciones entre sensibilidad, iluminación, velocidades de obturación y diafragma. Composición del encuadre. Técnicas de toma instantánea. Técnicas de retrato. Técnicas de captación de objetos o personas en movimiento.

Prestaciones características de las videocámaras: Tipología de videocámaras y funcionalidades. Formatos de vídeo, compresiones, códecs, tipos y tamaños de sensores. Soportes de grabación. Relaciones de aspecto 4:3 y 16:9; relación de aspecto del pixel. Imágenes por segundo y exploración. Canales y opciones de audio.

Objetivos integrados y ópticas intercambiables.

Toma con videocámaras: Encuadre y enfoque. Movimientos de cámara. Ajustes de luminancia y color. Conexión de micrófonos y líneas. Monitorizado y ajuste de niveles.

Ajuste de condiciones lumínicas con flashes fotográficos e iluminación ligera: Equipos de iluminación para fotografía y para vídeo. Exposición. Histogramas.

Captación de piezas audiovisuales: Fragmentación y puesta en escena, organización del espacio de la toma. Ordenación de secuencias y planos. Identificación de imágenes y edición de etiquetas de metadatos. Características técnicas de los sistemas de registro de vídeo digital. Soportes de registro idóneos a diversas tecnologías de captación de imagen.

Bloque 5. Tratamiento digital de imágenes

Transformaciones, correcciones de niveles y equilibrio de color: Espacios de color. Gamma, codificación-decodificación de luminancia o valores de color. Corrección de dominantes de color.

Modo y profundidad de color, resolución, dimensiones y formato. Profundidad de color. Resolución (píxeles), profundidad de color (bits) y tamaño de archivo. Separación y mezcla de canales.

Modos de escala de grises, color verdadero y color indexado. Ajustes de sobreexposición y subexposición. Ajustes de contraste, equilibrio de gris, brillo, tonos y saturación.

Creación de imágenes por ordenador y otros dispositivos con posibilidades de transmisión de reproducción de imágenes y sonidos.

Bloque 6. Edición de piezas visuales

Características de formatos de vídeo en proyectos de edición. Tamaño de imágenes de pixels. Relación de aspecto, compresión, audio. Técnicas de secuenciación dinámica de imágenes fijas, gráficos vectoriales y otros elementos: frame a frame, stopmotion, interpolación.

Técnicas de edición en línea de tiempos: ediciones por inserción, superposición y extracción. Exportación de piezas editadas a soportes y archivos de difusión: determinación de propiedades técnicas del material que hay que exportar según su destino. Prestaciones técnicas y operativas de magnetoscopios digitales.

Prestaciones técnicas y operativas de editores lineales de vídeo. Cualidades técnicas y operativas de aplicaciones de edición no lineal. Factores determinantes en la idoneidad de la edición lineal o de la edición no lineal en proyectos de posproducción audiovisual y cinematográfica.

Bloque 7. Cualidades técnicas del equipamiento de sonido idóneo en radio y medios audiovisuales

Prestaciones técnicas generales de los micrófonos para captación de sonido en proyectos de radio y audiovisuales. Prestaciones técnicas y operativas de mesas de audio analógicas y digitales, y amplificadores para radio, y audiovisuales.

Configuraciones de líneas y amplificación para espacios escénicos y estudios de radio y televisión. Equipos de registro digital de audio para sonido audiovisual y programas de radio y televisión.

Prestaciones técnicas de grabadores de audio en tarjeta de memoria, disco duro o DVD RAM.

Bloque 8. Diseño de bandas sonoras

Análisis de los fundamentos expresivos del sonido. Aportaciones expresivas del sonido en la transformación del cine mudo al sonoro. Valores funcionales y expresivos de la intensidad, el tono y el timbre. Adecuación de la música y de los sonidos a las intenciones expresivas de los mensajes audiovisuales. Función del sonido en un montaje. Aplicación de las dimensiones espacio-temporales del sonido a la construcción de bandas sonoras. Ritmo. Fidelidad. Sincronismo. Sonido diegético y no diegético. Técnicas de construcción de la banda sonora. El sonido en el multimedia. Procesos de elaboración de productos de audiodescripción y subtitulación. Técnicas de realización de programas de radio: Géneros radiofónicos. Signos de puntuación en la radio: sintonía, cortina, ráfaga y golpe musical. El guión de radio y la escaleta.

Bloque 9. Equipamiento técnico en proyectos multimedia

Procesadores, memoria, disco duro, unidades ópticas de grabación y reproducción, tarjeta gráfica, pantalla y periféricos. Prestaciones técnicas del equipamiento informático de producciones multimedia. Prestaciones de los sistemas de almacenamiento.

Prestaciones de escáneres, impresoras y tabletas gráficas. Prestaciones de las aplicaciones informáticas para multimedia. Formatos de archivo de imagen, audio y vídeo idóneos para proyectos multimedia. Características de los medios de destino que condicionan las opciones técnicas del proyecto: tamaños de pantalla, condicionantes de audio y vídeo y requisitos de uso y accesibilidad.

3. Contribución a la adquisición de las competencias clave.

4.

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

Conciencia y expresiones culturales. El desarrollo de esta competencia está directamente relacionado con la materia de Imagen y Sonido, ya que integra actividades y procesos creativos que permiten profundizar en los

aspectos estéticos y culturales del panorama artístico actual, favoreciéndose, de esta manera, la sensibilidad artística y la alfabetización estética. A través de la identificación y experimentación con los elementos expresivos de diversas herramientas y técnicas, el alumnado podrá tomar conciencia de sus propias necesidades creativas y artísticas, favoreciendo la creación de un lenguaje personal.

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

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

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

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

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

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

5. Criterios de evaluación

En la materia de Imagen y sonido seguiremos los siguientes criterios de evaluación. Por una parte los alumnos realizarán los trabajos prácticos propuestos por el profesor en el tiempo que se marque y se entregarán en

formato digital accesible. Pueden dejar los trabajos grabados en los ordenadores en su sesión o enviarlos por correo electrónico al profesor dentro de los plazos marcados en el aula.

En todas las evaluaciones tendremos un trabajo individual y otro de grupo como mínimo.

Los trabajos deberán responder a los criterios planteados en ellos, que serán con una complicación mayor según se vayan adquiriendo más conocimientos a lo largo del proceso de aprendizaje.

La calificación de los trabajos será de 0 a 10, considerándose que los calificados por debajo de un 5 deberán volver a ser presentados.

Los trabajos entregados fuera de plazo tendrán como calificación máxima una nota de 5. La calificación final será la media ponderada de los trabajos, según los criterios que a cada uno se haya asignado. Solamente se considerarán como pruebas evaluables en conocimientos las notas de los trabajos entregados.

Los alumnos que no hayan realizado los trabajos o no tuvieran una nota igual o superior a 5 deberán repetir la entrega. En el caso de que la media global sea superior a 5 se permitirá que algún trabajo en concreto sea de un 4 o más. Si un trabajo es calificado con menos nota de un 4 deberá repetirse para poder hacer media.

Imagen y Sonido. 2º Bachillerato		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 1. Recursos expresivos utilizados en producciones audiovisuales		
Productos audiovisuales: tipos y códigos 1. expresivos. ? Características expresivas de la imagen fija y móvil. Cualidades funcionales, semánticas y técnicas. ? Movimientos de cámara. Encuadre e iluminación.	Analizar críticamente los recursos expresivos utilizados en las producciones audiovisuales, relacionando las características funcionales y tipológicas con la consecución de los objetivos comunicativos.	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.
		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		

<p>El uso del tiempo en los productos audiovisuales. El plano y la secuencia.</p> <p>La narración audiovisual: el montaje.</p> <p>Recorrido histórico del montaje cinematográfico.</p> <p>El montaje como recurso expresivo.</p>	<p>2. Analizar situaciones audiovisuales extraídas de productos cinematográficos de diversos géneros, aplicando las técnicas de lenguaje audiovisual y valorando los elementos que garantizan el mantenimiento de la continuidad narrativa y formal en una producción</p>	<p>2.1. Analiza los elementos teóricos del montaje audiovisual para el análisis de la continuidad del mensaje narrativo de productos filmicos.</p> <p>2.2. Diferencia las aportaciones más significativas producidas en la evolución histórica de las teorías del montaje audiovisual.</p> <p>2.3 Valora las consecuencias de la aplicación de las técnicas de montaje filmico en el mantenimiento de la continuidad narrativa, perceptiva, formal, de movimiento, de acción y de dirección.</p> <p>2.4. Justifica las alternativas posibles en el montaje de un producto audiovisual, a partir de la valoración del tratamiento del tiempo, del espacio y de la idea o contenido.</p>
<p>Bloque 3. Elaboración de guiones audiovisuales.</p>		
<p>Tema y estructura narrativa del guión. 3.</p> <p>El guión literario y fases de producción: idea, documentación, argumento y escaleta.</p> <p>El guión técnico y el story board.</p> <p>Fases de producción audiovisual.</p> <p>El guión audiodescritivo.</p> <p>Proceso creativo del guión en relación con la expresividad de imagen, sonido y música.</p>	<p>Elabora guiones para una producción audiovisual aplicando una estructura narrativa coherente con las posibilidades expresivas de la imagen, el sonido y la música.</p>	<p>3.1 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.</p> <p>3.2 Elabora la estructura narrativa y de un guión para una producción audiovisual de ficción, a partir del análisis de una idea o proyectos previos.</p> <p>3.3 Construye el guión literario de una determinada secuencia siguiendo las fases estandarizadas</p>

		<p>en las producciones audiovisuales: determinación de la idea, documentación, argumento y escaleta.</p>
		<p>3.4 Realiza el guión técnico y el storyboard de una secuencia dramática previa.</p>
		<p>3.5 Relaciona los procesos y fases de una producción audiovisual con las funciones del personal técnico y artístico que interviene en la misma.</p>
		<p>3.6 Identificar las diferencias y semejanzas en la construcción de guiones audiovisuales y guiones de audiodescripción.</p>
<p>Bloque 4. Captación de imágenes fotográficas y de vídeo.</p>		
<p>El ojo humano y la cámara fotográfica.</p> <p>Partes y usos de los diferentes parámetros de la cámara fotográfica</p> <p>Elementos de la iluminación y sus valores expresivos. Tipos de fuentes de luz y posicionamiento.</p> <p>Procesos de captación de imágenes fijas y en movimiento.</p> <p>Almacenaje de documentación fotográfica y videográfica. Tipos de formatos.</p>	<p>4. 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.</p>	<p>4.1 Compara el proceso de captación de imágenes del ojo humano con la aplicación transferida a los sistemas de captación y reproducción visual.</p> <p>Justifica el efecto de la iluminación de las secuencias a captar por los sistemas técnicos audiovisuales.</p> <p>4.3. Construye la composición estética y narrativa de las imágenes fotográficas y de vídeo a capturar, necesarias para la elaboración de piezas o secuencias audiovisuales sencillas.</p>

		<p>4.4 Dispone la iluminación necesaria para adecuar las condiciones lumínicas de la escena a los dispositivos de captura fotográfica o de vídeo y a las intenciones expresivas.</p>
		<p>4.5. Registra con la cámara de vídeo y fotográfica las tomas, planos y secuencias introduciendo los ajustes necesarios de temperatura de color, exposición, resolución, sonido y los metadatos con la información necesaria para su identificación.</p>
<p>Bloque 5. Tratamiento digital de imágenes.</p>		
<p>La imagen digital: formatos, unidades, tamaño, resolución, modos de color.</p> <p>Programas de edición digital de imágenes fijas. Herramientas y recursos expresivos.</p>	<p>5. Realizar el tratamiento digital de imágenes empleando técnicas de generación, procesamiento y retoque de imagen fija</p>	<p>5.1. Corrige anomalías de las imágenes fijas captadas, realizando los ajustes necesarios y adaptando el resultado a las características del medio o soporte final de las imágenes.</p>
		<p>5.2. Elabora la imagen final del proyecto mediante la aplicación de transformaciones y efectos necesarios, empleando técnicas y herramientas específicas de edición.</p>
		<p>5.3. Elige de manera apropiada el tipo de formato de archivo de imágenes fijas, así como distintas alternativas de almacenaje de datos.</p>
<p>Bloque 6. Edición de piezas visuales</p>		
<p>Programas de edición de vídeo. Formatos de almacenaje.</p>	<p>6. Editar piezas audiovisuales aplicando técnicas y herramientas de programas de tratamiento de</p>	<p>6.1. Relaciona las especificaciones técnicas y las cualidades operativas del equipamiento de</p>

<p>Edición de un video. Rótulos, gráficos, transiciones, sonido, subtítulos, audiodescripción y corrección y armonización cromática.</p> <p>Animación.</p> <p>Fases de la producción audiovisual.</p>	<p>vídeo, relacionando sus posibilidades de articulación y combinación según los tipos de destinatarios.</p>	<p>posproducción con las diversas metodologías de montaje y edición en proyectos de cine, vídeo y televisión.</p> <p>6.2. Configura el proyecto de edición de gráficos e imágenes fijas o de edición, considerando el formato adecuado al material original y a la difusión final que se pretende en el proyecto.</p> <p>6.3 Edita las piezas de vídeo, las fotografías, los gráficos, los rótulos y los elementos sonoros en la línea de tiempo del programa de edición, realizando transiciones entre los planos, elaborando subtítulos, armonizando el tono y sincronizando la duración de la imagen con el audio.</p> <p>6.4 Exporta la pieza visual de edición a un archivo con el formato necesario para su posterior reproducción.</p> <p>6.5 Reconoce las prestaciones técnicas y operativas de las aplicaciones de tratamiento de imágenes, animación 2D, edición de vídeo y autoría.</p> <p>6.6 Analiza y valora los productos de audiodescripción y subtitulación de obras audiovisuales y multimedia para la atención a la discapacidad visual y auditiva.</p>
<p>Bloque 7. Cualidades técnicas del equipamiento de sonido y de los proyectos multimedia.</p>		
<p>Analogía entre el oído y la electro-</p>	<p>7. Reconocer las cualidades</p>	<p>7.1. Analiza el proceso de</p>

<p>acústica.</p> <p>Historia del registro sonoro.</p> <p>Electro acústica. Microfonía: tipos y usos. Conexiones. Equipos de registro de entrada, salida y monitoraje.</p> <p>Configuraciones de equipamiento de audio en grabaciones de sonido.</p> <p>Formatos de audio.</p> <p>Programas de edición de audio.</p>	<p>técnicas del equipamiento de sonido idóneo en programas de radio, grabaciones musicales, y proyectos audiovisuales, justificando sus características funcionales y operativas.</p>	<p>captación del oído humano y la percepción de las frecuencias audibles.</p> <hr/> <p>7.2. Identifica los hitos más importantes producidos en la evolución histórica del registro sonoro.</p> <hr/> <p>7.3 Reconoce las aportaciones tecnológicas y expresivas que el sonido aportó en el proceso de transformación del cine mudo al cine sonoro.</p> <hr/> <p>7.4 Reconoce los sistemas de captación y registro sonoro empleados en la producción de audiovisuales y radio.</p> <hr/> <p>7.5. Identifica las prestaciones técnicas de los diversos micrófonos y accesorios necesarios en proyectos audiovisuales y de espectáculos.</p> <hr/> <p>7.6 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.</p> <hr/> <p>7.7 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.</p>
<p>Bloque 8. Diseño de bandas sonoras</p>		
	<p>8. Reconocer las prestaciones del equipamiento técnico en proyectos</p>	<p>8.1 Identifica las prestaciones del equipamiento informático en</p>

	<p>multimedia, identificando sus especificaciones y justificando sus aptitudes en relación con los requerimientos del medio y las necesidades de los proyectos.</p>	<p>proyectos multimedia.</p> <p>8.2 Reconoce las prestaciones técnicas y operativas de las aplicaciones de tratamiento de imágenes, animación 2D, edición de vídeo y autoría.</p> <p>8.3. Justifica la utilización de determinados formatos de archivo de imagen, audio y vídeo para cámaras fotográficas, escáneres, micrófonos, líneas de audio y reproductores de vídeo, adecuados a los proyectos multimedia.</p> <p>8.4. 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.</p>
<p>Bloque 9. Equipamiento técnico en proyectos multimedia</p>		
<p>Elementos de una banda sonora. Valores funcionales, expresivos y comunicativos.</p> <p>La producción sonora.</p> <p>Análisis de la parrilla de radio.</p> <p>Programas de edición de sonido.</p>	<p>9. Integrar el sonido e imagen en un producto</p>	<p>9.1. 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.</p> <p>9.2 Diferencia las características estructurales, expresivas y funcionales de los géneros radiofónicos, a partir del análisis de las parrillas de programación de distintas emisoras de radio.</p>

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

6. Temporalización

MES	SEMANA 1ª	SEMANA 2ª	SEMANA 3ª	SEMANA 4ª
SEPTIEMBRE			Recursos expresivos utilizados en producciones audiovisuales	TRABAJO DE FOTO FIJA. BANNER
OCTUBRE	Elaboración de guiones audiovisuales GUION LITERARIO		Análisis de situaciones audiovisuales STOP MOTION	
NOVIEMBRE		Captación de imágenes fotográficas y de vídeo STORY BOARD		
DICIEMBRE				
ENERO			Tratamiento digital de imágenes	CREACIÓN DE TITULOS Y GRABACIONES
FEBRERO			Edición de piezas visuales	EDICIÓN DEL VIDEO
MARZO	Diseño de			SEMANA SANTA

	bandas sonoras GRABACIÓN Y EDICIÓN DEL SONIDO			
ABRIL	Cualidades técnicas del equipamiento de sonido idóneo en radio y medios audiovisuales MONTAJE DE LA PELICULA			
MAYO	Equipamiento técnico en proyectos multimedia			

7. Procedimientos de Evaluación y Criterios de calificación

El profesor corregirá los trabajos entregados y comunicará los resultados a los alumnos, pudiendo éstos recabar información sobre los criterios de calificación.

Así mismo se calificará el trabajo realizado en clase, la participación en el trabajo del grupo y la colaboración con los compañeros.

La media global se reparte en un 80% para los trabajos entregados y un 20% en el trabajo en el aula y la colaboración con los compañeros.

La recuperación de los trabajos pendientes se hará entregando esos trabajos, la nota máxima de calificación será de un 5.