



I.E.S. Gustavo Adolfo Bécquer
C) López de Domara nº 16 41010 Sevilla
Web: www.iesbecquer.com
Tfno: 955.622.825 Fax: 955.622.831
Email: 41006912.edu@juntadeandalucia.es



DEPARTAMENTO DE DIBUJO

e-mail: dibujobecquer@gmail.com

PROGRAMACIÓN DE LAS ASIGNATURAS:

EDUCACIÓN PLÁSTICA y VISUAL. (1º, 2º, 3º y 4º ESO)

DIBUJO TÉCNICO. (1º y 2º de Bachillerato)

Curso 2017/2018

Índice

Página.

1.- Presentación.....	3
2.- Distribución de grupos y horarios de profesores	4
2.1.- Distribución de grupos	4
2.2.- Horarios de profesores	5
3.- Libros de textos	6
3.1.- Educación plástica y Visual.	6
3.2.- Bachillerato.....	7
4.- Principios Didácticos.....	8
4.1.- En el área de la E.P.V.	8
4.2.- En el Bachillerato (Dibujo Técnico).....	10
5.- Objetivos del área de la E.P.V.	12
5.1.- Objetivos de la primera etapa.	13
5.2.- Objetivos de la segunda etapa.	13
6.- Objetivos del Dibujo Técnico.....	15
7.- Evaluaciones	16
7.1.- Evaluación en la etapa de la E.S.O.	16
7.2.- Evaluación en el Bachillerato.....	16
8.- Criterios de evaluación del Departamento.	19
9.- Alumnos pendientes y Calendario de recuperaciones.....	20
9.1.- Alumnos pendientes en la E.S.O (2º y 3º curso)	20
9.2.- Alumnos pendientes en la E.S.O (4º curso)	21
9.3.- Alumnos pendientes en el Bachillerato.....	21
9.4.- Calendario de recuperaciones en la ESO	22
9.5.- Calendario de recuperaciones en el Bachillerato	23
10.- Medios y Recursos Didácticos	24
11.- Actividades extraescolares	25
12.- Adaptaciones curriculares	26
12.1.- Adaptaciones curriculares primer ciclo.....	27
12.2.- Adaptaciones de los contenidos primer ciclo.....	28
12.2.1.- Curso: 1º de ESO	28
12.2.2.- Curso: 2º de ESO	41

13.- Temas transversales.....	54
14.- Programaciones de la E.P.V.....	55
14.1.- Contenidos 1º de E.S.O.....	55
14.2.- Contenidos 2º de E.S.O.	
14.3.- Contenidos 3º de E.S.O.	
14.4.- Contenidos 4º de E.S.O.	
15.- Programaciones Dibujo Técnico	133
15.1.- Contenidos del 1º de Bachillerato.....	133
15.2.- Contenidos del 2º de Bachillerato.....	153

16.- Programación actividades complementarias

1.- PRESENTACIÓN.

Elaborar la presente programación de las asignaturas que impartirá este Departamento en el Presente curso, (Educación Plástica y Visual, Taller de Expresión Gráfica y Dibujo Técnico), ha sido una de las tareas más decisivas y laboriosas de los componentes de este departamento. El éxito del proceso de enseñanza-aprendizaje depende en gran medida de que se clarifiquen previamente los objetivos y de que se consensúe de forma armonizada y sistemática el plan de acción educativa tanto para la etapa de la ESO. como para el Bachillerato en sus diversos aspectos: **Contenidos, secuenciación, metodología, medios.**

Todos estos elementos, junto con el planteamiento de la atención a la Diversidad del alumnado, las líneas maestras en la Orientación y Objetivos, el tratamiento de los temas trasversales y la explicación de los criterios de evaluación, configuran la presente programación de este Departamento.

Este trabajo se convierte así en una carta de navegación, un instrumento practico que permite a cada profesor encuadrar sus programaciones de aula en el marco conjunto de actuación de los grupos y asignatura que están encomendadas en este Departamento, así como las correcciones generales que pueden plantearse y los mecanismos de ampliación, refuerzo o adaptación que deben ponerse en marcha.

Fdo, Javier Buzón Fernández
Jefe de Departamento

Fdo. Ondina Martínez Paula

2.- DISTRIBUCIÓN DE GRUPOS y HORARIOS DE PROFESORES.

2.1.- DISTRIBUCION DE GRUPOS

D. Fco. Javier Buzón Fernández.

Licenciado en Bellas Artes
Profesor agregado de bachillerato

Cargo: Jefe de Departamento.

Régimen Diurno.

4º EPV 3 horas
2º EPV dos grupos..... 4 horas

Régimen Nocturno

1º de Bachillerato. Adultos. Un grupo 4 horas
2º de Bachillerato. Adultos. Un grupo. 4 horas

Jefatura de Departamento 3 horas
_____ + 55 2 horas

20 horas

D. Ondina Martínez Paula

Licenciado en Bellas Artes.
Profesor de Enseñanzas Secundarias.

Régimen Diurno.

1º de EPV	Tres grupos.	6 horas
2º de EPV	Un grupo	2
3º de E.S.O.	EPV	2
	Actividad complementaria	1
<u>Régimen Diurno</u>		
	1º de Bachillerato. Un grupo.	4 “
	2º de Bachillerato. Un grupo	4 “
		19horas

- LIBROS DE TEXTOS.

3.1.- EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.

1º de E.S.O.

Libro de texto:

Editorial: **SM**
Educación Plástica y Visual I. (ISBN: 978-84-675-8485-1)

Cuaderno de Practicas.

Editorial: **SM**
Cuaderno de Expresión Plástica y Visual I. (ISBN: 978-84-675-9339-6)

2º de E.S.O.

Libro de texto:

Editorial: **SM.**
Educación Plástica y Visual II. (ISBN: 978-84-675-8624-4)

Cuaderno de Practicas.

Editorial: **SM**
Cuaderno de Expresión Plástica y Visual II. ISBN: 978-84-675-9340-2

2º de E.S.O. Adaptación Curricular Individualizada.

Cuaderno de Prácticas.

Editorial: **ANAYA**
Cuaderno de Plástica 4. Serie Abre la Puerta. (ISBN: 978-84-667-6731-6)

4º de E.S.O.

Libro de texto:

Editorial: **SM.**
Educación Plástica y Visual 4. (ISBN: 978-84-675-2749-0)

Cuaderno de Practicas.

Editorial: **SM**
Cuaderno de Expresión Plástica y Visual 4. (ISBN: 978-84-675-2943-2)

3.2.- DIUBUJO TÉCNICO.

1º de BACHILLERATO.

Libro de texto:

Editorial: **DONOSTIARRA.**

DIBUJO TÉCNICO I (ISBN: 978-84-7063-494-9)
Autores: F. Javier Rodríguez de Abajo. Víctor Álvarez Bengoa.

GUIA PRÁCTICA PARA EL ALUMNO. (ISBN: 84-7063496-3)

Editorial; **DONOSTIARRA.**
Autor: Joaquín Gonzalo Gonzalo.

2º de BACHILLERATO.

Libro de texto:

Editorial: DONOSTIARRA.

DIBUJO TÉCNICO II. (ISBN: 978-84-7063-539-7)

Autores: F.Javier Rodríguez Abajo. Víctor Álvarez Bengoa.

GUIA PRÁCTICA PARA EL ALUMNO. (ISBN: 978-84-7063-540-3)

Editorial: DONOSTIARRA.

Autor: Joaquín Gonzalo Gonzalo.

4.- PRICIPIOS DIDÁCTICOS.

4.1.- EN EL AREA DE LA EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.

Los lenguajes visuales desempeñan un papel relevante en la sociedad actual. Las numerosas muestras de imágenes impresas, de diseño y, sobre todo, las transmitidas por los medios de comunicación de masas ponen en contacto esta área con la realidad cotidiana.

Gran parte de los estímulos sensoriales que actúan sobre el desarrollo del individuo son de carácter visual o táctil. El área de Plástica y Visual debe provocar una reflexión crítica sobre estos estímulos para conseguir una correcta asimilación de los mismos.

La Educación Plástica y Visual persigue una formación integral de los alumnos en la que se aspira a que estos completen la Enseñanza Obligatoria Secundaria habiendo adquirido, entre otras cosas, un cierto sentido crítico del entorno en el que habitan.

El diseño de actividades constituye uno de los factores de mayor relevancia en la actuación del proceso de enseñanza-aprendizaje. Es necesario, para facilitar el proceso, diseñar actividades que puedan cumplir una función de diagnóstico, de refuerzo o ampliación, de resumen, de evaluación y de desarrollo y aprendizaje. Dichas actividades deben cumplir los siguientes criterios básicos.

- Permitir que el alumno aprecie su grado inicial de competencia en los contenidos de aprendizaje.
- Facilitar la autorregulación del ritmo de ejecución y aprendizaje como tratamiento específico a la diversidad de los alumnos.
- Presentar una coherencia interna capaz de ser apreciada por el alumno.
- Posibilitar que el alumno pueda construir nuevos aprendizajes sobre la base o superación de sus conocimientos previos.
- Desarrollar los distintos tipos de contenidos del área de una manera interrelacionada.
- Agrupar a los alumnos de múltiples formas que faciliten el trabajo cooperativo.
- Implicar la posibilidad de disfrutar aprendiendo con aprendizajes funcionales que sean motivadores para los alumnos.
- Familiarizar al alumno con el entorno del área, con los espacios y materiales propios de las actividades plásticas, y promover su uso adecuado.

4.1.1.- OBJETIVOS DEL PROCESO DIDÁCTICO DE LA MATERIA.

El objetivo primordial es lograr que los alumnos descubran la importancia del lenguaje visual como medio de comunicación en la sociedad actual, descubran las cualidades estéticas, plásticas y funcionales del entorno natural y aprecien el hecho artístico como disfrute estético y como parte fundamental del patrimonio cultural, contribuyendo activamente a su conservación y mejora, en especial en el respeto de las obras artísticas.

4.1.2.- ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO.

El trabajo con los alumnos se estructura en dos fases sucesivas:

Teoría. Información.

Se trata de sistematizar y facilitar el trabajo individual y en grupo para que su organización no reste tiempo ni efectividad a cada sesión de clase.

El planteamiento, los contenidos, las imágenes y las actividades tienen como referencia preferente el mundo actual y su faceta visual y tecnológica. Se organizan los contenidos de modo que se comience por los de carácter más concreto, para después ir enlazando con otros de mayor complejidad. Se intenta en todo momento conectar con los intereses e inquietudes de los alumnos, proporcionándoles de forma activa la finalidad de los aprendizajes. Los temas más complejos se estudian en varios cursos siguiendo una graduación en el nivel de dificultad, de manera que en los primeros cursos se introducen de manera simple, mientras que en los últimos se llega a una especialización. La operatividad es un criterio fundamental que se basa en la idea de imagen como código comunicativo: **saber leer imágenes y comunicar con las mismas.**

Los contenidos se estructuran en tres bloques fundamentales, que aparecen a lo largo de los cuatro cursos:

- Elementos de los lenguajes visuales.
- Análisis de la forma.
- Representación del volumen.

Prácticas.

La segunda parte se centra en la práctica de ejercicios.

- Se propone una variada gama de actividades para que, según el criterio del profesor, cada alumno realice las que resulten más adecuadas a su nivel.
- Se singularizan los ejercicios que se consideran alcanzables por la mayoría de los alumnos y que condensan los objetivos de la unidad.
- Los ejercicios suelen dividirse en dos clases: Individuales y en grupo.
- Se dan indicaciones para promover la creatividad del alumno y la búsqueda por su parte de nuevas actividades.
- Para que el alumno interiorice la técnica de ejecución de los ejercicios, se emplean dibujos resueltos, propuestas de dibujos y descripciones o explicaciones.

4.2.- EN EL BACHILLERATO. (Dibujo Técnico).

4.2.1.- Objetivo del proceso didáctico de la asignatura.

El Dibujo Técnico es una disciplina que se sitúa a caballo entre el Arte, la Ciencia y la Técnica.

Como expresión artística, hunde sus raíces en nuestra tradición cultural y se manifiesta por el carácter expresivo del diseño y el dibujo. **Como fundamento científico**, se apoya en la geometría para desarrollar un conocimiento intuitivo del espacio. **Como lenguaje técnico**, se manifiesta como herramienta al servicio de la producción, adecuada a sus procesos y capaz de establecer el intercambio fluido entre profesionales y tecnologías.

El alumno de Bachillerato, al que está dirigido esta programación, se enfrenta a su último paso antes de ingresar en la Universidad o hacia una actividad profesional mas específica a través de los Ciclos de Grado Superior. Sea cual sea la opción que se vaya a tomar, es fundamental cimentar en profundidad los aspectos que habrán de acompañar toda su vida profesional y comenzar el estudio de las destrezas que desarrollara en su especialización.

En una disciplina como el Dibujo Técnico es imprescindible adecuarse a nuestro tiempo e insertarse en el nuevo entorno grafico-visual. Para ello debemos intentar un análisis profundo de la actualidad disciplinar, paso fundamental para poder ser realmente moderno, es decir, interpretar las experiencias contemporáneas y dar respuesta a sus inquietudes.

4.2.2.- Organización del trabajo.

Los contenidos se desarrollan en tres bloques de forma paralela y progresiva en los dos cursos, de manera que se adquiera una visión general y completa desde el principio, cumplimentando en ellos los niveles que la programación oficial.

- Geometría plana.
- Geometría Descriptiva.
- Normalización.

Estos tres bloques se estructuran en los dos libros de textos y las dos guías prácticas para el alumno (láminas programadas), propuestas por este Departamento, ambas se complementan ayudando a la realización tanto de las clases teóricas como las practicas. Pretendemos que con ello que tanto los libros de texto como las láminas programadas sean realmente útiles para el alumno que encontrara en ellos los conocimientos básicos, expuestos de forma clara y precisa para su mejor asimilación y con el mínimo esfuerzo.

Como es lógico, el profesor a la vista del tiempo disponible, del desarrollo del curso y del nivel de los alumnos, podrá introducir alguna variante, en el sentido de reforzar algún tema o simplificar otros. Lo mismo debemos indicar en cuanto al desarrollo de las prácticas programadas.

La metodología a seguir se fundamenta en la idea principal de que el Dibujo Técnico debe capacitar para el conocimiento del lenguaje gráfico empleado por distintas especialidades industriales o de construcción, tanto en sus aspectos de lectura e interpretación como en el de expresión de ideas tecnológicas o científicas.

Es aconsejable, la utilización máxima de medios audiovisuales, así como la utilización de modelos reales, en orden a conseguir la mayor eficacia docente, claridad de exposición y ahorro considerable de tiempo.

En general y para aprovechar al máximo el número de horas lectivas del curso, las actividades prácticas deben distribuirse mediante trabajos a limpio y resoluciones a mano alzada.

Sin duda, conviene que el alumno adquiera soltura y esté familiarizado en el manejo y conocimiento de los materiales e instrumentos de dibujo, la rapidez y precisión necesaria para la realización gráfica de los distintos problemas propuestos, esto debe realizarse progresivamente durante los dos cursos con el fin de conseguir que el alumno que se presente a la prueba de acceso a la Universidad pueda realizarlas sin dificultad en el tiempo límite de que va a disponer para ello.

Estas se procurará que se realicen en el aula, en el caso de que algún alumno por las circunstancias personales que el puedan concurrir, no pueda terminar o le falte algún trabajo propuesto, deberá ponerse al día fuera del horario lectivo.

5.- OBJETIVOS DEL ÁREA de la E.P.V.

Debido a la importancia creciente del mundo de la imagen es preciso capacitar al alumno en la comprensión y disfrute de su entorno visual, desarrollando en ellos las capacidades, conocimientos y valores propios de las artes visuales, como parte integral de su formación.

La Educación Plástica y Visual no consiste solamente en la manipulación de materiales artísticos, sino que debe proporcionar a los alumnos los conocimientos y experiencias que enriquezcan sus capacidades de observación, de comunicación y de expresión a través de imágenes, desarrollando su creatividad e intensificando sus experiencias estéticas. De esta forma el área contribuirá a la elaboración y disfrute del hecho artístico como parte integrante del patrimonio cultural.

El área de la Educación Plástica y Visual debe contribuir a desarrollar dos aspectos fundamentales en la formación, y que están estrechamente relacionados entre sí: **La percepción visual y la creación de imágenes.**

La enseñanza de las Áreas de Educación Plástica y Visual tendrá como objetivo contribuir a desarrollar en los alumnos las siguientes capacidades:

- Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno natural, siendo sensible a sus cualidades evocadoras, plásticas, estéticas y funcionales.
- Apreciar el hecho artístico como fuente de goce estético y como parte integrante de un patrimonio cultural, contribuyendo activamente a su respeto, conservación, divulgación y mejora.
- Analizar y valorar los aspectos estéticos en las manifestaciones artísticas actuales e históricas de Andalucía.
- Desarrollar la creatividad y expresarla, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y métodos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.
- Interpretar las relaciones del lenguaje visual y plástico con otros lenguajes y buscar el modo personal y expresivo más adecuado para comunicar los hallazgos obtenidos.
- Respetar, apreciar y aprender a interpretar otros modos de expresión visual y plástica distintos del propio y de los modos dominantes en el entorno, superando estereotipos y convencionalismos y elaborar juicios personales que le permitan actuar con iniciativa y adquirir criterios.
- Relacionarse con otras personas y participar en actividades de grupo, adoptando actividades de flexibilidad, solidaridad, interés y tolerancia, superando inhibiciones y prejuicios y rechazando discriminaciones o características personales o sociales.
- Valorar la importancia del lenguaje visual y plástico como medio de expresión y comunicación, por tanto, de vivencias, sentimientos e ideas, superar inhibiciones y apreciar su contribución al equilibrio y bienestar personal.
- Apreciar las posibilidades expresivas que ofrece la investigación con diversas técnicas plásticas y visuales, valorando el esfuerzo que supone el proceso creativo.

- Planificar, individual y conjuntamente, las fases del proceso de realización de una obra, analizar sus componentes para adecuarlos a los objetivos que se pretenden conseguir, y revisar al acabar cada una de las fases.

5.1.- OBJETIVOS DE LA PRIMERA ETEPA.

- Comprender los elementos básicos que intervienen en el proceso de comunicación visual.
- Conocer, identificar y utilizar expresivamente los elementos visuales básicos.
- Aplicar los fundamentos del Dibujo Técnico en el trazado de formas planas sencillas.
- Conocer el concepto de forma y los factores que hacen posible su correcta percepción.
- Identificar las diferentes relaciones posibles entre formas y la capacidad expresiva de cada una de ellas.
- Reconocer los distintos Sistemas de Representación y aplicar estos conocimientos en ejercicios de comprensión espacial.
- Elaborar información completa y coherente a partir de las imágenes artísticas y de los estímulos visuales del entorno.
- Ampliar los conocimientos y el vocabulario relativos a los instrumentos y trazados técnicos, y a técnicas plásticas de color y texturas.
- Relacionar los conocimientos aprendidos con contenidos de otras áreas.

5.2.- OBJETIVOS DE LA SEGUNDA ETAPA.

- Valorar e interpretar los diferentes lenguajes visuales que se producen actualmente, adoptando una actitud analítica y con capacidad crítica ante ellos.
- Emplear adecuadamente los elementos configurativos de la línea y textura en las composiciones plásticas.
- Aprender las posibilidades expresivas que ofrece la utilización consciente del color.

- Valorar el estudio de la naturaleza y sus leyes como fuente de conocimiento práctico.
- Proyectar y organizar un proceso creativo, individualmente o en grupo, analizando cada una de las fases y materiales necesarios de la realización y evaluando el resultado final.
- Reconocer construcciones geométricas en el entorno y analizar su trazado con los conocimientos necesarios para reproducirlos.
- Utilizar correctamente los Sistemas de Representación para describir formas tridimensionales.
- Conocer diferentes técnicas y soportes plásticos y experimentar con su aplicación práctica.

6.- OBJETIVOS DEL DIBUJO TÉCNICO.

Los objetivos que se indican están referidos tanto para el Dibujo Técnico I como para el Dibujo Técnico II. Estos se encuentran establecidos en la siguiente Normativa:

Real Decreto 1467/2007, de 2 de noviembre, por el que se establece la estructura del bachillerato y se fijan sus enseñanzas mínimas.

Decreto 416/2008, de 22 de Julio, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas correspondientes al Bachillerato en Andalucía.

Orden de 5 de Agosto de 2008, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al bachillerato en Andalucía.

De acuerdo con lo anterior deben cumplirse los siguientes objetivos.

- Valorar las posibilidades del Dibujo Técnico como instrumento de investigación y comunicación, apreciando la universalidad de este lenguaje.
- Conocer y comprender los fundamentos geométricos del Dibujo técnico con el fin de elaborar soluciones razonadas a problemas geométricos en los campos de la técnica y del arte.
- Aplicar los principios y conceptos de la geometría plana en la resolución de problemas geométricos valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y ejecución.

- Valorar la normalización como convencionalismo idóneo para dotar de un carácter universal a este lenguaje.
- Comprender que el Dibujo Técnico facilita las operaciones de las familias plásticas de signo visual: Forma, Color y Textura, permitiéndonos integrar las actividades en un campo donde se aprecie los aspectos estéticos.
- Utilizar con destreza los instrumentos específicos del Dibujo Técnico y valorar el correcto acabado del dibujo, así como las mejoras que pueden introducir las diversas técnicas graficas en la representación.
- Potenciar el trabajo de croquis y perspectiva a mano alzada, para alcanzar la destreza y rapidez imprescindible en la expresión grafica.
- Realizar transformaciones mediante proyecciones y conversiones elementales con los sistemas de representación, interpretando y representando el espacio y el volumen sobre el plano.

7.- EVALUACIONES.

Entendemos la evaluación como un proceso integral, en el que se contemplan diversas dimensiones o vertientes: análisis del proceso de aprendizaje de los alumnos, análisis del proceso de enseñanza y de la práctica docente, y análisis de la propia programación.

7.1.- EVALUACIÓN EN LA ETAPA DE LA ESO.

La evaluación se concibe y practica de la siguiente manera:

- **Individualizada**, centrándose en la evolución de cada alumno y en su situación inicial y particularidades.
- **Integradora**, para lo cual contempla la existencia de diferentes grupos y situaciones y la flexibilidad en la aplicación de los criterios de evaluación que se seleccionan.
- **Cualitativa**, en la medida en que se aprecian todos los aspectos que inciden en cada situación particular y se evalúan de forma equilibrada los diversos niveles de desarrollo del alumno, no solo los de carácter cognitivo.

- **Orientadora**, dado que aporta al alumno la información precisa para mejorar su aprendizaje y adquirir estrategias apropiadas.
- **Continua**, ya que atiende al aprendizaje como proceso, contrastando los diversos momentos o fases.

Se realizarán las tres evaluaciones y una inicial que la Jefatura de Estudios tiene programada en las fechas que en su momento publicará.

En calificación tanto de las evaluaciones por separado como la calificación final se tendrá en cuenta los siguientes conceptos:

- **Contenidos procedimentales.** Los trabajos realizados en clase
- **Contenidos actitudinales.** La observación directa sobre la asistencia, integración, comportamiento, atención, posesión y cuidado del material, etc.
- **Contenidos conceptuales.** Recogida de datos objetivos mediante cuestiones, pruebas, exámenes y test, que serán los que el profesor estime oportuno y necesario según las características del grupo.

7.2.- EVALUACIÓN EN EL BACHILLERATO.

La evaluación constituye un elemento básico para la orientación de las decisiones curriculares. Permite definir adecuadamente los problemas educativos, emprender actividades de investigación didáctica, generar dinámicas de formación y, en definitiva, regular el proceso de concreción del currículo.

Los criterios de evaluación, que a continuación se relacionan, deberán servir como indicadores de la evolución de los aprendizajes del alumnado, como elementos que ayudan a valorar los desajustes y necesidades detectadas y como referentes para estimar la educación de las enseñanzas puestas en juego.

7.2.1.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN EL PRIMER CURSO.

El carácter optativo de la asignatura de Plástica y Visual en el cuarto curso de la ESO hace que el alumno que aborda el Dibujo Técnico en el primer curso de Bachillerato se encuentre con una materia que no ha cursado desde tercero de ESO.

Esta circunstancia hace que en el primer curso puedan encontrarse dentro del mismo grupo alumnos heterogéneos. Además, la falta de práctica en el manejo de ciertos materiales e instrumentos propios de la asignatura no permite perder tiempo en la adaptación de este material.

Disponer de un diagnóstico inicial, proporciona datos acerca del punto de partida de cada alumno, proporcionando una primera fuente de información sobre los conocimientos previos y características personales, que permiten planificar la asignatura y saber así de antemano donde habrá que poner más énfasis al iniciar cada unidad temática.

- Identificar y analizar los elementos del Dibujo Técnico que se encuentren presentes en obras de arte, pudiendo de este modo establecer unos niveles elementales de relación entre las representaciones técnicas y artísticas.
- Resolver problemas de geometría plana relacionadas con los temas estudiados, valorando el método y razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación.
- Diseñar formas planas en las que sea preciso resolver problemas básicos de tangencias, bien sea de rectas con circunferencias o de estas entre sí, razonando sus trazados o justificando sus decisiones.
- Aplicar en trabajos personales los conocimientos adquiridos para el trazado de curvas cónicas, geométricas y las transformaciones geométricas en el plano, utilizando en cada caso el procedimiento más adecuado.
- Comprender los fundamentos básicos del Sistema Diédrico: alfabeto del punto, recta y plano, pertenencias, paralelismo y perpendicularidad, aplicando sus principios en la representación de figuras y cuerpos sencillos.
- Realizar la perspectiva de objetos simples definido por sus vistas fundamentales y viceversa, tanto a mano alzada como con el uso del material de precisión que en cada caso sea necesario.
- Realizar la representación de piezas industriales y elementos arquitectónicos sencillos, valorar la correcta aplicación de la Normalización que en cada caso tenga que aplicar.

- Aplicar los conocimientos sobre el uso de las principales técnicas y procedimientos del Dibujo técnico con el fin de lograr un buen acabado y presentación de los trabajos.

7.2.2.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN EL SEGUNDO CURSO.

- Resolver problemas geométricos, valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación.
- Ejecutar dibujos técnicos a distinta escala, utilizando la escala grafica establecida previamente y las escalas normalizadas.
- Aplicar el concepto de tangencia a la solución de problemas técnicos y al correcto acabado del dibujo en la resolución de enlaces y puntos de contacto.
- Aplicar las curvas cónicas a la resolución de problemas técnicos en los que intervenga su definición, las tangencias o las intersecciones con la recta. Trazar curvas técnicas a partir de su definición.
- Utilizar el sistema diédrico para la representación de formas poliédricas o de resolución. Hallar la verdadera forma y magnitud y obtener sus desarrollos y secciones.
- Realizar la perspectiva de un objeto definido por sus vistas y secciones y viceversa.
- Definir gráficamente un objeto por sus vistas fundamentales o por su perspectiva, ejecutadas a mano alzada.
- Obtener la representación de piezas y elementos industriales o de construcción y valorar la correcta aplicación de las normas referidas a vistas, cortes, secciones, acotación y simplificación, indicadas en ellas.
- Culminar los trabajos de Dibujo Técnico, utilizando los diferentes recursos gráficos, de forma que el resultado sea claro, limpio y responda al objeto para el que ha sido realizado.

8.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL DEPARTAMENTO.

Se realizaran tres evaluaciones a lo largo del curso, en las fechas que la Jefatura de Estudios programe para el resto de las asignaturas.

Cada evaluación tendrá una recuperación que se realizara en el periodo que hay entre el final de la anterior y antes de la siguiente, la fecha de esta prueba de recuperación se acordara con los alumnos del grupo.

Al final de curso (Mayo-Junio), se realizara una prueba final donde los alumnos podrán superar las evaluaciones pendientes o cualquier otra actividad propuesta por el profesor en el aula.

En la convocatoria extraordinaria del mes de Septiembre, se realizará un examen para los alumnos que no hallan aprobado la asignatura en las convocatorias anteriores, en este examen extraordinario, el alumno realizará las practicas y se examinará de los temas que el profesor encargado de la asignatura le propondrá en la Información Personalizada que se le entregara junto con las calificaciones del Junio.

Los alumnos con la asignatura pendiente del curso anterior, tendrán dos pruebas en los meses de Marzo y Mayo en fecha que el Departamento fijara al comienzo del curso

La calificación final de cada una de las pruebas (Evaluaciones, Mayo-Junio y Septiembre) será la formada por la suma de los siguientes contenidos:

- **Contenidos procedimentales.** Los trabajos realizados en clase.

Supondrá en $\left\{ \begin{array}{ll} \text{ESO} & 50 \% \\ \text{Bachillerato} & 30 \% \end{array} \right\}$ **de la nota final**

- **Contenidos conceptuales.** Recogida de datos objetivos mediante cuestiones, pruebas, exámenes y test, que serán los que el profesor estime oportuno y necesario según las características del grupo.

Supondrá en $\left\{ \begin{array}{ll} \text{ESO} & 40 \% \\ \text{Bachillerato} & 60 \% \end{array} \right\}$ **de la nota final**

- **Contenidos actitudinales.** La observación directa sobre la asistencia, integración, comportamiento, atención, posesión y cuidado del material, etc.

Supondrá el 10% de la nota final.

9.- ALUMNOS PENDIENTES y CALENDARIOS DE RECUPERACIONES.

La normativa vigente establece que, en el caso de que en el área o materia, tenga o no continuidad en el curso siguiente, sean los Departamentos los encargados de organizar el seguimiento y aplicación de las medidas necesarias que posibiliten a los alumnos la recuperación de las materias pendientes de cursos anteriores.

De acuerdo con esta normativa, este Departamento establece las siguientes normas:

9.1.- Alumnos pendientes de 2º y 3º de E.S.O.

- Todos los alumnos tendrán dos pruebas a lo largo del curso académico para recuperar la materia pendiente en fecha que este Departamento publicará al comienzo de curso.
- Para la realización de estas pruebas de evaluación el alumno se pondrá en contacto con el Profesor que imparte la asignatura que tiene que recuperar. Él le indicará las materias y prácticas a realizar en cada una de las evaluaciones.

Será condición indispensable la realización de las prácticas programadas en el calendario de recuperación de alumnos pendientes

El Profesor encargado de la recuperación de estos alumnos podrá modificar cualquiera de estas normas a tenor del conocimiento que tenga del alumno y de la marcha y evolución del mismo.

9.2.- Alumnos pendientes de 4º de E.S.O.

Los alumnos de cuarto de E.S.O con la asignatura pendiente de tercero, se distinguen dos caso:

- Alumnos que hayan optado por la asignatura de E.P.V. en cuarto.
- Algunos que no tengan la opción anterior.

En el primer caso, la superación de los objetivos correspondientes al tercer curso, serán determinados por el profesor que imparte la asignatura de cuarto curso del grupo en que el alumno esté encuadrado en esta área.

Para en segundo caso tendrán dos pruebas a lo largo del curso académico para recuperar la materia pendiente en fecha que este Departamento publicará al comienzo de curso.

Para la realización de estas pruebas de evaluación el alumno se pondrá en contacto con el Profesor que imparte la asignatura que tiene que recuperar.

Será condición indispensable la realización de las prácticas programadas en el calendario de recuperación de alumnos pendientes.

El Profesor encargado de la recuperación de estos alumnos podrá modificar cualquiera de estas normas a tenor del conocimiento que tenga del alumno y de la marcha y evolución del mismo.

9.3.- Alumnos pendientes en 2º de Bachillerato.

El alumno que tenga pendiente del curso anterior la asignatura de Dibujo Técnico I, podrá optar para su recuperación por una de estas modalidades:

- Asistir a las clases de recuperación si las hubiera, donde el Profesor encargado le orientará de las materias y practicas a realizar en cada evaluación.
- Presentarse a las pruebas de evaluación que realizarán los alumnos de 1º a lo largo del curso, teniendo que realizar las prácticas propuestas a estos.
- Presentarse a las pruebas de evaluación que se realizaran según el calendario que este Departamento hará público al comienzo de curso, en este calendario figurará la materia, tanto teórica como práctica, que los alumnos tendrán que superar.

Tanto una como otra opción deberá comunicársela al profesor encargado de impartir las clases de Dibujo Técnico II.

El profesor encargado de la recuperación de estos alumnos podrá modificar cualquiera de estas normas a tenor del conocimiento que tenga del alumno y de la marcha y evolución del mismo.

Calendario de recuperaciones de los alumnos con E.P.V. pendiente.

- Materias y ejercicios a realizar por los alumnos que tengan asignaturas pendientes.
- Los temas y láminas están referidas a los libros adoptados por este Departamento.
- Los alumnos se pondrán en contacto con el Profesor encargado de cada curso.

1º de ESO

2º de ESO

Profesores encargados: D. Javier Buzón (Jefe del Departamento)
y Dña. Ondina Martínez Paula

Pendientes de 1º EPV. Seguimiento de los alumnos durante el curso 2014-2015

Pendientes de 2º EPV

Teoría: Superar los exámenes del curso 2017-2018

Teoría: Temas: 1-2-3-4-5-6-7-8 y 9.

Prácticas: Superar las prácticas durante el curso 2017-2018

Prácticas: Pág. nº.- 6 7 9 11 16 19 21 26 27 29 36 37 39 47 49 57 59 61 69 71 73 76 77 79 81 83 85 91 103 105.

1ª Convocatoria.

Fecha de entrega de trabajos y exámenes

2º EPV

(No hay alumnos pendientes)

Hora	Día	Mes	Lugar	Hora	Día	Mes	Lugar
			Aulas Dibujo	11.30/12.30	17 Jueves	Marzo	Aula Dibujo

2ª Convocatoria.

Fecha de entrega de trabajos e exámenes

2º EPV

Hora	Día	Mes	Lugar	Hora	Día	Mes	Lugar
			Aulas Dibujo	11.30/12.30	19 Jueves	Mayo	Aula Dibujo

Javier Buzón (Jefe del Departamento)

octubre de 2015

3º de ESO. EPV

Este curso 2016/17

Profesor encargado Javier Buzón

Prácticas: Presentación de los trabajos del curso anterior:

1ª Convocatoria.

Fecha de entrega de trabajos y examen

Hora	Día	Mes	Lugar
11.30/12.30	19	Marzo	Aula Dibujo

2ª Convocatoria.

Fecha de entrega de trabajos y examen

Hora	Día	Mes	Lugar
11.30/12.30	14	Mayo	Aula Dibujo

9.5.-Calendario de recuperaciones Dibujo Técnico de 1º de Bachillerato

Calendario de recuperaciones Dibujo Técnico de 1º de Bachillerato

- Materia y ejercicios ha realizar por los alumnos que tengan la asignatura pendiente.
- Tanto los temas de teoría como las láminas están referidas al libro y cuaderno de práctica adoptado por este Departamento.
- Los alumnos se pondrán en contacto con el profesor encargado de impartir la asignatura.

Materia:

Teoría y prácticas.

Geometría plana. Temas del nº 1 al 10)
Láminas: de la nº 1 a la 17

Sistema Diédrico. Temas del nº 11 al 15)
Láminas de la nº 18 a la 26

Normalización. Temas del nº 16 al 19)
Láminas de la nº 27 a la 30

PENDIENTES DE 1º DE BACHILLERATO

DIURNO No hay alumnos pendientes

Profesor encargado: Javier Buzón Fernández

1ª Convocatoria

2ª Convocatoria

Hora	Día	Mes	Lugar		Hora	Día	Mes	Lugar
11.30/13.00		Marzo	Aula Dibujo		11.30/13.00		Mayo	Aula Dibujo

ADULTOS.

Profesor encargado: Javier Buzón

1ª Convocatoria

2ª Convocatoria

Hora	Día	Mes	Lugar		Hora	Día	Mes	Lugar
19.00/20:30	13 Lunes	Marzo	Aula Dibujo		19.00/20:30	15 martes	Mayo	Aula Dibujo

Jefe del departamento

26 de octubre de 2017

10.- MEDIOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS.

La dotación de material y medios con los cuenta el Departamento para el presente curso son los siguientes.

INVENTARIO DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO

Aula 1 – Dibujo.

- Pequeña biblioteca de aula.
- Mesas de alumnos: 31
- Mesas grandes: 4
- Mesas de despacho: 2
- Silla de despacho: 1
- Banquetas: 35
- Sillas: 2 (deterioradas)
- Armarios: 12
- Perchas: 1
- Modelos de escayolas nº 12... jarrones de barro y cerámica para dibujo del natural.
- Una caja con 24 sólidos básicos en madera y plástico
- Piezas industriales (una caja con 24) y de fontanería para croquis acotados y representación en Dibujo Industrial.
- Útiles de medidas (calibres, galgas de espesores, peine de roscas...)
- Un retroproyector.
- Equipo de música compuesto por: 1
 - Plato de reproducción.
 - Amplificador.
 - Altavoces,
- Equipo de fotografía compuesto por:
 - Dos cámaras
 - Diversos filtros,
 - Flash
- Ordenador con impresora multifunción, con posibilidad de visualizar en pantalla.
- Pizarra digital. (instalada en el curso 2013/2014).
- Mesa para proyector de diapositivas,

- Ventilador de sobre mesa.

Aula 2 - Dibujo. (Departamento)

- Tres muebles librería con cristal y tres armarios.
- Tres estanterías metálicas. Cada una de tres módulos.
- Dos sillas y una giratoria.
- Cuatro mesas grandes y 27 mesas de aula.
- 32 banquetas.
- Una mesa de Dibujo.
- Dos pizarras.
- Una mesa de despacho.
- Un proyector de diapositivas con pantalla y mueble.
-
- Un horno eléctrico para cerámica.
- Un ordenador, impresora (recién instalada mayo 2014), escáner. Cañón de proyección con pantalla de proyección.
- Lector DVD y Altavoces complementarios.
- Videoteca de Aula con video (en mal estado) y TV color. (sin uso)
- Mesa para proyector de diapositivas,
- Ventilador de pie.
- Dos calentadores.
- Once modelos de escayolas, jarrones de barro y cerámica para dibujo del natural.
- Una caja con sólidos básicos en madera.
- Una caja de piezas industriales, piezas de fontanería para croquis acotados y representación en Dibujo Industrial.
- Útiles de medidas (calibres y reglas).
- Una grapadora.
- Pequeña biblioteca de aula. Colección de libros de texto de distintas editoriales y libros de texto de consulta de todos los niveles, que en la actualidad están incluidos en el programa.

Fdo, Javier Buzón Fernández
Jefe de Departamento.

11.- ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

Las actividades que están programadas podrán ser modificadas y ampliadas a lo largo del curso, todos los años surgen actividades de colaboración con otros departamentos que se suman a la programación aquí planteada.

Si se realizan nuevas actividades estas se añadirán en la memoria final del departamento.

Número de orden	DEPARTAMENTO EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL					
	DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD	OBJETIVOS	FECHA DE REALIZACIÓN	PROFESORES RESPONSABLES	CURSOS DESTINATARIOS	LUGAR DE REALIZACIÓN
1	Realización del cartel de la XXVIII edición de la Feria del libro del IES Bécquer.	Dentro de la programación, realizar un supuesto práctico de aplicación de los conocimientos en el terreno del diseño gráfico.	Diciembre del 2015	Javier Buzón. Jefe del departamento	Participan alumnos de 4º EPV	Aula de Dibujo y biblioteca del centro
2	Salidas con el taller de 3º de Expresión plástica, al Parque de los príncipes	Trabajos del natural, apuntes y análisis.	Por definir	Ondina Martínez	3º Taller Expresión Plástica	Parque de los Príncipes
3	Visita guiada al museo de cerámica de Triana.	Conocer la historia de la cerámica en esta ciudad y su importancia	Por definir	Ondina Martínez y Javier Buzón	1º,2º y tercero de EPV	Museo de la cerámica. Barrio de Triana
4	Charla coloquio con un creador contemporáneo. Coordinación Javier Buzón	Iniciar al alumno en el conocimiento de la realidad artística por parte de un autor	Por determinar	Javier Buzón. Jefe del departamento	2º y 4º EPV	Aula de Dibujo
5	Visitas guiada por el propio autor, Javier Buzón a la exposición en la galería la caja china.	Iniciar al alumno en el conocimiento de la realidad artística y lo que supone ver y apreciar las cualidades pictóricas de la obra en directo.	Noviembre 2017	Chelo Pardilla, Mar Marín, Mónica Fernández y Javier Buzón	4º ESO, EPV Y 1º BACHILLERATO	Galería la caja china
6	Salidas con el grupo de 4º EPV, al Parque de los príncipes	Trabajos del natural, apuntes y análisis.	Por definir	Javier Buzón	4º EPV	Parque de los príncipes
7						
8						

12.- ADAPTACIONES CURRICULARES.

El hecho de que algún alumno presente diferencias individuales en cuanto a capacidades, intereses y motivaciones es algo no solo admitido a priori sino que, como consta en el proyecto curricular, debe ser calibrado en su magnitud exacta por lo que se refiere al grupo concreto de alumnos con los que vamos a trabajar en curso.

Además, la atención a la diversidad de los alumnos reviste especial importancia en la ESO, debido a la complejidad de algunos de los contenidos del programa, y debe estar presente siempre en la actividad docente para lograr los mejores resultados.

Esta atención a la diversidad debe ser contemplado en tres planos: La programación. La metodología y Los materiales utilizados.

La evaluación de los alumnos que requieran alguna adaptación específica debe contar siempre con el asesoramiento y seguimiento del Departamento de Orientación.

Adaptaciones no significativas.

Son adaptaciones para alumnos con dificultades en el aprendizaje poco importantes. Las características fundamentales de este tipo de medida son:

No precisan de una organización muy diferente a la habitual
No afecta a los componentes prescriptos del currículo.

Adaptaciones significativas.

Consisten básicamente en la adecuación de los objetivos educativos, la eliminación o inclusión de determinados contenidos esenciales y la consiguiente modificación de los criterios de evaluación.

Destinatarios.

Estas adaptaciones de llevan a cabo para ofertar un currículo equilibrado y relevante a los alumnos con necesidades educativas especiales.

Dentro de este colectivo de alumnos, se contemplan tanto a aquellos que presentan limitaciones de naturaleza física, psíquica o sensorial, como a que posean un historial escolar y social que ha producido “lagunas” que impiden la adquisición de nuevos contenidos y, a su vez, desmotivación, desinterés y rechazo.

Finalidad.

Tenderán a que los alumnos alcancen las capacidades generales de la etapa de acuerdo con sus posibilidades.

Condiciones.

Las adaptaciones curriculares estarán precedidas de una evaluación de las necesidades especiales del alumno y de una propuesta curricular específica.

12.1.- ADAPTACIONES CURRICULARES PRIMER CICLO.

12.1.1.- Objetivos del Área.

La enseñanza del área de la Educación Plástica y Visual tendrá como objetivo contribuir a desarrollar en los alumnos las siguientes capacidades.

- Permitir e interpretar las imágenes y las formas de su entorno natural, siendo sensible a sus cualidades evocadoras, plásticas, estéticas y funcionales.
- Apreciar el hecho artístico como fuente de goce estético y como parte integrante de un patrimonio cultural, contribuyendo activamente a su respeto, conservación, divulgación y mejora.
- Desarrollar la creatividad y expresarla, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y métodos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.
- Relacionarse con otras personas y participar en actividades de grupo, adoptando actividades de flexibilidad, solidaridad, interés y tolerancia, superando inhibiciones y prejuicios y rechazando discriminaciones o características personales o sociales.
- Valorar la importancia del lenguaje visual y plástico como medio de expresión y comunicación, por tanto, de vivencias, sentimientos e ideas, superar inhibiciones y apreciar su contribución al equilibrio y bienestar personal.

- Apreciar las posibilidades expresivas que ofrece la investigación con diversas técnicas plásticas y visuales, valorando el esfuerzo que supone el proceso creativo.

12.2.- ADAPTACIÓN DE LOS CONTENIDOS DEL PRIMER CICLO.

12.2.1.- Curso: 1º de ESO

PROGRAMACIÓN DE AULA	
ADAPTACIÓN CURRICULAR DE LOS CONTENIDOS	1.º ESO

Las prácticas y su secuenciación se corresponden con el cuaderno Expresión Plástica y Visual propuesto por el Departamento para este curso.

El profesor encargado podrá modificar, sustituir o ampliar estas, dependiendo de la evolución de los alumnos.

Tema 1.- Lenguaje visual.

1.1.- INTRODUCCIÓN.

Esta unidad acerca a los alumnos al lenguaje visual, mostrando la necesidad del ser humano de comunicarse entre sí, transmitir sus experiencias y conocimientos, sus vivencias e inquietudes.

También introduce a los alumnos en los códigos propios que configuran nuestra manera de comunicarnos y que se han renovado y empleado a lo largo del siglo XX con nuevos lenguajes y sistemas de comunicación visual.

1.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS.

- El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas contribuyendo a desarrollar su competencia **Cultural y artística**
- Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística**, pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Social y ciudadana**, cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

1.3.- OBJETIVOS.

- Reconocer los elementos básicos del lenguaje visual y los códigos propios de cada medio de comunicación visual.

1.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- Emplear recursos gráficos visuales para expresar sensaciones o emociones.

1.5.- CONTENIDOS.

1.51.- Conceptos

- Comunicación visual: emisor, mensaje, receptor y medio.
- Percepción visual: proximidad y semejanza. Continuidad. Destaque. Homogeneidad.
- Finalidad de las imágenes: finalidad informativa. Finalidad exhortativa. Finalidades recreativa y estética.
- La técnica del *collage*: fotomontaje.
- El lenguaje visual en el arte.

1.5.2.- Procedimientos

- Selección y análisis de los elementos básicos de las imágenes.
- Elaboración de *collages*.
- Recopilación de imágenes con mensajes visuales de distinta índole.

1.5.3.- Actitudes

- Valoración del lenguaje visual como parte fundamental de la comunicación humana.
- Utilización y cuidado correctos de los materiales utilizados para la realización de mensajes visuales.
- Reconocimiento y respeto hacia los trabajos de otros compañeros.

1.6.- PRACTICAS.

Lámina nº 1.- Comunicación visual. (Pág. nº 6)

Lámina nº 2.- Lenguaje visual. (Pág. nº 9)

Tema 2.- Elementos básicos de la expresión plástica.

2.1.- INTRODUCCIÓN.

Como cualquier otro tipo de lenguaje, el lenguaje visual posee una serie de elementos que lo articulan y forman su estructura comunicativa. Estos elementos son, entre otros, el punto, la línea, el plano y la textura.

2.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS.

- La Educación Plástica y Visual contribuye, especialmente, a adquirir **Autonomía e iniciativa personal** dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto.
- A la competencia **Aprender a aprender** se contribuye en la medida en que se favorece la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa, ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.
- Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística**, pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Social y ciudadana**, cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

2.3.- OBJETIVOS.

- Valorar y reconocer la capacidad estética y expresiva de los elementos básicos de la expresión plástica.
- Representar composiciones plásticas que expresen diversas sensaciones a partir de la organización de los elementos fundamentales.

2.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- Realizar actividades que evidencien las distintas capacidades expresivas del punto.
- Identificar los diferentes tipos de líneas.
- Elaborar obras utilizando los recursos expresivos de las formas planas y el plano.
- Utilizar los diferentes elementos de la expresión plástica para elaborar composiciones.

2.5.- CONTENIDOS.

2.5.1.- Conceptos

- Elementos básicos del lenguaje plástico: punto, línea, plano y textura.

- La capacidad expresiva del punto.
- Tipos de líneas, su capacidad expresiva.
- Clasificación de los planos. Su valor expresivo y descriptivo.
- Las texturas: naturales y artificiales; táctiles y visuales.
- Los lápices de grafito.
- Los elementos básicos de la expresión plástica en el arte.

2.5.2.-Procedimientos

- Realización de composiciones a partir del punto como elemento central.
- Producción de obras tomando la línea como motivo expresivo principal.
- Tratamiento de las formas planas y de sus capacidades expresivas.
- Obtención de texturas con diferentes materiales para comprender sus cualidades.
- Experimentación con los lápices de grafito para conseguir sombreados y efectos de grises.

2.5.3.- Actitudes

- Valoración del lenguaje visual como un importante medio expresivo de comunicación.
- Empleo y cuidado correctos de los materiales utilizados en la elaboración de las actividades propuestas.
- Reconocimiento y respeto hacia los trabajos de otros compañeros.

2.6.- PRACTICAS.

Lámina nº 4.- El punto.	(Pág. nº 16)
Lámina nº 5.- La línea.	(Pág. nº 17)
Lamina nº 6.- El plano.	(Pág. nº 19)

Tema 3.- El color.

3.1.- INTRODUCCIÓN.

El color es una de las cualidades que más definen nuestro entorno visual. La complejidad aparente de todo ese cromatismo casi infinito se presenta, al final, como la mezcla de unos pocos colores que configuran nuestro mundo.

La percepción de los colores, su expresividad o su lenguaje son algunos de los conceptos que necesitan ser tratados, aparte del resto de los elementos básicos del lenguaje plástico, dada su magnitud e importancia.

Por ello, el objetivo de esta unidad será dotar a los alumnos de las herramientas principales para analizar las relaciones básicas entre los colores y los mensajes visuales que son capaces de emitir.

3.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS.

- Se contribuye a la competencia **Cultural y artística** cuando el alumno experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y es capaz de expresarse a través de la imagen.
- La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.
- Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística**, pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Social y ciudadana**, cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

3.3.- OBJETIVOS.

- Distinguir las principales cualidades del color y sus variaciones para realizar combinaciones cromáticas determinadas.
- Diferenciar las relaciones existentes entre los colores para poder apreciar la expresividad de las posibilidades del lenguaje cromático.

3.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- Diferenciar los colores primarios de los secundarios y ordenarlos correctamente en el círculo cromático.
- Reconocer las diferentes cualidades de los colores.
- Elaborar composiciones que creen determinadas sensaciones a partir de las gamas cromáticas.

- Realizar obras que utilicen el color como elemento visual y expresivo.

3.5.- CONTENIDOS.

3.5.1.- Conceptos

- Colores primarios y secundarios. El círculo cromático y los colores complementarios. Mezcla sustractiva.
- La gama fría, la gama cálida y su subjetividad para expresar sensaciones. Policromía y monocromía.
- Técnicas de trabajo con témperas.
- El color en el arte.

3.5.2.- Procedimientos

- Análisis del color y de sus mezclas.
- Elaboración de ejercicios a partir de las gamas cromáticas.
- Producción de obras con diferentes tipos de armonías.
- Obtención de degradados de un color mediante aguadas o por mezcla de blanco.
- Realización de obras cromáticas con diferentes grados de expresividad.

3.5.3.- Actitudes

- Interés por descubrir los mecanismos perceptivos del color.
- Utilización correcta de los materiales que se emplean para aplicar el color.
- Cuidado al realizar cada ejercicio con orden y limpieza.
- Respeto hacia el trabajo de otros compañeros.

3.6.- PRACTICAS.

Lámina nº 8.- Colores primarias y secundarios.	(Pág. nº 26)
Lámina nº 9.- “ “ “	(Pág. nº 27)
Lámina nº 10.- Cualidades del color	(Pág. nº 29)
Lámina nº 11- Gamas cromáticas	(Pág. nº 31)

Tema 4.- Las formas.

4.1.- INTRODUCCIÓN.

Los contenidos de esta unidad profundizan en los conceptos básicos relacionados con la forma en el lenguaje plástico y visual: sus características fundamentales, su clasificación, las diferentes maneras de ser representadas o sus relaciones en el espacio.

4.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS.

- Al ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y utilización de las técnicas y recursos propios del área de Educación Plástica y Visual se contribuye, especialmente, a adquirir la competencia **Cultural y artística**. Con el estudio de los diferentes estilos artísticos el alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.
- La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.
- Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística**, pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Social y ciudadana**, cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

4.3.- OBJETIVOS.

- Diferenciar las cualidades y las estructuras básicas de las formas y representarlas gráficamente.
- Valorar la importancia expresiva de las formas en el lenguaje plástico y visual, y la manera en la que estas han sido interpretadas por los principales estilos artísticos.
-

4.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- Realizar composiciones a partir de contornos y siluetas.
- Reconocer en obras de arte la utilización de formas abiertas y cerradas.
- Diseñar obras mediante formas simplificadas y esquematizadas.
- Realizar composiciones con diferentes valores expresivos a partir de formas de distinta naturaleza.

4.5.- CONTENIDOS.

4.5.1-Conceptos

- Representación de las formas: silueta, contorno y dintorno.
- Expresividad de las formas cerradas y abiertas.
- Relaciones espaciales entre las formas: superposición, variación de tamaño y contraste.
- Los lápices de colores.
- Las formas en el arte.

4.5.2.- Procedimientos

- Análisis de distintos tipos de formas y de sus cualidades.
- Representación de las formas a partir de su contorno, el dintorno y la silueta.
- Elaboración de trabajos utilizando los diferentes recursos espaciales existentes entre las formas.
- Experimentación con lápices de colores y aplicación de las distintas técnicas en trabajos sencillos.

4.5.3.- Actitudes

- Interés por observar y analizar las cualidades y la estructura de los objetos de su entorno.
- Valoración de la capacidad expresiva de las formas como elemento básico del lenguaje visual.
- Interés por reconocer los diferentes recursos visuales empleados en las relaciones espaciales entre las formas.

- Curiosidad por reconocer en obras concretas los diferentes estilos artísticos utilizados para representar las formas.
- Respeto y análisis positivo de las obras de otros compañeros.

4.6.- PRACTICAS.

Lámina nº 12.- Silueta, contorno y dintorno. (Pág. nº 36)

Lámina nº 13. - Silueta, contorno y dintorno (Pág. nº 37)

Tema 5.- Trazados geométricos.

5.1.- INTRODUCCIÓN.

Esta unidad introduce al alumno de Secundaria en la geometría. Lo inicia en el manejo de los instrumentos propios del dibujo técnico y en el trazado de construcciones sencillas que responden a los conceptos geométricos más elementales.

5.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS

- El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas contribuyendo a desarrollar su competencia **Cultural y artística**.
- Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística**, pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Social y ciudadana**, cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

5.3.- OBJETIVOS.

- Conocer los instrumentos de dibujo geométrico y hacer un uso adecuado de los mismos.
- Comprender las relaciones que se establecen entre los elementos geométricos fundamentales y realizar trazados sencillos.
- Valorar la importancia que tiene la presencia de las formas geométricas en los distintos campos del diseño.

5.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- Utilizar los instrumentos de dibujo técnico en la realización de trazados geométricos muy elementales.

- Realizar composiciones utilizando rectas paralelas y perpendiculares.
- Realizar composiciones creativas con estructuras geométricas haciendo uso de las tintas.
- Reconocer estructuras geométricas en las formas naturales y artificiales.

5.5.- CONTENIDOS.

5.5.1.- Conceptos

- El dibujo geométrico: sus características y materiales.
- Elementos geométricos fundamentales: punto, recta y plano.
- Instrumentos de dibujo: regla graduada, compás, escuadra y cartabón.
- Relaciones entre rectas. Trazados de paralelas y perpendiculares.
- Recta, semirrecta y segmento.
- Ángulos.

5.5.2.- Procedimientos

- Asimilación de los conceptos elementales de la geometría.
- Práctica en el manejo del instrumental propio del dibujo técnico.
- Trazado de rectas paralelas y perpendiculares con regla y compás o con plantillas.
- Realización de dibujos o composiciones que diferencien el círculo y la circunferencia.

5.5.3- Actitudes

- Interés y esfuerzo por elaborar composiciones con precisión y limpieza.
- Interés por descubrir formas geométricas en el entorno cotidiano.
- Valoración de las posibilidades que aportan al campo de la creación las formas geométricas planas.
- Valoración de mantener constancia en el trabajo.

5.6.- PRACTICAS.

Lámina nº 14.- Instrumentos de dibujo. (Pág. nº 47)

Lámina nº 15.- La geometría plana en el diseño (Pág. nº 53)

Tema 6.- Formas poligonales.

6.1.- INTRODUCCIÓN.

En esta unidad se estudian las formas poligonales. Son formas “funcionales” presentes en el ámbito del alumno, ya que se manifiestan en múltiples objetos y como elementos que organizan las manifestaciones artísticas.

En la educación plástica y visual se incide en la importancia de su conocimiento; su doble finalidad estética y funcional y el uso que se hace de las mismas en los diferentes campos de comunicación visual: diseño, pintura, escultura o arquitectura.

6.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS.

- El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas contribuyendo a desarrollar su competencia **Cultural y artística**.
- Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística**, pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Social y ciudadana**, cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

6.3.- OBJETIVOS.

- Conocer y manejar las formas poligonales que estructuran las composiciones plásticas.
- Ser capaces de construir polígonos de cualquier número de lados.
- Valorar la función estética que las construcciones geométricas han desempeñado en las manifestaciones artísticas.

6.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- Articular ideas con formas poligonales.
- Experimentar libremente con las formas poligonales en creaciones artísticas.
- Aplicar los rotuladores en la realización de obras personales y valorar su capacidad expresiva.

6.5.- CONTENIDOS.

6.5.1.- Conceptos

- Construcción de triángulos.
- Cuadriláteros. Construcción de cuadriláteros.

6.5.2.- Procedimientos

- Búsqueda en la naturaleza y el entorno inmediato de formas poligonales.
- Experimentación creativa del uso de triángulos y cuadriláteros.
- Realización de distintas experiencias con los rotuladores.

6.5.3.- Actitudes

- Interés por descubrir formas poligonales en la naturaleza y en el entorno inmediato.
- Valoración del uso de las formas poligonales con fines decorativos y plásticos.
- Mantenimiento del esfuerzo y la regularidad como medios de superación en el trabajo.
- Curiosidad e interés por practicar técnicas experimentales con los materiales de trabajo.

6.6.- PRACTICAS.

Lámina nº 16.- Triángulos y cuadriláteros. Composición. (Pág. nº 63)

TEMA 7 FORMAS SIMÉTRICAS

Lamina nº 17 Simetría axial.

(Pág. nº 66)

TEMA 8 LA FORMA EN EL ESPACIO

Lamina nº 27 El espacio

(Pág. nº 76)

TEMA 9 LA FIGURA HUMANA

Lamina nº 32 La proporción en la figura humana

(Pág. nº 86)

12.2.2.- Curso: 2º de ESO.

PROGRAMACIÓN DE AULA	
ADAPTACIÓN CURRICULAR	2.º ESO

DE LOS CONTENIDOS	
--------------------------	--

Las prácticas y su secuenciación se corresponden con el cuaderno de Plástica propuesto por el Departamento de Dibujo para el presente Curso académico, éste se ha elegido, teniendo en cuenta las necesidades de los alumnos que forman este grupo de alumnos, y asesorado por el Departamento de Orientación.

El profesor encargado podrá modificar, sustituir o ampliar éstas, dependiendo de la evolución de los alumnos.

Tema 1.- Percepción y lectura de imágenes.

1.1.- INTRODUCCIÓN.

El objetivo es aproximar a los alumnos al lenguaje visual, mostrando la necesidad del ser humano de comunicarse entre sí, transmitir sus experiencias y conocimientos, sus vivencias e inquietudes.

1.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS.

- El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones contribuyendo a desarrollar su competencia **Cultural y artística**.
- La realización de actividades permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.

1.3.- OBJETIVOS

- Distinguir las diferencias y similitudes que existen entre los conceptos de percepción y observación y conocer los principales principios perceptivos.
- Reconocer los elementos básicos del lenguaje visual y los códigos propios de cada medio de comunicación visual

1.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- Realizar composiciones con diferentes efectos visuales.
- Reconocer los códigos básicos de los diferentes lenguajes visuales.
- Distinguir las diferentes finalidades de los mensajes visuales.

1.5.- CONTENIDOS.

1.5.1.- Conceptos

- La percepción visual y la observación.
- Los principios perceptivos básicos.
- Efectos visuales: proximidad y semejanza, continuidad, contraste y homogeneidad.

1.5.2.- Procedimientos

- Selección de imágenes en las que se evidencien los diferentes principios perceptivos.
- Recopilación de imágenes que muestren ilusiones ópticas.

1.5.3.- Actitudes

- Gusto por la experimentación con figuras e ilusiones ópticas.
- Valoración del lenguaje visual como parte fundamental de la comunicación humana.
- Interés por descubrir la finalidad de los diferentes mensajes visuales procedentes de los distintos campos de la comunicación visual.

1.6.- PRÁCTICAS.

Tema 2.- Lenguaje audiovisual.

2.1.- INTRODUCCIÓN.

En esta unidad se estudia un tipo de lenguaje muy cercano a los alumnos, el lenguaje audiovisual, analizando los distintos medios de comunicación que utiliza: cine, televisión, prensa y publicidad.

2.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS

- El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, contribuyendo a desarrollar su competencia **Cultural y artística**.
- La realización de actividades permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.

2.3.- OBJETIVOS

- Conocer los elementos básicos que forman los diferentes lenguajes audiovisuales.
- Diferenciar la diversidad de propuestas audiovisuales que forman parte de nuestra cultura.

2.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa básica del lenguaje audiovisual.
- Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.
- Elaborar imágenes que utilicen recursos narrativos audiovisuales.

2.5.- CONTENIDOS.

2.5.1.- Conceptos

- Lenguaje audiovisual. Características.
- Lenguaje visual en prensa. Finalidades de las imágenes en prensa.
- Lenguaje visual en publicidad. Lenguaje televisivo.

2.5.2.- Procedimientos

- Observación de distintas películas para analizar los tipos de planos que aparecen y sus valores expresivos.
- Recopilación de imágenes en prensa con distintas finalidades.
- Observación de anuncios publicitarios y análisis de los elementos que los componen.
- Observación de programas de televisión de diferentes formatos y análisis de sus características.

2.5.3.- Actitudes

- Interés por los avances en el campo de la cinematografía como medio de comunicación visual.
- Actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad.
- Rechazo de los elementos de la publicidad que suponen discriminación sexual, social o racial.
- Actitud responsable ante el número de horas dedicadas a ver programas de televisión.

2.6.- PRÁCTICAS.

Tema 3.- Elementos de expresión.

3.1.- INTRODUCCIÓN

En esta unidad se definen las cualidades y funciones expresivas de los elementos visuales básicos de la expresión plástica: el punto, la línea, el plano y la textura. Conocer las características y posibilidades expresivas de estos elementos permitirá a los alumnos ampliar su gama de recursos expresivos y aplicarlos con mayor rigor y creatividad en sus trabajos artísticos.

3.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS.

- Al ampliar el conocimiento de los diferentes códigos técnicos y recursos propios del área de Educación Plástica y Visual se contribuye, especialmente, a adquirir la competencia **Cultural y artística**.
- La Educación Plástica y Visual contribuye, especialmente, a adquirir **Autonomía e iniciativa personal** dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto.

3.3.- OBJETIVO.

- Conocer los principales elementos plásticos que estructuran una obra y valorar la importancia que tiene la organización de dichos elementos para producir una determinada sensación visual.

3.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- Reconocer los elementos visuales en la naturaleza.
- Realizar composiciones que produzcan distintos efectos visuales utilizando el punto como elemento de expresión.
- Crear composiciones y encajados con la línea como elemento clave para expresar emociones o representar motivos del natural.
- Elaborar muestrarios de texturas recopilando materiales y experimentando con diversas técnicas.

3.5.- CONTENIDOS.

3.5.1.- Conceptos

- Elementos de expresión.
- El punto: El punto como elemento expresivo y compositivo.
- La línea: La línea como elemento expresivo y compositivo.
- La textura: tipos de textura. Texturas táctiles y gráficas, naturales y artificiales.

3.5.2.- Procedimientos

- Observación de los elementos que estructuran la naturaleza.
- Realización de ejercicios gráficos utilizando puntos.
- Experimentación con texturas gráficas y táctiles.

3.5.3.- Actitudes

- Interés por descubrir en la naturaleza, en el entorno indicios de elementos de expresión como estructuradores de la forma.
- Gusto por la experimentación en los trabajos personales con los elementos de expresión.
- Confianza en la propia expresión y respeto por los trabajos de los demás.

3.6.- PRÁCTICAS

Tema 4.- El color.

4.1.- INTRODUCCIÓN.

El principal objetivo de esta unidad es desarrollar el sentido y la apreciación del color como elementos de la expresión plástica.

También se abordan en la unidad, aspectos relativos a la mezcla de pigmentos y sus resultantes: armonías, contrastes, etc. Los alumnos realizarán actividades de destreza que les servirán de ayuda, para más adelante crear sus propias composiciones con color.

4.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS.

- Se contribuye a la competencia **Cultural y artística** cuando el alumno experimenta con diversidad de técnicas plásticas y visuales y es capaz de expresarse a través de la imagen.
- La realización de actividades permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar proyectos creativos con confianza.

4.3.- OBJETIVOS.

- Comprender los procesos que permiten la visualización de los colores.
- Conocer las cualidades del color y ser capaces de realizar mezclas y gradaciones tonales.
- Desarrollar su criterio estético, llegando a aplicarlo de manera armoniosa en sus trabajos artísticos y en los diversos aspectos de su vida cotidiana.

4.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- Discernir los colores pigmento primarios de los secundarios y completar el círculo cromático.
- Reconocer las cualidades del color: tono, valor y saturación.
- Realizar composiciones variando el valor o la saturación de los colores.
- Elaborar composiciones usando armonías y contrastes.

4.5.- CONTENIDOS.

4.5.1.- Conceptos

- Colores pigmentos primarios, secundarios y complementarios.
- Cualidades del color: tono, valor y saturación.
- El círculo cromático y los colores terciarios.

4.5.2.- Procedimientos

- Observación del color en el entorno y en las manifestaciones artísticas.
- Análisis de los colores pigmento y sus mezclas. Elaboración de mezclas.
- Realización de composiciones que presenten armonías y contrastes.

4.5.3.- Actitudes

- Capacidad de observación de las cualidades del color en los objetos.
- Predisposición para experimentar con distintas técnicas y materiales los conocimientos teóricos sobre color.
- Confianza y valoración de la propia expresión plástica.
- Gusto por el cuidado y el buen uso de los instrumentos en la elaboración de los trabajos.
- Respeto por el trabajo del resto de compañeros.

4.6.- PRÁCTICAS.

Tema 5.- Dibujo geométrico.

5.1.- INTRODUCCIÓN.

En esta unidad, el alumno continúa el aprendizaje de trazados de formas geométricas planas. Debe manejar los materiales ya con cierta soltura, y consolidar y ampliar sus conocimientos sobre geometría plana.

Se pretende que el alumno considere el dibujo geométrico como un vehículo de expresión útil y necesaria en los campos de creación más diversos.

5.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS.

- El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas contribuyendo a desarrollar su competencia **Cultural y artística**.

5.3.- OBJETIVOS.

- Valorar las características del dibujo geométrico y sus aplicaciones en los campos de expresión gráfica.
- Observar y distinguir las formas geométricas en el entorno cotidiano.

5.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- Utilizar los recursos y reglas geométricas con orden, limpieza y claridad.
- Crear composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos.

- Encontrar ordenaciones geométricas en entornos y formas naturales.

5.5.- CONTENIDOS.

5.5.1.- Conceptos

- Trazados geométricos básicos: rectas paralelas y perpendiculares, mediatriz, bisectriz y ángulos.
- Construcción de polígonos regulares. Método general.

5.5.2.- Procedimientos

- Consolidación de los conceptos elementales de la geometría.
- Práctica en el manejo del instrumental propio del dibujo técnico.
- Trazado de rectas paralelas y perpendiculares con regla y compás o con plantillas. Trazado de ángulos.
- Realización de construcciones de polígonos regulares y estrellados.

5.5.3.- Actitudes

- Interés y esfuerzo en realizar composiciones con precisión y limpieza.
- Curiosidad por descubrir formas geométricas en el entorno natural.

5.6.- PRÁCTICAS.

Tema 6.- Proporción y estructuras modulares.

6.1.- INTRODUCCIÓN

Desde la Antigüedad, la proporción forma parte de toda composición artística y técnica. Desde el renacimiento se establece la figura humana como referente y unidad de medida.

En la unidad se van detallando los conceptos relativos a la proporción con orden y claridad, para que el alumno pueda abordar sus trabajos con confianza.

6.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS.

- El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales, contribuyendo a desarrollar su competencia **Cultural y artística**.

- La realización de actividades artísticas permite a los alumnos□ disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, desarrollar proyectos creativos con confianza.

6.3.- OBJETIVOS

- Comprender las relaciones de proporción que se establecen entre las partes de una misma figura y entre varias figuras entre sí.
- Apreciar la proporción y las composiciones en la arquitectura y en cualquier manifestación del entorno.

6.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Diferenciar las relaciones de proporcionalidad entre figuras.
- Conocer los distintos tipos de escalas.
- Reconocer el concepto de proporción en la naturaleza y en el entorno.

6.5.- CONTENIDOS

9.5.1.- Conceptos

- Proporcionalidad.
- Relaciones de proporcionalidad entre figuras: igualdad, simetría y semejanza.
- Escalas: natural, de reducción y de ampliación.

6.5.2.- Procedimientos

- Práctica de la división de un segmento en partes iguales.
- Comprobación de las relaciones de medida entre formas semejantes.
- Construcción de figuras simétricas y semejantes.
- Realización de figuras a diferentes escalas.

6.5.3.- Actitudes

- Reconocimiento del valor que tiene la proporción en el diseño de objetos funcionales.
- Respeto para entender y curiosidad por conocer el sentido de la proporción o la desproporción en las diferentes culturas.
- Respeto por los materiales de dibujo y disposición para finalizar los trabajos con orden y limpieza.

6.6.- PRÁCTICAS

13.- TEMAS TRANSVERSALES.

Los temas transversales se desarrollan básicamente a través de los contenidos actitudinales y más concretamente a través de la programación de actividades que fomentan en conocimiento y la reflexión sobre las actitudes que se encuentran más estrechamente ligadas a ellos.

Además debe cuidar escrupulosamente el uso del lenguaje y de revisar cuidadosamente los textos e ilustraciones para que no contengan elemento alguno que pueda atentar contra la igualdad, la tolerancia o cualquiera de los derechos humanos.

Educación moral y cívica.

Se proponen actividades que favorezcan la socialización de los alumnos en su medio, desarrollando actitudes de valoración, respeto y conservación del patrimonio cultural.

Educación para la paz.

Las características del área favorecen la realización de trabajos en grupo en los que es necesaria una organización del equipo y donde se promueve el respeto por las opiniones y soluciones distintas de la propia, así como la utilización de formas y contenidos que denoten la no discriminación social, racista o sexual.

Educación para la igualdad de oportunidades de ambos sexos.

El análisis de los lenguajes del entorno, como la publicidad, el diseño y el cine, ayuda a adoptar una actitud crítica ante cualquier discriminación que se transmita por estos medios.

Educación ambiental.

El carácter procedimental del área favorece la manipulación de diferentes instrumentos y materiales, así como actitudes de reflexión ante las necesidades reales de consumo. Hace énfasis en el uso de materiales reutilizables, valorando el entorno como conjunto de materias expresivas.

14.- PROGRAMACIONES E.P.V.

14.1.-.- CONTENIDOS 1º CURSO DE E.S.O.

PROGRAMACIÓN DE AULA

**EDUCACIÓN PLÁSTICA Y
VISUAL**

1.º ESO

SECUENCIACIÓN.

ASIGNATURA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL 1º de E.S.O.

Secuenciación de los trabajos y actividades que se realizarán a lo largo del curso.

Actividades a realizar. 1º ESO

PRIMER TRIMESTRE:

Tema 1.- Los Lenguajes Visuales.- Láminas: 9,11 y 15

Tema 2.- Elementos básicos de la expresión plástica.-Láminas: 25, 27 y 31

Tema 3.- El Color.- 35, 39 y 41

Examen relacionado con la materia dada.

SEGUNDO TRIMESTRE:

Tema 4.- Las Formas.- Láminas: 45 y 51

Tema 5.- La forma en el espacio: 57, 61 y 63

Tema 6.- La figura humana: 67

Examen de contenidos de todos los temas dados hasta la fecha.

TERCER TRIMESTRE:

Tema 7.- Trazados Geométrico.- Instrumentos de dibujo: Escuadra y cartabón L 77. Trazados geométricos I L 79. Trazados geométricos II L 83, 85,87

Tema 8.- Formas Poligonales: Construcción de polígonos: Triángulos L 97, Cuadriláteros L 99. Pentágono L. 101. Polígonos estrellados L 103. Diseño con triángulos y cuadriláteros

Tema 9.- Formas Simétricas. Simetría axial L 109... Simetría radial L 111.

Examen final de todos los temas desarrollados.

Las prácticas y su secuenciación se corresponden con el libro propuesto por el Departamento para este curso.

El profesor encargado podrá modificar, sustituir o ampliar estas, dependiendo de la evolución de los alumnos.

Tema 1.- Lenguaje visual.

1.1.- INTRODUCCIÓN.

Esta unidad acerca a los alumnos al lenguaje visual, mostrando la necesidad del ser humano de comunicarse entre sí, transmitir sus experiencias y conocimientos, sus vivencias e inquietudes.

También introduce a los alumnos en los códigos propios que configuran nuestra manera de comunicarnos y que se han renovado y empleado a lo largo del siglo XX con nuevos lenguajes y sistemas de comunicación visual.

1.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS.

- El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas contribuyendo a desarrollar su competencia **Cultural y artística**
- El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el **Tratamiento de la información y la competencia digital**, pues adquirirán habilidades que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada.
- La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.

- Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística**, pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Social y ciudadana**, cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

1.3.- OBJETIVOS.

- Reconocer los elementos básicos del lenguaje visual y los códigos propios de cada medio de comunicación visual.
- Diferenciar los efectos visuales utilizados para atraer la atención del receptor y las distintas finalidades comunicativas que poseen las imágenes.

1.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- Identificar imágenes procedentes de distintos campos de la comunicación visual.
- Reconocer los códigos básicos de los diferentes lenguajes visuales.
- Emplear recursos gráficos visuales para expresar sensaciones o emociones.
- Realizar composiciones con diferentes efectos visuales.
- Reconocer las diferentes finalidades de los mensajes visuales.

- **1.5.- CONTENIDOS.**

1.51.- Conceptos

- Comunicación visual: emisor, mensaje, receptor y medio.
- Lenguaje visual: el código visual. Metáforas visuales.
- Percepción visual: proximidad y semejanza. Continuidad. Destaque. Homogeneidad.
- Finalidad de las imágenes: finalidad informativa. Finalidad exhortativa. Finalidades recreativa y estética.
- La técnica del *collage*: fotomontaje.
- El lenguaje visual en el arte.

1.5.2.- Procedimientos

- Selección y análisis de los elementos básicos de las imágenes.
- Realización de logotipos y metáforas visuales y de sus correspondientes códigos visuales.

- Producción de composiciones con diferentes efectos visuales.
- Análisis de imágenes con distintas finalidades comunicativas.
- Elaboración de *collages* y fotomontajes.
- Recopilación de imágenes con mensajes visuales de distinta índole.

1.5.3.- Actitudes

- Valoración del lenguaje visual como parte fundamental de la comunicación humana.
- Interés por descubrir la finalidad de los diferentes mensajes visuales procedentes de los distintos campos de la comunicación visual.
- Actitud crítica ante los mensajes de carácter exhortativo.
- Utilización y cuidado correctos de los materiales utilizados para la realización de mensajes visuales.
- Evaluación crítica de los nuevos canales de comunicación basados en las nuevas tecnologías.
- Reconocimiento y respeto hacia los trabajos de otros compañeros.

Tema 2.- Elementos básicos de la expresión plástica.

2.1.- INTRODUCCIÓN.

Como cualquier otro tipo de lenguaje, el lenguaje visual posee una serie de elementos que lo articulan y forman su estructura comunicativa. Estos elementos son, entre otros, el punto, la línea, el plano y la textura.

A partir de estos elementos, el alumno podrá crear cualquier tipo de obra en dos o tres dimensiones, y descubrir los aspectos expresivos y formales de las imágenes así como su lectura, que tanta importancia tiene en el actual espacio iconográfico que nos rodea.

2.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS.

- Al ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y la utilización de las técnicas y recursos propios del área de Educación Plástica y Visual se contribuye, especialmente, a adquirir la competencia **Cultural y artística**. Con el estudio de los diferentes estilos artísticos el alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.

- La Educación Plástica y Visual contribuye, especialmente, a□ adquirir **Autonomía e iniciativa personal** dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto. Colabora en estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados, obligando al alumno a tomar decisiones de manera autónoma.
- A la competencia□ **Aprender a aprender** se contribuye en la medida en que se favorece la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa, ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.
- Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar□ competencias como la **Comunicación lingüística**, pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Social y ciudadana**, cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

2.3.- OBJETIVOS.

- Valorar y reconocer la capacidad estética y expresiva de los elementos básicos de la expresión plástica.
- Representar composiciones plásticas que expresen diversas sensaciones a partir de la organización de los elementos fundamentales.

2.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- Realizar actividades que evidencien las distintas capacidades expresivas del punto.
- Identificar los diferentes tipos de líneas y comprender sus distintos valores expresivos.
- Elaborar obras utilizando los recursos expresivos de las formas planas y el plano.
- Emplear las texturas como elemento compositivo en una obra, creando determinadas sensaciones.
- Utilizar los diferentes elementos de la expresión plástica para elaborar composiciones.

2.5.- CONTENIDOS.

2.5.1.- Conceptos

- Elementos básicos del lenguaje plástico: punto, línea, plano y textura.

- La capacidad expresiva del punto.
- Tipos de líneas, su capacidad expresiva.
- Clasificación de los planos. Su valor expresivo y descriptivo.
- Las texturas: naturales y artificiales; táctiles y visuales.
- Los lápices de grafito.
- Los elementos básicos de la expresión plástica en el arte.

2.5.2.-Procedimientos

- Realización de composiciones a partir del punto como elemento central.
- Producción de obras tomando la línea como motivo expresivo principal.
- Tratamiento de las formas planas y de sus capacidades expresivas.
- Obtención de texturas con diferentes materiales para comprender sus cualidades.
- Experimentación con los lápices de grafito para conseguir sombreados y efectos de grises.

2.5.3.- Actitudes

- Valoración del lenguaje visual como un importante medio expresivo de comunicación.
- Empleo y cuidado correctos de los materiales utilizados en la elaboración de las actividades propuestas.
- Reconocimiento y respeto hacia los trabajos de otros compañeros.
- Actitud crítica y constructiva ante las aportaciones artísticas no convencionales.

Tema 3.- El color.

3.1.- INTRODUCCIÓN.

El color es una de las cualidades que más definen nuestro entorno visual. La complejidad aparente de todo ese cromatismo casi infinito se presenta, al final, como la mezcla de unos pocos colores que configuran nuestro mundo.

La percepción de los colores, su expresividad o su lenguaje son algunos de los conceptos que necesitan ser tratados, aparte del resto de los elementos básicos del lenguaje plástico, dada su magnitud e importancia.

Por ello, el objetivo de esta unidad será dotar a los alumnos de las herramientas principales para analizar las relaciones básicas entre los colores y los mensajes visuales que son capaces de emitir.

3.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS.

- Se contribuye a la competencia **Cultural y artística** cuando el alumno experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y es capaz de expresarse a través de la imagen.
- El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el **Tratamiento de la información y la competencia digital**, pues adquirirán habilidades para poder modificar las cualidades del color, consiguiendo con ello diferentes efectos.
- La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.

3.3.- OBJETIVOS.

- Distinguir las principales cualidades del color y sus variaciones para realizar combinaciones cromáticas determinadas.
- Diferenciar las relaciones existentes entre los colores para poder apreciar la expresividad de las posibilidades del lenguaje cromático.

3.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- Diferenciar los colores primarios de los secundarios y ordenarlos correctamente en el círculo cromático.
- Reconocer las diferentes cualidades de los colores.
- Elaborar composiciones que creen determinadas sensaciones a partir de las gamas cromáticas.
- Valorar la expresividad de las armonías de colores en la naturaleza y en el arte.
- Realizar obras que utilicen el color como elemento visual y expresivo.

3.5.- CONTENIDOS.

3.5.1.- Conceptos

- Colores primarios y secundarios. El círculo cromático y los colores complementarios. Mezcla sustractiva.
- Importancia del tono, valor y saturación para la obtención de distintos tonos de color.
- La gama fría, la gama cálida y su subjetividad para expresar sensaciones. Policromía y monocromía.
- Relaciones armónicas entre colores: armonía de colores afines, de colores complementarios y de grises.
- Técnicas de trabajo con témperas: la estampación.
- El color en el arte.

3.5.2.- Procedimientos

- Análisis del color y de sus mezclas.
- Realización de composiciones utilizando las distintas cualidades del color.
- Elaboración de ejercicios a partir de las gamas cromáticas.
- Producción de obras con diferentes tipos de armonías.
- Obtención de degradados de un color mediante aguadas o por mezcla de blanco.
- Observación de la utilización del color a lo largo de la historia y de sus capacidades expresivas.
- Realización de obras cromáticas con diferentes grados de expresividad.

3.5.3.- Actitudes

- Interés por descubrir los mecanismos perceptivos del color.
- Valoración crítica de la utilización del color en los campos de la comunicación visual superando estereotipos.
- Utilización correcta de los materiales que se emplean para aplicar el color.
- Cuidado al realizar cada ejercicio con orden y limpieza.
- Respeto hacia el trabajo de otros compañeros.

- Análisis crítico de la utilización del color en otras épocas y culturas.

Tema 4.- Las formas.

4.1.- INTRODUCCIÓN.

Los contenidos de esta unidad profundizan en los conceptos básicos relacionados con la forma en el lenguaje plástico y visual: sus características fundamentales, su clasificación, las diferentes maneras de ser representadas o sus relaciones en el espacio.

4.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS.

- Al ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y utilización de las técnicas y recursos propios del área de Educación Plástica y Visual se contribuye, especialmente, a adquirir la competencia **Cultural y artística**. Con el estudio de los diferentes estilos artísticos el alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.
- El uso de recursos tecnológicos específicos supone una herramienta importante para la producción de creaciones visuales y además colabora en la mejora de la **Competencia digital**.
- La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.

4.3.- OBJETIVOS.

- Diferenciar las cualidades y las estructuras básicas de las formas y representarlas gráficamente.
- Valorar la importancia expresiva de las formas en el lenguaje plástico y visual, y la manera en la que estas han sido interpretadas por los principales estilos artísticos.

4.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- Realizar composiciones a partir de contornos y siluetas.
- Reconocer en obras de arte la utilización de formas abiertas y cerradas.

- Diseñar obras mediante formas simplificadas y esquematizadas.
- Realizar composiciones con diferentes valores expresivos a partir de formas de distinta naturaleza.
- Distinguir una obra de arte figurativa de otra abstracta y reconocer sus valores comunicativos.

4.5.- CONTENIDOS.

4.5.1-Conceptos

- Cualidades y clasificación de las formas.
- Representación de las formas: silueta, contorno y dintorno.
- Expresividad de las formas cerradas y abiertas.
- Relaciones espaciales entre las formas: superposición, variación de tamaño y contraste.
- Diferencias entre realismo, figuración y abstracción.
- Los lápices de colores.
- Las formas en el arte.

4.5.2.- Procedimientos

- Análisis de distintos tipos de formas y de sus cualidades.
- Representación de las formas a partir de su contorno, el dintorno y la silueta.
- Observación y análisis de las formas de su entorno cercano, atendiendo a su clasificación formal y estructural.
- Elaboración de trabajos utilizando los diferentes recursos espaciales existentes entre las formas.
- Clasificación de distintas obras según el estilo artístico utilizado.
- Experimentación con lápices de colores y aplicación de las distintas técnicas en trabajos sencillos.

4.5.3.- Actitudes

- Interés por observar y analizar las cualidades y la estructura de los objetos de su entorno.

- Valoración de la capacidad expresiva de las formas como elemento básico del lenguaje visual.
- Interés por reconocer los diferentes recursos visuales empleados en las relaciones espaciales entre las formas.
- Curiosidad por reconocer en obras concretas los diferentes estilos artísticos utilizados para representar las formas.
- Actitud crítica ante las obras de arte que utilizan formas no convencionales.
- Respeto y análisis positivo de las obras de otros compañeros.

Tema 5.- Trazados geométricos.

5.1.- INTRODUCCIÓN.

Esta unidad introduce al alumno de Secundaria en la geometría. Lo inicia en el manejo de los instrumentos propios del dibujo técnico y en el trazado de construcciones sencillas que responden a los conceptos geométricos más elementales.

5.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS

- El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas contribuyendo a desarrollar su competencia **Cultural y artística**.
- La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.
- Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística**, pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Social y ciudadana**, cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

5.3.- OBJETIVOS.

- Conocer los instrumentos de dibujo geométrico y hacer un uso adecuado de los mismos.
- Comprender las relaciones que se establecen entre los elementos geométricos fundamentales y realizar trazados sencillos.

- Valorar la importancia que tiene la presencia de las formas geométricas en los distintos campos del diseño.

5.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- Utilizar correctamente los instrumentos de dibujo técnico en la realización de trazados geométricos.
- Realizar composiciones utilizando rectas paralelas y perpendiculares.
- Realizar trazados con ángulos empleando regla y compás.
- Realizar composiciones creativas con estructuras geométricas haciendo uso de las tintas.
- Reconocer estructuras geométricas en las formas naturales y artificiales.

5.5.- CONTENIDOS.

5.5.1.- Conceptos

- El dibujo geométrico: sus características y materiales.
- Elementos geométricos fundamentales: punto, recta y plano.
- Instrumentos de dibujo: regla graduada, compás, escuadra y cartabón.
- Relaciones entre rectas. Trazados de paralelas y perpendiculares.
- Recta, semirrecta y segmento. Operaciones con segmentos.
- Ángulos. Operaciones con ángulos.
- La circunferencia. El círculo. Relaciones entre recta y circunferencia y entre circunferencias.
- Empleo de las tintas en la expresión plástica.

5.5.2.- Procedimientos

- Asimilación de los conceptos elementales de la geometría.
- Práctica en el manejo del instrumental propio del dibujo técnico.
- Trazado de rectas paralelas y perpendiculares con regla y compás o con plantillas.

- Realización de operaciones gráficas con segmentos.
- Realización de operaciones gráficas con ángulos.
- Realización de dibujos o composiciones que diferencien el círculo y la circunferencia.
- Experimentación del uso de las tintas: en trazados geométricos y en composiciones libres.
- Análisis detenido del uso de las formas geométricas en los campos artísticos.

5.5.3- Actitudes

- Interés y esfuerzo por elaborar composiciones con precisión y limpieza.
- Interés por descubrir formas geométricas en el entorno cotidiano.
- Valoración de las posibilidades que aportan al campo de la creación las formas geométricas planas.
- Capacidad de entender y hacer uso de un lenguaje técnico.
- Reconocimiento de la importancia del diseño en la vida cotidiana.

Tema 6.- Formas poligonales.

6.1.- INTRODUCCIÓN.

En esta unidad se estudian las formas poligonales. Son formas “funcionales” presentes en el ámbito del alumno, ya que se manifiestan en múltiples objetos y como elementos que organizan las manifestaciones artísticas.

En la educación plástica y visual se incide en la importancia de su conocimiento; su doble finalidad estética y funcional y el uso que se hace de las mismas en los diferentes campos de comunicación visual: diseño, pintura, escultura o arquitectura.

6.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS.

- El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas contribuyendo a desarrollar su competencia **Cultural y artística**.
- La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.
- Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística**, pues habrán de utilizar el lenguaje como

instrumento de comunicación; y la competencia **Social y ciudadana**, cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

6.3.- OBJETIVOS.

- Conocer y manejar las formas poligonales que estructuran las composiciones plásticas.
- Ser capaces de construir polígonos de cualquier número de lados.
- Valorar la función estética que las construcciones geométricas han desempeñado en las manifestaciones artísticas.

6.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- Utilizar las formas poligonales como elemento estructurador de las composiciones plásticas.
- Representar con exactitud formas poligonales, haciendo uso de los materiales adecuados.
- Articular ideas con formas poligonales y representarlas.
- Adquirir el gusto por la precisión, la medida y el ritmo que aportan las formas poligonales en las obras de arte.
- Experimentar libremente con las formas poligonales en creaciones artísticas.
- Aplicar los rotuladores en la realización de obras personales y valorar su capacidad expresiva.

6.5.- CONTENIDOS.

6.5.1.- Conceptos

- Los polígonos. Clasificación de los polígonos.
- Los triángulos. Clasificación de los triángulos.
- Construcción de triángulos.
- Cuadriláteros. Clasificación de cuadriláteros.
- Construcción de cuadriláteros.
- Construcción de polígonos regulares.
- Construcción de polígonos estrellados.

- Técnicas de trabajo con los rotuladores.
- Las formas poligonales en las manifestaciones artísticas.

6.5.2.- Procedimientos

- Búsqueda en la naturaleza y el entorno inmediato de formas poligonales.
- Análisis comparativo de las distintas formas que puede presentar un triángulo, observando la medida de sus lados y ángulos.
- Experimentación creativa del uso de triángulos y cuadriláteros.
- Realización de dibujos o composiciones con polígonos regulares y estrellados.
- Realización de distintas experiencias con los rotuladores.
- Recopilación y análisis de obras artísticas estructuradas con formas poligonales.

6.5.3.- Actitudes

- Gusto en la realización de trazados con exactitud y limpieza.
- Interés por descubrir formas poligonales en la naturaleza y en el entorno inmediato.
- Valoración del uso de las formas poligonales con fines decorativos y plásticos.
- Reconocimiento de la necesidad de conocer y manejar el lenguaje técnico.
- Curiosidad e interés por practicar técnicas experimentales con los materiales de trabajo.

Tema 7.- Formas simétricas.

7.1.- INTRODUCCIÓN.

Esta unidad trata las formas simétricas: su presencia en el entorno y su uso en la organización de espacios plásticos y visuales. Son formas que aparecen en la naturaleza configuradas como estables y equilibradas.

Los alumnos han de valorar que el estudio de las formas simétricas reales ayuda a comprender los aspectos visuales de las diferentes imágenes y sirve, por tanto, para idear o proyectar nuevas formas.

7.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS.

- El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas contribuyendo a desarrollar su competencia **Cultural y artística**.
- La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.
- Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística**, pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Social y ciudadana**, cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.
- La utilización de procedimientos como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior contribuyen a la adquisición de la competencia en el **Conocimiento y la interacción con el mundo físico**. Asimismo, introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras y conservación del patrimonio cultural.

7.3.- OBJETIVOS.

- Valorar la importancia del orden simétrico en las formas.
- Utilizar de forma expresiva las construcciones de trazados de figuras simétricas.

7.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- Realizar figuras simétricas axiales y radiales por distintos procedimientos.
- Apreciar el mensaje de orden, equilibrio y estaticidad que aporta la simetría a las formas y el entorno.
- Practicar a mano alzada el dibujo de formas simétricas naturales.
- Componer y ordenar espacios visuales por medio de la simetría.
- Experimentar distintas técnicas en la realización de obras plásticas simétricas.

7.5.- CONTENIDOS.

7.5.1.- Conceptos

- Concepto de simetría: simetría axial y radial.
- La simetría geométrica. Trazado de figuras con simetría axial y radial.

- Simetría aparente en las formas naturales y artificiales. Dibujo a mano alzada.
- Expresividad de la simetría: compensación de formas visuales.
- Técnica de trabajo: el estarcido.
- Las composiciones simétricas en el arte.

7.5.2.- Procedimientos.

- Búsqueda en la naturaleza y el entorno inmediato de formas simétricas.
- Análisis comparativo de las distintas simetrías que presentan las formas naturales y artificiales.
- Realización de formas simétricas con trazados geométricos.
- Representación a mano alzada de formas simétricas naturales.
- Realización de distintas experiencias con la técnica del estarcido.
- Documentación, selección y clasificación de formas simétricas.

7.5.3.- Actitudes

- Curiosidad por identificar el tipo de simetría que presentan las formas.
- Reconocimiento del equilibrio y armonía que aporta la simetría a la configuración de imágenes.
- Disposición a trabajar de manera reflexiva los trazados geométricos de formas simétricas.
- Interés y gusto por practicar el trazado a mano alzada.
- Disposición por practicar técnicas experimentales con los materiales de trabajo.

Tema 8.- La forma en el espacio.

8.1.- INTRODUCCIÓN.

Esta unidad trata de aproximar al alumno a la representación de las formas con volumen, tanto en el plano como en el espacio. Se facilitan procedimientos útiles para dibujar la realidad tal y como se presenta en el espacio, y se entra en contacto con técnicas sencillas que permiten la actividad plástica tridimensional y potencian la creatividad.

8.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS.

- La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.
- Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística**, pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Social y ciudadana**, cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

8.3.- OBJETIVOS.

- Utilizar recursos para la representación del espacio y el volumen sobre el plano.
- Aprender a apreciar la incidencia de la luz sobre el volumen y representar este mediante el encajado y el claroscuro.
- Experimentar con las técnicas escultóricas del modelado.

8.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- Utilizar recursos plásticos para dotar a las composiciones de profundidad.
- Construir volúmenes a partir de superficies planas.
- Encajar formas y establecer relaciones entre las mismas y el espacio.
- Interpretar imágenes modificando aspectos lumínicos, cromáticos o espaciales.
- Reconocer y valorar las posibilidades de uso de los materiales moldeables.
- Experimentar con materiales moldeables la realización de obras tridimensionales.

8.5.- CONTENIDOS.

8.5.1.- Conceptos

- Introducción al concepto de espacio y su representación. Iniciación a la perspectiva cónica.
- Formas volumétricas: los poliedros regulares y sus desarrollos.
- Representación del volumen: el encajado.
- Tipos de luz y su capacidad expresiva. El claroscuro.
- Presentación del modelado y de los instrumentos de trabajo. Introducción a la cerámica.

- Técnicas de trabajo con arcilla y con yeso.
- La percepción de los volúmenes en el arte.

8.5.2.- Procedimientos

- Observación de los efectos producidos por iluminaciones distintas sobre un volumen.
- Realización de ejercicios de iniciación a la perspectiva.
- Práctica del claroscuro mediante ejercicios de iniciación.
- Observación y análisis de esculturas para conocer las técnicas empleadas.
- Realización de bocetos como ejercicios iniciales en la realización de un trabajo.
- Construcción de formas huecas o macizas con arcilla.
- Tallado de piezas sobre bloques de yeso.
- Manipulación libre y creativa de las técnicas de trabajo con arcilla y yeso.

8.5.3.- Actitudes

- Sensibilización ante el comportamiento de las formas y volúmenes en el entorno.
- Apreciación del cambio que se produce en el volumen ante luces variantes.
- Búsqueda de la originalidad en la resolución de las propuestas artísticas.
- Interés por incrementar el conocimiento de las formas y los volúmenes a través de la observación.
- Gusto por realizar obras con un buen acabado final.
- Disposición para experimentar técnicas con nuevos materiales.
- Conservación y cuidado de los materiales del aula.
- Actitud crítica y respetuosa ante las producciones plásticas ajenas.

Tema 9.- La figura humana.

9.1.- INTRODUCCIÓN.

El conocimiento y la representación de la figura humana son el objeto de la presente unidad. La evolución en el tratamiento de la figura humana realizada a lo largo de todos los períodos artísticos evidencia el progreso del conocimiento del hombre a través de la historia.

Esta unidad pretende, profundizando en el conocimiento de la figura humana, iniciar a los alumnos en su representación de una manera convencional y no convencional.

9.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS.

- Al ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y utilización de las técnicas y recursos propios del área de Educación Plástica y Visual se contribuye, especialmente, a adquirir la competencia **Cultural y artística**. Con el estudio de los diferentes estilos artísticos el alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.
- El uso de recursos tecnológicos específicos supone una herramienta importante para la producción de creaciones visuales y además colabora en la mejora de la **Competencia digital**.
- La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.

9.3.- OBJETIVOS.

- Analizar la figura humana mediante el estudio de sus proporciones y utilizar la proporción y desproporción de la misma de forma intencionada para representarla.
- Apreciar y valorar la representación de la figura humana en los diferentes estilos artísticos.

9.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- Analizar y aplicar las proporciones en la representación de la figura humana.
- Realizar esquemas corporales y siluetas en los que se distinga estabilidad y movimiento.
- Crear personajes que expresen emociones.
- Apreciar los distintos estilos artísticos y sus variables en la representación de la figura humana.

- Experimentar distintas técnicas en la ideación y elaboración de personajes.

9.5.- CONTENIDOS.

9.5.1.- Conceptos

- Análisis de la figura humana tanto en reposo (estabilidad) como en movimiento.
- Interpretación del lenguaje corporal. El escorzo en la composición artística.
- Capacidad expresiva de la silueta humana.
- Representación de la figura humana en el cómic. Creación de personajes.
- Técnicas de trabajo con papel maché.
- La representación de la figura humana a lo largo de la historia del arte.

9.5.2.- Procedimientos

- Estudio comparado del tratamiento de la figura humana a lo largo de la historia.
- Uso de esquemas y siluetas en la representación de posición y movimiento de la figura.
- Estudio del canon clásico y aplicación del mismo a la figura humana utilizando la cabeza como unidad de medida.
- Dibujo de figuras humanas copiadas de fotografías.
- Realización de apuntes del natural tomando como referencia a alumnos que hagan de modelos.
- Ideación de personajes tomando como referencia algún argumento.
- Experimentación de la técnica del papel maché en la creación de un personaje.

9.5.3.- Actitudes

- Disposición a incrementar el conocimiento sobre la figura humana.
- Gusto por las proporciones armónicas en la composición plástica.
- Curiosidad por descubrir las diferencias físicas para poder representarlas gráficamente.

- Disposición por descubrir lo que dota de estabilidad o movimiento a la figura humana.
- Actitud crítica ante las representaciones plásticas estereotipadas.
- Reconocimiento del enriquecimiento personal que aportan las ideas ajenas.
- Utilización expresiva de los elementos básicos de la plástica en la representación de la figura.

14.2.- CONTENIDOS 2º DE E.S.O.

PROGRAMACIÓN DE AULA

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL	2.º ESO
------------------------------------	----------------

SECUENCIACIÓN:

	Temas
Primer Trimestre	1º, 2º, 3º y 4º
Segundo Trimestre	5º, 6º, 7º y 8º
Tercer Trimestre	9º, 10º, y 11

Las prácticas y su secuenciación se corresponden con el libro propuesto por el Departamento para este curso.

El profesor encargado podrá modificar, sustituir o ampliar estas, dependiendo de la evolución de los alumnos.

Relación de láminas del cuaderno de expresión plástica que tienen que realizar a lo largo del curso.

SECUENCIACIÓN:

Actividades a realizar. 2º EPV

Presentar todos los trabajos que a continuación se detallan:

Primer Trimestre

Tema 1.- Percepción y lectura de imágenes. **Laminas: 9, 11.**

Tema 2.- Lenguaje audiovisual. **Laminas: 19, 21.**

Tema 3.- Análisis de las formas. **Laminas: 26, 29, 33**

Segundo trimestre

Tema 4.- Elementos de expresión. **Laminas: 37, 40 ó 41**

Tema 5.- El color. **Laminas: 53, 57.**

Tema 6.- Luz y volumen. **Laminas: 61 y 65**

Tema 7.- La composición. **Laminas: 72 y 73.**

Tema 8.- Dibujo geométrico. **Laminas: 81, 83, 85 y 87.**

Tercer trimestre

Tema 9.- Proporción y estructuras modulares. **Laminas: 95 y 97.**

Tema 10.- Sistemas de representación **Láminas: 103 y 105**

Tema 11.- Perspectiva cónica. **Láminas: 113 y 115**

Tema 1.- Percepción y lectura de imágenes.

1.1.- INTRODUCCIÓN.

El objetivo es aproximar a los alumnos al lenguaje visual, mostrando la necesidad del ser humano de comunicarse entre sí, transmitir sus experiencias y conocimientos, sus vivencias e inquietudes. También se introduce a los alumnos en los códigos propios que configuran nuestra manera de comunicarnos y que se han renovado y empleado a lo largo del siglo xx con nuevos lenguajes y sistemas de comunicación visual.

1.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS.

- El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas contribuyendo a desarrollar su competencia **Cultural y artística**.
- La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.

1.3.- OBJETIVOS

- Distinguir las diferencias y similitudes que existen entre los conceptos de percepción y observación y conocer los principales principios perceptivos.
- Diferenciar los distintos efectos visuales utilizados para crear una imagen y reconocer las relaciones existentes entre las formas.
- Reconocer los elementos básicos del lenguaje visual y los códigos propios de cada medio de comunicación visual
- Diferenciar las clases de lenguajes visuales utilizados y su finalidad comunicativa.

1.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- Describir diferentes imágenes diferenciando entre observación y percepción.
- Reconocer en las imágenes los distintos principios perceptivos.

- Realizar composiciones con diferentes efectos visuales.
- Identificar las ilusiones ópticas y las figuras imposibles en imágenes de diversa procedencia.
- Elaborar figuras cinéticas combinando adecuadamente diversos recursos gráficos.
- Reconocer los códigos básicos de los diferentes lenguajes visuales.
- Distinguir las diferentes finalidades de los mensajes visuales.
- Elaborar imágenes a partir de su función comunicativa.

1.5.- CONTENIDOS.

1.5.1.- Conceptos

- La percepción visual y la observación. Relaciones y diferencias.
- Los principios perceptivos básicos.
- Efectos visuales: proximidad y semejanza, continuidad, contraste y homogeneidad.
- Ilusiones ópticas, figuras imposibles y figuras cinéticas.
- La comunicación visual: significado y significante. Elementos de la comunicación visual.
- El lenguaje visual. Clases de lenguajes visuales. Clases de imágenes.
- Funciones de las imágenes.

1.5.2.- Procedimientos

- Selección de imágenes en las que se evidencien los diferentes principios perceptivos.
- Análisis de imágenes en las que se propongan distintos efectos visuales.
- Producción de composiciones con diferentes efectos visuales.
- Recopilación de imágenes que muestren ilusiones ópticas y figuras imposibles.
- Análisis de los elementos de la comunicación visual en las imágenes.
- Estudio de diversas imágenes y descripción del tipo de mensaje visual que emiten.

1.5.3.- Actitudes

- Apreciación del valor del proceso perceptivo como elemento básico en la relación con nuestro entorno.
- Utilización correcta de los distintos efectos visuales para producir mensajes visuales concretos.
- Gusto por la experimentación con figuras imposibles, cinéticas e ilusiones ópticas.
- Valoración del lenguaje visual como parte fundamental de la comunicación humana.
- Interés por descubrir la finalidad de los diferentes mensajes visuales procedentes de los distintos campos de la comunicación visual.

Tema 2.- Lenguaje audiovisual.

2.1.- INTRODUCCIÓN.

En esta unidad se estudia un tipo de lenguaje muy cercano a los alumnos, el lenguaje audiovisual, analizando los distintos medios de comunicación que utiliza: cine, televisión, prensa y publicidad.

En el cine se estudian los distintos planos y sus valores expresivos, así como los posibles movimientos y angulaciones de la cámara. En cuanto a la prensa y publicidad se hace hincapié en las distintas finalidades de las imágenes, y en el lenguaje televisivo se estudian los distintos géneros y sus características.

2.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS

- El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas contribuyendo a desarrollar su competencia **Cultural y artística**.
- El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el **Tratamiento de la información y la competencia digital**, pues adquirirán habilidades que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada.
- La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.

2.3.- OBJETIVOS

- Conocer los elementos básicos que forman los diferentes lenguajes audiovisuales y sus códigos visuales narrativos.

- Diferenciar la diversidad de propuestas audiovisuales que forman parte de nuestro cultural y valorar sus posibilidades creativas

2.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa básica del lenguaje audiovisual.
- Describir correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual.
- Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.
- Elaborar imágenes que utilicen recursos narrativos audiovisuales.
- Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual.

2.5.- CONTENIDOS

2.5.1.- Conceptos

- Lenguaje audiovisual. Características.
- Lenguaje cinematográfico. Planos, movimientos y angulaciones de la cámara.
- Lenguaje visual en prensa. Finalidades de las imágenes en prensa.
- Lenguaje visual en publicidad. Elementos visuales que lo componen.
- Lenguaje televisivo. Géneros.
- Nuevas tecnologías aplicadas a la imagen. Infografía, arte interactivo y videoarte.

2.5.2.- Procedimientos

- Observación de distintas películas para analizar los tipos de planos que aparecen y sus valores expresivos.
- Recopilación de imágenes en prensa con distintas finalidades.
- Observación de anuncios publicitarios y análisis de los elementos que los componen.
- Observación de programas de televisión de diferentes formatos y análisis de sus características.
- Elaboración de un archivo de imágenes procedentes de las nuevas tecnologías.

2.5.3.- Actitudes

- Interés por los avances técnicos en el campo de la cinematografía como medio de comunicación visual.
- Actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad.
- Rechazo de los elementos de la publicidad que suponen discriminación sexual, social o racial.
- Interés por los avances tecnológicos en el campo de las nuevas tecnologías de la imagen.
- Actitud responsable ante el número de horas dedicadas a ver programas de televisión.

Tema 3.- Análisis de las formas

3.1.- INTRODUCCIÓN

El objetivo de esta unidad es trabajar todos los conceptos relacionados con la forma en el lenguaje plástico: sus cualidades, clasificación, las diferentes maneras de ser representadas, su expresividad, etc. Asimismo, se pretende que el alumno conozca las diferentes técnicas utilizadas para plasmar las formas y además las experimente.

3.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS

- Al ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y utilización de las técnicas y recursos propios del área de Educación Plástica y Visual se contribuye, especialmente, a adquirir la competencia **Cultural y artística**. Con el estudio de los diferentes estilos artísticos el alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.
- El uso de recursos tecnológicos específicos supone una herramienta importante para la producción de creaciones visuales y además colabora en la mejora de la **Competencia digital**.
- La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.

3.3.- OBJETIVOS

- Diferenciar las cualidades y estructuras básicas de las formas y representarlas gráficamente.

- Identificar las diferentes modalidades de dibujo que se utilizan para representar las formas.
- Valorar la importancia expresiva de las formas en el lenguaje plástico y la manera en la que estas han sido interpretadas por los diferentes estilos artísticos.

3.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Reconocer las cualidades que configuran las formas y sus distintas clases.
- Utilizar diferentes recursos para representar formas.
- Utilizar las distintas modalidades de dibujo para crear una composición.
- Reconocer en obras de arte la utilización de formas abiertas y cerradas para dotar de mayor expresividad a la obra.
- Conocer los distintos estilos artísticos y sus formas de representación.

3.5.- CONTENIDOS

3.5.1.- Conceptos

- Cualidades de la forma.
- Clasificación de las formas: naturales y artificiales, geométricas y orgánicas.
- Modalidades de dibujo: boceto, apunte del natural, bosquejo y croquis.
- Expresividad gráfica de formas abiertas y cerradas.
- Expresividad gráfica en la infancia.
- Los estilos de la expresión plástica: realista, abstracto y figurativo.

3.5.2.- Procedimientos

- Observación de formas gráficas y del entorno para estudiar las cualidades que las definen y clasificarlas.
- Estudio en diversas representaciones de las características de las formas abiertas y cerradas.
- Estudio de las características de los trazos en dibujo. Reconocimiento de estos en distintas obras gráficas.
- Realización de dibujos con distintos trazos, estilos, etc.
- Estudio y comprensión de las cualidades de los distintos estilos artísticos.

- Observación, reconocimiento y apreciación de las distintas características visuales del arte de diferentes culturas y épocas.

3.5.3.- Actitudes

- Reconocimiento de la importancia de observar y analizar los aspectos visuales de las formas para poder representarlas.
- Apreciación del tipo de capacidad creativa y destreza gráfica que poseen los niños.
- Valoración de los trazos y grafismos que conforman los dibujos de artistas plásticos.
- Gusto por la experimentación con distintas clases de trazos y materiales.
- Interés por conocer diferentes estilos artísticos y su utilización en distintos campos: arte, diseño, cómic, etc.

Tema 4.- Elementos de expresión.

4.1.- INTRODUCCIÓN

En esta unidad se definen las cualidades y funciones expresivas de los elementos visuales básicos de la expresión plástica: el punto, la línea, el plano y la textura. Conocer las características y posibilidades expresivas de estos elementos permitirá a los alumnos ampliar su gama de recursos expresivos y aplicarlos con mayor rigor y creatividad en sus trabajos artísticos.

4.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS.

- Al ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y la utilización de las técnicas y recursos propios del área de Educación Plástica y Visual se contribuye, especialmente, a adquirir la competencia **Cultural y artística**. Con el estudio de los diferentes estilos artísticos el alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.
- La Educación Plástica y Visual contribuye, especialmente, a adquirir **Autonomía e iniciativa personal** dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto. Colabora en estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados, obligando al alumno a tomar decisiones de manera autónoma.
- A la competencia **Aprender a aprender** se contribuye en la medida en que se favorece la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa, ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

4.3.- OBJETIVO.

- Conocer los principales elementos plásticos que estructuran una obra y valorar la importancia que tiene la organización de dichos elementos para producir una determinada sensación visual y psicológica.
- Representar composiciones plásticas que expresen diversas sensaciones a partir de la organización de los elementos plásticos fundamentales y desarrollar el sentido estético a través de la investigación con los mismos.

4.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- Reconocer los elementos visuales en la naturaleza y en las manifestaciones artísticas.
- Diferenciar las características y los valores expresivos de los elementos de expresión plástica.
- Realizar composiciones que produzcan distintos efectos visuales utilizando el punto como elemento de expresión.
- Crear composiciones y encajados con la línea como elemento clave para expresar emociones o representar motivos del natural.
- Elaborar composiciones que contengan planos que generen efectos tridimensionales.
- Elaborar muestrarios de texturas recopilando materiales y experimentando con diversas técnicas.

4.5.- CONTENIDOS.

4.5.1.- Conceptos

- Elementos de expresión.
- El punto: descripción y características estructurales. El punto como elemento expresivo y compositivo.
- La línea: descripción y características estructurales. La línea como elemento expresivo y compositivo.
- El encajado a partir de líneas. La línea en el dibujo decorativo y en el cómic.
- El plano: descripción y características estructurales. El uso del plano para conseguir sensación de espacio tridimensional. El plano como elemento compositivo.
- La textura: tipos de textura. Texturas táctiles y gráficas, naturales y artificiales.

4.5.2.- Procedimientos

- Observación y análisis de las características visuales y expresivas de los elementos de expresión plástica.
- Estudio de los elementos en obras de arte, diseño y en el entorno.
- Observación de los elementos que estructuran la naturaleza.
- Realización de ejercicios gráficos experimentales utilizando puntos.
- Trazado de encajados para dibujos del natural.
- Experimentación en ejercicios gráficos y búsqueda de efectos de volumen utilizando planos.
- Experimentación con texturas gráficas y táctiles.

4.5.3.- Actitudes

- Interés por descubrir en la naturaleza, en el arte y en el entorno indicios de elementos de expresión como estructuradores de la forma.
- Reconocimiento de la importancia de los elementos en la expresividad de las obras de arte.
- Capacidad para transmitir sensaciones a través de los elementos de expresión.
- Gusto por la experimentación en los trabajos personales con los elementos de expresión.
- Confianza en la propia expresión y respeto por los trabajos de los demás.
- Valoración del conocimiento y el desarrollo estético que produce el estudio de los elementos de expresión.

Tema 5.- El color.

5.1.- INTRODUCCIÓN.

El principal objetivo de esta unidad es desarrollar el sentido y la apreciación del color como elementos de la expresión plástica. Para explicar la teoría del color a los alumnos de este nivel se recurre a esquemas, ejemplos y demostraciones empíricas sobre las propiedades de la luz blanca.

También se abordan en la unidad, desde el punto de vista plástico, aspectos relativos a la mezcla de pigmentos y sus resultantes: armonías, contrastes, etc. Los alumnos realizarán actividades de destreza que les servirán de ayuda, para más adelante crear sus propias composiciones con color.

5.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS.

- Se contribuye a la competencia **Cultural y artística** cuando el alumno experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y es capaz de expresarse a través de la imagen.

- El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el **Tratamiento de la información y la competencia digital**, pues adquirirán habilidades para poder modificar las cualidades del color, consiguiendo con ello diferentes efectos.
- La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.

5.3.- OBJETIVOS.

- Comprender los procesos físicos y biológicos que permiten la visualización de los colores.
- Conocer las cualidades del color y ser capaces de realizar mezclas y gradaciones tonales con diversas técnicas y materiales.
- Desarrollar su criterio estético, llegando a aplicarlo de manera armoniosa en sus trabajos artísticos y en los diversos aspectos de su vida cotidiana.

5.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- Conocer la definición física del color.
- Diferenciar los colores luz primarios de los secundarios.
- Discernir los colores pigmento primarios de los secundarios y completar el círculo cromático.
- Reconocer en una obra plástica las cualidades del color: tono, valor y saturación.
- Realizar composiciones variando el valor o la saturación de los colores.
- Distinguir el tipo de armonía que presenta una obra plástica.
- Elaborar composiciones usando armonías afines y de contraste.

5.5.- CONTENIDOS.

5.5.1.- Conceptos

- Naturaleza del color. Descomposición de la luz blanca.
- Síntesis aditiva. Colores luz primarios, secundarios y complementarios.
- Percepción del color.
- Síntesis sustractiva. Colores pigmento primarios, secundarios y complementarios.
- Cualidades del color: tono, valor y saturación.

- El círculo cromático y los colores terciarios.
- Armonías cromáticas.
- Valor expresivo de los colores.

5.5.2.- Procedimientos

- Observación del color en el entorno y en las manifestaciones artísticas.
- Estudio de las condiciones físicas y fisiológicas que permiten que percibamos los colores.
- Análisis de los colores luz y las radiaciones lumínicas.
- Análisis de los colores pigmento y sus mezclas. Elaboración de mezclas sustractivas.
- Investigación de valores tonales en distintos colores.
- Observación de los grados de saturación en los objetos y en las imágenes gráficas.
- Realización de composiciones que presenten armonías afines y de contraste.
- Investigación sobre los efectos psicológicos derivados de la combinación de diferentes colores.

5.5.3.- Actitudes

- Interés por las manifestaciones de la luz y el color en el entorno natural y en el arte.
- Capacidad de observación de las cualidades del color en los objetos.
- Predisposición para experimentar con distintas técnicas y materiales los conocimientos teóricos sobre color.
- Confianza y valoración de la propia expresión plástica.
- Gusto por el cuidado y el buen uso de los instrumentos en la elaboración de los trabajos.
- Respeto por el trabajo del resto de compañeros.

Tema 6.- Luz y volumen.

6.1.- INTRODUCCIÓN

En esta unidad se aborda el concepto de luz como elemento de expresión plástica. Se estudian las distintas claves tonales que puede presentar una imagen, así como las diferentes direcciones de la fuente luminosa y sus valores expresivos. Por último, se explican diferentes técnicas para representar el claroscuro.

El alumno se introducirá en estos nuevos contenidos a través de la investigación y experimentación con diversas técnicas y procedimientos. Observará cómo cambia el aspecto de un volumen al cambiar la iluminación, y se planteará distintos retos en cuanto a su representación gráfica.

6.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS.

- La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.
- Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística**, pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Social y ciudadana**, cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.
- El análisis y búsqueda de imágenes artísticas permite trabajar la competencia **Cultural y artística** pues supone conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas.

6.3.- OBJETIVOS.

- Valorar la importancia de la iluminación en la apariencia de los objetos.
- Apreciar el potencial expresivo de la luz en las imágenes.
- Desarrollar la capacidad de representación gráfica mediante el estudio de las técnicas del claroscuro.

6.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- Apreciar las diferencias entre la luz natural y la luz artificial.
- Conocer y diferenciar las cualidades de la luz.
- Apreciar las zonas de luz y sombra en los objetos reales iluminados y en imágenes.
- Relacionar los distintos tipos de iluminación con su capacidad expresiva.
- Apreciar los valores del claroscuro en la representación gráfica.
- Aplicar las distintas técnicas de rayado, mancha y grisalla para representar el claroscuro.

6.5.- CONTENIDOS.

6.5.1.- Conceptos

- La luz y las formas: luz natural y luz artificial
- Claves tonales: alta, baja y contrastada.
- Cualidades de la luz: dirección, calidad e intensidad.
- El volumen y su representación. Zonas de luz y de sombra en los objetos iluminados.
- El claroscuro. Procedimientos para representar el claroscuro: rayado, mancha y grisalla.

6.5.2.- Procedimientos

- Observación de las características de la iluminación en la naturaleza, en el entorno y en las manifestaciones artísticas.
- Observación y análisis de los valores tonales en objetos sólidos iluminados desde varios ángulos.
- Comparación de iluminaciones duras, suaves y difusas sobre diferentes objetos, personas y edificios.
- Uso de diversos procedimientos para representar el volumen gráficamente.

6.5.3.- Actitudes

- Actitud crítica ante las manifestaciones ambientales que empleen la iluminación de manera equivocada o deficiente.
- Reconocimiento de la importancia de una adecuada iluminación para representar con éxito un conjunto de volúmenes.
- Disposición para experimentar diferentes procedimientos de claroscuro mediante distintos materiales y técnicas.
- Gusto por el trabajo limpio y bien realizado.
- Valoración y respeto por el trabajo ajeno.

Tema 7.- La composición.

7.1.- INTRODUCCIÓN.

Para realizar una composición plástica es necesario tener en cuenta un conjunto de reglas cuyo cumplimiento permite estructurar de manera adecuada una idea. Es conveniente que los alumnos, antes de abordar los trabajos personales, analicen y observen el esquema estructural, los movimientos, los ritmos y los pesos y fuerzas de los elementos que componen las obras visuales.

Al estudiar las reglas de composición los alumnos iniciarán un importante aprendizaje sobre el proceso objetivo de la elaboración de un tema artístico.

7.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS.

- El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas contribuyendo a desarrollar su competencia **Cultural y artística**.
- La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.
- Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística**, pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Social y ciudadana**, cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.
- La utilización de procedimientos como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior contribuyen a la adquisición de la competencia en el **Conocimiento y la interacción con el mundo físico**. Asimismo, introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras y conservación del patrimonio cultural.

7.3.- OBJETIVOS.

- Desarrollar la capacidad de análisis en torno a la composición de una imagen.
- Aplicar los recursos compositivos aprendidos en proyectos plásticos y de diseño.
- Valorar la importancia que tiene una adecuada organización de los elementos gráficos o espaciales que componen una escena.

7.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- Diferenciar los elementos de la composición en obras de arte y en manifestaciones del entorno.
- Reconocer los distintos tipos de esquemas y ritmos compositivos.
- Evaluar si el peso visual de una imagen guarda un equilibrio compositivo.
- Realizar esquemas lineales compositivos de obras de arte y fotografías.
- Crear esquemas de movimiento y de ritmos.
- Aplicar las leyes del equilibrio a la composición de una imagen.
- Emplear los materiales y las técnicas con precisión y adecuación a diferentes composiciones.

7.5.- CONTENIDOS.

7.5.1.- Conceptos

- Tipos de formato: plano, tridimensional e irregular.
- Esquemas compositivos simples y compuestos.
- Figura y fondo en la composición: contraste y conjunto visual homogéneo.
- Ritmo: clasificación y aplicaciones.
- Equilibrio y peso visual: ley de la balanza y rectángulo áureo.

7.5.2.- Procedimientos

- Observación de reproducciones plásticas y del entorno para reconocer su organización espacial.
- Comparación de estructuras lineales en obras gráficas y tridimensionales.
- Análisis de los ritmos que integran una composición.
- Realización de esquemas compositivos y de ritmos.
- Creación de composiciones aplicando las leyes del equilibrio.
- Estudio de las características compositivas propias de diferentes épocas y estilos artísticos.

7.5.3.- Actitudes

- Actitud crítica ante cualquier manifestación plástica en el entorno.
- Reconocimiento de los valores estéticos de una composición acertada.
- Disposición para experimentar diferentes soluciones compositivas en los trabajos artísticos personales.
- Interés por el estudio de los modos compositivos de culturas diferentes a la propia.
- Gusto por el trabajo bien hecho y bien presentado.
- Confianza y constancia en el propio proceso de aprendizaje.

Tema 8.- Dibujo geométrico.

8.1.- INTRODUCCIÓN.

En esta unidad, el alumno continúa el aprendizaje de trazados de formas geométricas planas. Debe manejar los materiales ya con cierta soltura, y consolidar y ampliar sus conocimientos sobre geometría plana. Un trazado geométrico debe ser exacto y preciso para que exprese con claridad la forma del objeto representado.

Se pretende que el alumno considere el dibujo geométrico como un vehículo de expresión útil y necesario en los campos de creación más diversos.

8.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS.

- El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas contribuyendo a desarrollar su competencia **Cultural y artística**.
- La realización de actividades artísticas permite a los alumnos□ disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.
- El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes□ permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el **Tratamiento de la información y la competencia digital**, pues adquirirán habilidades que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada.

8.3.- OBJETIVOS.

- Valorar las características del dibujo geométrico y sus aplicaciones en los campos de expresión gráfica.
- Emprender y planificar proyectos de alguna complejidad utilizando trazados geométricos.
- Observar y distinguir las formas geométricas en el entorno cotidiano.

8.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- Apreciar los trazados geométricos en el arte, el diseño y la arquitectura.
- Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas.
- Utilizar los recursos y reglas geométricas con orden, limpieza y claridad.
- Crear composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos.
- Encontrar ordenaciones geométricas en entornos y formas naturales.
- Relacionar “forma” y “función” en diseños realizados con formas geométricas.

8.5.- CONTENIDOS.

8.5.1.- Conceptos

- Trazados geométricos básicos: rectas paralelas y perpendiculares, mediatriz, bisectriz y ángulos.

- Construcción de polígonos regulares conocido el lado. Método general.
- Construcción de polígonos regulares conocido el radio de la circunferencia circunscrita. Método general.
- Polígonos estrellados y espirales.
- Óvalos y ovoides.
- Tangencias. Enlaces de arcos de circunferencias sobre una línea poligonal.
- Curvas cónicas: elipse, parábola e hipérbola.
- Las formas geométricas en los distintos ámbitos artísticos.

8.5.2.- Procedimientos

- Consolidación de los conceptos elementales de la geometría.
- Práctica en el manejo del instrumental propio del dibujo técnico.
- Trazado de rectas paralelas y perpendiculares con regla y compás o con plantillas. Trazado de ángulos.
- Realización de construcciones de polígonos regulares y estrellados.
- Realización de formas planas formadas por arcos enlazados: espirales, óvalos y ovoides.
- Realización de dibujos o composiciones con tangencias.
- Trazado de curvas cónicas.
- Análisis y clasificación de formas geométricas en diferentes ámbitos creativos.

8.5.3.- Actitudes

- Interés y esfuerzo en realizar composiciones con precisión y limpieza.
- Curiosidad por descubrir formas geométricas en el entorno natural.
- Interés y respeto por las manifestaciones artísticas y del entorno que emplean trazados geométricos.
- Capacidad para entender y hacer un uso razonado del lenguaje técnico.
- Reconocimiento de la organización que aporta al diseño el uso razonado de las formas geométricas.

Tema 9.- Proporción y estructuras modulares.

9.1.- INTRODUCCIÓN

Desde la Antigüedad, la proporción forma parte de toda composición artística y técnica. Desde el renacimiento se establece la figura humana como referente y unidad de medida.

En la unidad se van detallando los conceptos relativos a la proporción con orden y claridad, para que el alumno pueda abordar sus trabajos con confianza.

Se estudian también las estructuras modulares. Los diseños que se basan en módulos repetidos sobre redes geométricas planas o volumétricas son muy utilizados en la ornamentación, la decoración, la arquitectura y el diseño textil.

9.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS.

- El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas contribuyendo a desarrollar su competencia **Cultural y artística**.
- La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.

9.3.- OBJETIVOS

- Comprender las relaciones de proporción que se establecen entre las partes de una misma figura y entre varias figuras entre sí.
- Investigar las posibilidades creativas de los conceptos geométricos de igualdad, semejanza y simetría.
- Comprender las estructuras básicas de los diseños de repetición modular y realizar composiciones modulares creativas.
- Apreciar el valor expresivo de la proporción y las composiciones modulares en el arte, la arquitectura y en cualquier manifestación del entorno.

9.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Diferenciar las distintas relaciones de proporcionalidad entre figuras.
- Conocer los distintos tipos de escalas y valorar sus aplicaciones.
- Realizar composiciones plásticas utilizando figuras iguales, simétricas y semejantes.
- Realizar composiciones con distintas estructuras modulares, finalizándolas con limpieza, orden y rigor geométrico.

- Reconocer el concepto de proporción en las manifestaciones artísticas, en la naturaleza y en el entorno.
- Reconocer diseños modulares en los elementos visuales del entorno.

9.5.- CONTENIDOS

9.5.1.- Conceptos

- Proporcionalidad. Teorema de Tales y teorema de la altura. Sección áurea.
- Relaciones de proporcionalidad entre figuras: igualdad, simetría y semejanza.
- Escalas: natural, de reducción y de ampliación. Escalas gráficas.
- Redes modulares: simples y compuestas. Anomalías.
- El módulo. Movimientos del módulo: giro y desplazamiento.
- La circunferencia en la composición modular.
- Composiciones modulares tridimensionales. Recursos para crear sensación de volumen.

9.5.2.- Procedimientos

- Observación de las proporciones en el arte, el diseño, el entorno y la naturaleza.
- Práctica de la división de un segmento en partes iguales.
- Comprobación de las relaciones de medida entre formas semejantes.
- Construcción de figuras simétricas y semejantes.
- Realización de figuras a diferentes escalas.
- Creación de diseños combinando módulos en diferentes posiciones.
- Análisis y observación de las diferentes manifestaciones del diseño modular en el entorno.

9.5.3.- Actitudes

- Reconocimiento del valor que tiene la proporción en el diseño de objetos funcionales.
- Respeto para entender y curiosidad por conocer el sentido de la proporción o la desproporción en las diferentes culturas.
- Reconocimiento de la presencia de las composiciones modulares en el entorno.

- Gusto por la investigación en el diseño de formas modulares y confianza en la propia expresión gráfica.
- Respeto por los materiales de dibujo y disposición para finalizar los trabajos con orden y limpieza.

Tema 10.- Sistemas de representación.

10.1.- INTRODUCCIÓN.

En esta unidad se introduce al alumno en el concepto de la representación espacial por métodos proyectivos. Se pretende que utilice las normas de los sistemas diédrico y axonométrico y la perspectiva caballera para representar formas geométricas o cuerpos sencillos.

Los sistemas que se estudian son complementarios, las perspectivas nos permiten una visión global del objeto, y el sistema diédrico, con sus proyecciones complementadas con la acotación, la ejecución de cualquier proyecto.

10.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS.

- El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, así como representar la realidad en el plano y apreciar las representaciones artísticas, lo cual ayuda a desarrollar su competencia **Cultural y artística**.
- El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el **Tratamiento de la información y la competencia digital**, pues adquirirán habilidades que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada.
- La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.
- Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística**, pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Social y ciudadana**, cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

10.3.- OBJETIVOS.

- Desarrollar recursos geométricos para representar el espacio tridimensional.
- Describir de manera objetiva formas volumétricas.

- Valorar la importancia del uso de los sistemas de representación en los diferentes campos del diseño.

10.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- Diferenciar los distintos sistemas de representación gráfica.
- Aprender los fundamentos del sistema diédrico y de las perspectivas axonométrica y caballera.
- Trazar vistas de sólidos en el sistema diédrico.
- Realizar croquis y acotaciones de piezas.
- Dibujar sólidos en perspectiva axonométrica y caballera. Diferenciar el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.

10.5.- CONTENIDOS.

10.5.1.- Conceptos

- Sistema diédrico: fundamentos. Representación de puntos, rectas y formas planas.
- Representación diédrica de sólidos: representación de piezas.
- Normas de acotación: elementos y sistemas de acotación. Croquis acotado.
- Sistema axonométrico. Representación de sólidos a partir de sus vistas.
- ● Perspectiva caballera: fundamentos. Representación de sólidos.

10.5.2.- Procedimientos

- Observación de las características gráficas de los sistemas de representación.
- Estudio de los elementos fundamentales del sistema diédrico.
- Realización de vistas de sólidos sencillos.
- Análisis de las características gráficas de los croquis. Realización de croquis de objetos sencillos.
- Estudio de los elementos fundamentales de las perspectivas axonométrica y caballera.
- Dibujo de piezas en axonométrica y caballera.

10.5.3.- Actitudes

- Reconocimiento de la utilidad que tiene el dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.
- Confianza en la propia capacidad de expresión espacial.

- Cuidado y gusto por el trabajo bien realizado.
- Respeto y reconocimiento del trabajo de los demás compañeros.
- Reconocimiento de la contribución del uso de los sistemas de representación al desarrollo industrial en el mundo contemporáneo.

Tema 11.- Perspectiva cónica.

11.1.- INTRODUCCIÓN.

En la unidad anterior se trabajaron los sistemas de representación cilíndrica: el sistema diédrico y las perspectivas axonométrica y caballera que nos daban una información sobre el objeto representado veraz y objetiva. En esta unidad se trabaja la perspectiva cónica.

Este sistema de dibujo, con sus reglas, nos permite representar la realidad tal y como es percibida. Es el sistema que permite recrear sobre un soporte plano la ilusión de realismo y profundidad en las formas. Los alumnos realizarán ejercicios sencillos que contribuirán a desarrollar sus sentidos espacial y gráfico.

11.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS.

- El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, así como representar la realidad en el plano y apreciar las representaciones artísticas, lo cual ayuda a desarrollar su competencia **Cultural y artística**.
- El uso de las nuevas tecnologías para el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el **Tratamiento de la información y la competencia digital**, pues adquirirán habilidades que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada.
- La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.
- Las diferentes actividades de grupo permitirán desarrollar competencias como la **Comunicación lingüística**, pues habrán de utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación; y la competencia **Social y ciudadana**, cooperando, conviviendo y ejerciendo la ciudadanía democrática.

11.3.- OBJETIVOS.

- Desarrollar procedimientos para representar la profundidad espacial.
- Aplicar los trazados de perspectiva cónica en sus dibujos de objetos y paisajes.

- Valorar el alcance de la sistematización de la perspectiva cónica en las manifestaciones artísticas.

11.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Asimilar los fundamentos de la perspectiva cónica.
- Realizar apuntes del natural aplicando los conocimientos previos sobre perspectiva.
- Trazar sólidos sencillos en perspectiva cónica frontal y oblicua.
- Distinguir los trazados perspectivos en la pintura, el dibujo y el grabado.
- Diferenciar en una obra el uso de la perspectiva cónica frontal u oblicua.
- Distinguir el uso o desuso intencionado de la perspectiva en la obra de arte.

11.5.- CONTENIDOS.

11.5.1.-Conceptos

- Perspectiva cónica. Fundamentos de la perspectiva cónica.
- Posición del punto de vista del observador.
- Perspectiva cónica frontal. Medida de las distancias en perspectiva. Trazado de la perspectiva frontal de un cubo.
- Dibujo en perspectiva frontal de una figura en diédrica.
- Perspectiva cónica oblicua. Trazado de la perspectiva cónica oblicua de un cubo.
- Dibujo en perspectiva cónica oblicua de una figura en diédrica.

11.5.2.- Procedimientos

- Estudio de los elementos fundamentales de la perspectiva cónica.
- Realización de dibujos en perspectiva cónica frontal.
- Realización de dibujos en perspectiva cónica oblicua.
- Realización de apuntes del natural de paisajes urbanos.
- Estudio de artistas que recrean el espacio tridimensional haciendo uso de la perspectiva.
- Representación en perspectiva cónica frontal y oblicua de espacios sencillos.

11.5.3.- Actitudes

- Confianza en la propia capacidad de expresión espacial.

- Cuidado y gusto por el trabajo bien realizado.
 - Respeto y reconocimiento del trabajo que realizan los demás compañeros.
 - Interés por conocer los múltiples puntos de vista que puede presentar un mismo objeto.
 - Valoración de los logros aportados por sistematización de la perspectiva cónica en obras gráfico-plásticas.
 - Tolerancia y aprecio por las manifestaciones artísticas menos convencionales.
-
- Utilizar adecuadamente las técnicas y materiales gráficos.
 - Aplicar conceptos estudiados a la representación de formas y espacios en el diseño gráfico.
 - Valorar la importancia del boceto y el croquis.

PROGRAMACIÓN DE AULA	
EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL (Optativa)	3.º ESO

SECUENCIACION:

Temas

Primer Trimestre

1º y 2º

Segundo Trimestre

3º y 4º

Tercer Trimestre

5º, 6º y 7º

Tema 1.- LA IMAGEN

1.1.- Desarrollo didáctico

Con esta unidad se pretende que los alumnos y alumnas tengan el primer contacto con el área, por lo que las actividades que se deben proponer son de observación, deducción, análisis...

Para llevarlas a cabo, el profesor podría disponer de múltiples imágenes en diapositivas, transparencias, vídeos, libros, revistas, etc.

1.2.- Objetivos

- Identificar en el ámbito cotidiano diferentes mensajes, objetos y entornos producto del diseño.
- Reconocer las distintas vertientes del diseño y sus características.
- Explorar la utilización de símbolos y signos en el diseño de marcas.
- Comprender el proceso de creación y tener capacidad de planificar el mismo.

1.3.- Contenidos

1.3.1.- Información básica

- Lectura de imágenes.
- Símbolos y signos en los lenguajes visuales.

- Signos convencionales.

1.3.2.- Desarrollos

- El packaging.
- Transferencias de lenguajes. La ilustración.
- Archivo de imágenes.

1.4.- Criterios de evaluación

- Reconocer en obras gráfico-plásticas las diferentes técnicas utilizadas.
- Desarrollar correctamente las distintas fases de un proyecto.
- Utilizar adecuadamente las técnicas y materiales gráficos.
- Aplicar conceptos estudiados a la representación de formas y espacios en el diseño gráfico.
- Valorar la importancia del boceto y el croquis.

Tema 2.- LA PUBLICIDAD

2.1.- Desarrollo didáctico

Los ayuntamientos y otras instituciones públicas o privadas suelen organizar campañas dirigidas a centros escolares cuya finalidad es concienciar a los jóvenes sobre determinados problemas sociales: la violencia, la xenofobia, el sexismo.

Participar en ellos es motivador para los alumnos/as y una forma de promocionar y hacer que sus trabajos trasciendan. Se pueden abordar estos concursos junto con alguna otra área, planificando una acción interdisciplinar.

2.2.- Objetivos

- Definir la publicidad y clasificar sus tipos y funciones.
- Describir las diferentes clases de productos y de consumidores.
- Analizar y combinar adecuadamente los elementos del mensaje publicitario.
- Conocer los fundamentos plásticos del diseño publicitario.
- Reflexionar sobre los roles sociales en la publicidad.
- Desarrollar una actitud crítica y reflexiva ante la publicidad.

2.3.- Contenidos

2.3.1.- Información básica

- Fundamentos y funciones de la publicidad.
- Tipos de productos y de consumidores.
- Los medios publicitarios.
- El mensaje publicitario.

2.3.2.- Desarrollos

- Fundamentos plásticos del diseño publicitario.
- Los roles sociales en la publicidad.
- Lectura de un mensaje publicitario.

2.4.- Criterios de evaluación

- Analizar el uso del color en un anuncio gráfico.
- Diseñar un anuncio de consejo institucional.
- Realizar una profunda y pautada reflexión sobre la lectura de un anuncio publicitario.
- Tener actitud crítica ante los mensajes publicitarios.
- Analizar el sexismo de los anuncios.
- Utilizar las técnicas más apropiadas para la realización de los trabajos y lograr una buena presentación de éstos.

Tema 3.- LOS LENGUAJES VISUALES

3.1.- Desarrollo didáctico

El propósito principal de la unidad es capacitar a los alumnos/as para que puedan analizar formalmente obras pictóricas. Esto se consigue describiendo paso a paso y con ejemplos significativos elementos como la forma, la línea, el color, las texturas... y estudiando cómo todos estos elementos pueden componerse produciendo diferentes efectos.

Tras el estudio de obras que ya conocían, probablemente los alumnos/as observarán cómo este análisis les da una visión más rica de éstas. Sería interesante comentar sus hallazgos y sus impresiones en una última valoración en forma de debate, en la que puedan exponer sus trabajos.

3.2.- Objetivos

- Estudiar los aspectos formales de la obra pictórica.
- Aprender las pautas para realizar estudios de obras pictóricas.
- Organizar los procesos de análisis de obras realizando esquemas y fichas técnicas.
- Valorar el estudio de las obras de arte como una preparación para que la emoción ante una obra sea más intensa y auténtica.

3.3.- Contenidos

3.3.1.- Información básica

- La forma y la línea.
- El color y las texturas.
- La luz.
- La representación del espacio.

3.3.2.- Desarrollos

- Lectura de un cuadro.
- Elementos dinámicos.

3.4.- Criterios de evaluación

- Analizar formalmente diversas obras pictóricas.
- Confeccionar un archivo en el que se valore la expresividad de las obras de arte.
- Elaborar trabajos escritos sobre artistas y sus obras.
- Realizar la lectura de cuadros utilizando fichas y esquemas dibujísticos.

Tema 4.- EL COLOR Y LA TEXTURA

4.1.- Desarrollo didáctico

En esta unidad se analizan dos facetas fundamentales del color: sus características físicas y su potencialidad para comunicar y provocar sentimientos.

Sería interesante que los alumnos/as observaran obras en las que el color es protagonista y que pusieran en común sus sensaciones.

Podrían llevar a cabo un trabajo de recopilación de obras no sólo pictóricas, sino de escultura, arquitectura, literarias... Y que intentaran relacionar las sensaciones cromáticas expresadas en estos lenguajes con otras musicales, de expresión corporal, etc.

Este planteamiento podría completarse con la realización de alguna experiencia interdisciplinar junto con el área de música, literatura o expresión corporal, es decir, aquellas en cuyos objetivos se plantea más directamente el desarrollo de las capacidades expresiva y creativa de los alumnos/as.

4.2.- Objetivos

- Conocer la naturaleza del color, las características de los colores básicos y sus diferentes combinaciones.
- Saber realizar variaciones cromáticas.
- Utilizar de forma creativa la modulación del color.
- Mostrarse receptivos a las sensaciones que provoca la percepción de los colores.
- Valorar la función expresiva del color.

4.3.- Contenidos

3.3.1.- Información básica

- El color, fenómeno físico y visual.
- El color pigmento.
- La textura y sus elementos.
- Valor del tratamiento de las superficies.

3.3.2.- Desarrollos

- Modulación del color.
- Elaboración de texturas orgánicas y geométricas.

4.4.- Criterios de evaluación

- Elaborar escalas de color (policromas y acromáticas).
- Utilizar diferentes claves cromáticas en una misma composición.
- Combinar el color utilizando la técnica del collage.
- Realizar variaciones cromáticas para dotar de diferentes significados a los espacios.
- Mantener limpios los lugares de trabajo e instrumentos empleados.

Tema 5.- LAS FORMAS Y SU COMPOSICIÓN

5.1.- Desarrollo didáctico

En el estudio de las relaciones de proporción entre las partes de una misma forma, con respecto al campo visual y de las figuras entre sí, es conveniente hacer notar que en el arte, a lo largo de su historia, se ha visto modificado el gusto. Los resultados, con sus distorsiones, se deben a la expresividad del artista.

Es importante que el alumno/a reconozca la posibilidad de cambiar las proporciones de sus producciones de acuerdo con las intenciones de su obra, para lo cual deberá saber utilizar los métodos geométricos o tecnológicos a su alcance.

5.2.- Objetivos

- Diferenciar las formas orgánicas de las formas geométricas, así como las técnicas y materiales relacionados con dichas formas.
- Diferenciar las formas poligonales de las formas curvas.
- Observar la ordenación de los elementos que configuran una obra.
- Valorar la importancia expresiva del uso de los conceptos de proporción y desproporción en las obras de arte.

5.3.- Contenidos

5.3.1.-Información básica

- Formas orgánicas y formas geométricas.
- Formas poligonales y formas curvas.
- La composición.
- La proporción.

5.3.2.- Desarrollos

- La geometría en el arte moderno.

- La simetría y la asimetría.

5.4.- Criterios de evaluación

- Realizar los trazados geométricos básicos en el plano: paralelismo, perpendicularidad entre rectas, ángulos, bisectrices, mediatrices, etc.
- Observar el manejo correcto del material y de los instrumentos en la elaboración de los trabajos.
- Identificar en obras de arte y de diseño elementos geométricos.
- Conocer los conceptos de igualdad y simetría y realizar formas iguales y simétricas.
- Identificar los conceptos de composición y proporción en obras de arte.
- Elaborar composiciones plásticas a partir de formas simétricas o asimétricas.

Tema 4.- Fundamentos del diseño.

4.1.- INTRODUCCIÓN.

El diseño es una actividad cuya finalidad es definir las cualidades funcionales y estéticas de los objetos construidos por el ser humano. En esta unidad se describen los campos de aplicación del diseño y los elementos básicos que emplea: la línea, el plano y la textura, el color con sus connotaciones funcionales, las formas planas básicas y las composiciones modulares.

El reconocimiento del modo de producción seriada y su papel fundamental en la sociedad industrializada, así como el uso de los elementos plásticos y de las construcciones y relaciones geométricas útiles en la realización de diseños, son dos de las importantes finalidades de esta unidad.

4.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS.

- En múltiples ocasiones el diseño se trabaja en equipo y en cadena, este sistema de trabajo permite desarrollar competencias como la **Social y ciudadana** ya que promueve actitudes de cooperación y respeto y contribuye a desarrollar las habilidades sociales de los alumnos.
- El análisis y la realización de actividades de diseño permite a los alumnos ser capaces de observar, imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.
- El uso de las nuevas tecnologías en el tratamiento de imágenes y textos propiciará en los alumnos la mejora de sus competencias en el **Tratamiento de la información y la competencia digital**, y el desarrollo de habilidades que permitan crear y transmitir mensajes en distintos soportes.

4.3.- OBJETIVOS.

- Valorar la importancia del diseño en la sociedad actual.
- Conocer y diferenciar los distintos campos del diseño.
- Expresarse con propiedad en los campos del diseño más cercanos manifestando su nivel de comprensión, destreza y conocimientos.

4.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- Distinguir entre artesanía y diseño y apreciar sus distintos valores.
- Reconocer las cualidades estéticas y funcionales en un producto diseñado, así como las relaciones entre su forma y su función.
- Utilizar y reconocer en obras de diseño las distintas capacidades de líneas, planos, texturas y colores.

- Diseñar a partir de las formas geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo.
- Investigar composiciones creativas a partir de las redes modulares
- fundamentales.

4.5.- CONTENIDOS.

4.5.1.- Conceptos

- Modalidades y función del diseño. Forma y función del diseño. Campos del diseño. Profesiones y factores relacionados con el proceso de diseño.
- Elementos visuales del diseño. Aplicaciones de la línea. El plano. La textura.
- El color en el diseño. Cualidades estéticas y psicológicas de los colores. Valores expresivos del color.
- Formas básicas del diseño: el círculo, el cuadrado y el triángulo. Figuras compuestas.
- Composiciones modulares. El módulo. Redes superpuestas. Variaciones modulares. Módulos con efectos tridimensionales.

4.5.2.-Procedimientos

- Análisis del diseño como proceso de creación de productos fabricados en serie.
- Elaboración de informes sobre los antecedentes del diseño actual.
- Realización de análisis gráficos en diseño de composiciones.
- Realización de composiciones bidimensionales y tridimensionales mediante el uso de líneas, planos y texturas.
- Experimentación con las estructuras básicas del diseño, a partir de ejemplos con cortes y desplazamientos.
- Análisis gráfico de estructuras modulares.
- Creación de diseños a partir de estructuras modulares básicas.

4.5.3.- Actitudes

- Reconocimiento de la importancia que tiene el diseño en la fabricación de objetos de uso cotidiano.
- Valoración de la importancia del diseño visual en el campo de la comunicación.
- Reconocimiento de las áreas de aplicación del diseño.

- Curiosidad e interés por la evolución y los cambios en los diversos campos del diseño.
- Gusto por la precisión y limpieza en la realización de proyectos de diseño.
- Valoración de las organizaciones compositivas geométricas sencillas.

Tema 5.- Diseño gráfico

5.1.- INTRODUCCIÓN

Esta unidad contempla los variados campos de aplicación de los diseños bidimensionales y tridimensionales impresos tanto sobre soportes digitales como sobre soportes convencionales. Se detallan las áreas existentes y se describe su evolución profundizándose en los aspectos que intervienen en el diseño gráfico actual.

Se presenta el diseño gráfico como instrumento de comunicación, de transmisión y expresión de ideas. Se pretende que el alumno se familiarice con las diversas propuestas de este campo del diseño y valoren la función de cada una de ellas.

5.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS.

- Actividades relacionadas con esta unidad propician su realización en grupo, lo que permite desarrollar competencias como la **Social y ciudadana**, ya que promueve actitudes de coordinación, cooperación y respeto y contribuye a desarrollar las habilidades sociales de los alumnos.
- El análisis y la realización de actividades de diseño gráfico permiten a los alumnos ser capaces de observar, imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.
- El uso de las nuevas tecnologías en el tratamiento de imágenes y textos propiciará que los alumnos mejoren sus competencias en el **Tratamiento de la información y la competencia digital**, y desarrollen habilidades para crear y transmitir mensajes en distintos soportes.
- La práctica y observación del diseño gráfico permiten hacer uso de unos recursos específicos para idear y expresar ideas, sentimientos y emociones, y permiten integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes como el verbal y escrito, lo que contribuye a desarrollar la competencia en **Comunicación lingüística**.

5.3.- OBJETIVOS.

- Comprender y asimilar las características y finalidades del diseño gráfico.
- Valorar la significación histórica, las tendencias artísticas y los avances tecnológicos del diseño gráfico.
- Experimentar con los elementos del diseño gráfico y expresarse con propiedad en diseños gráficos personales.

5.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- Distinguir los diferentes tipos del diseño gráfico.
- Identificar las finalidades de los diseños gráficos.
- Utilizar distintos materiales y técnicas variadas en la realización de diseños gráficos.
- Reconocer los signos distintivos de una imagen de empresa.
- Diseñar marcas utilizando el dibujo geométrico.
- Aplicar el uso del ordenador en el diseño editorial.

5.5.- CONTENIDOS.

5.5.1.- Conceptos

- Áreas y finalidades del diseño gráfico. Áreas de aplicación del diseño gráfico. Finalidades del diseño gráfico.
- La imagen corporativa de empresa. La marca y su evolución estética. Identidad corporativa.
- Diseño de embalajes. Desarrollo de cuerpos redondos. Desarrollo de poliedros.
- Diseño de logotipos: espirales, óvalos y ovoides.
- Diseños de comunicación visual. Diseños de pictogramas: tangencias y enlaces.
- Diseño editorial. Elementos del diseño editorial. La maquetación en el diseño editorial.

5.5.2.- Procedimientos

- Utilización de diversas fuentes de información sobre diseño gráfico.
- Realización de pequeños estudios teóricos sobre diseño gráfico y su influencia en los campos de la comunicación.

- Análisis de los elementos que intervienen y configuran los diseños gráficos en sus distintas vertientes.
- Elaboración de diseños sobre comunicación visual urbana.
- Realización de análisis de estructuras geométricas utilizadas en diseños gráficos.
- Diseño y construcción de envases y embalajes.
- Diseño y maquetación de posibles publicaciones sencillas.

5.5.3.- Actitudes

- Valoración de la importancia funcional del diseño gráfico y su estética.
- Interés por la evolución del diseño gráfico y curiosidad por los avances técnicos en este campo.
- Reconocimiento de la importancia del proceso de trabajo en un proyecto de diseño.
- Gusto por la precisión y limpieza en la realización de representaciones gráficas.

Tema 6.- Diseño publicitario.

6.1.- INTRODUCCIÓN.

Esta unidad se centra en el diseño publicitario, imagen o espejo de las necesidades y demandas que se establecen en la sociedad actual. Proporciona información sobre la creación y transmisión de los mensajes publicitarios y sobre las estrategias que se emplean en la elaboración de estos mensajes con el doble objetivo, de que el alumno sea capaz de analizar y descifrar los mensajes emitidos de forma correcta y de que el alumno sea capaz de gestar y realizar con los medios a su alcance mensajes publicitarios de manera atractiva y eficaz.

6.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS.

- El conocimiento y experimentación del diseño publicitario dan recursos y fomentan la expresión de ideas y la integración de los lenguajes gráfico, verbal y escrito. Asimismo promueven la realización de actividades interdisciplinarias lo que amplía su competencia en **Comunicación lingüística**.
- El estudio del diseño publicitario colabora en la adquisición de la **Autonomía e iniciativa personal**, implica desarrollar estrategias de planificación a través de la creatividad, así como prever recursos y tomar o acordar decisiones.

- Los formatos en que se emiten los mensajes de diseños publicitarios se realizan con frecuencia hoy día en el entorno audiovisual y multimedia, lo que vincula la Educación Plástica y Visual a la adquisición de la competencia en el **Tratamiento de la información**. Los alumnos podrán hacer uso de recursos tecnológicos en la realización de creaciones visuales de diseños publicitarios lo que colaborará en la mejora de su **competencia digital**.
- La Educación Plástica y Visual, a través de contenidos como los relativos al diseño publicitario, contribuye a la adquisición de la competencia en el **Conocimiento y la interacción con el mundo físico**. El desarrollo de un espíritu crítico ante las necesidades de consumo y la correcta y crítica lectura de este tipo de mensajes introducen valores de sostenibilidad y reciclaje.

6.3.- OBJETIVOS.

- Utilizar los elementos que intervienen en los mensajes publicitarios en composiciones propias.
- Analizar y diferenciar los distintos estilos y modalidades de diseños publicitarios.
- Distinguir en la publicidad tanto las partes como estrategias que intervienen.

6.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Analizar los elementos fundamentales en los diseños publicitarios, de carteles y de comunicación visual.
- Distinguir las distintas modalidades de diseños publicitarios.
- Componer diseños publicitarios utilizando los elementos que integran estos mensajes de comunicación visual.
- Realizar diseños publicitarios con distintas técnicas y estilos.
- Diferenciar las partes, estrategias soportes y medios que integran la publicidad.
- Aplicar el uso del ordenador en el desarrollo de diseños publicitarios.

6.5.- CONTENIDOS.

6.5.1.- Conceptos

- Fundamentos de la publicidad. Tópicos y roles en publicidad. Medios, soportes y formatos publicitarios.
- El diseño publicitario. El anuncio. El folleto publicitario. El cartel. El catálogo. La tarjeta.
- Estilos publicitarios. Estilos publicitarios que destacan valores adquiridos. Estilos publicitarios que destacan valores naturales.

- Elementos y composición de los mensajes publicitarios. La composición visual del mensaje.
- El cartel publicitario. Orígenes y modernización del cartel.

6.5.2.- Procedimientos

- Análisis del diseño publicitario como medio de comunicación visual.
- Elaboración de carteles publicitarios.
- Realización de estudios acerca de los fundamentos de la publicidad sobre mensajes publicitarios del entorno.
- Elaboración de un mismo mensaje publicitario alternando medios, formatos y soportes.
- Elaboración en grupo de diseños publicitarios.
- Utilización del diseño publicitario en actividades relacionadas con el ámbito escolar.

6.5.3.- Actitudes

- Actitud crítica ante los mensajes visuales provenientes del campo de la publicidad.
- Búsqueda de soluciones originales en los trabajos personales.
- Interés por la evolución del diseño publicitario y su influencia en la sociedad actual.
- Reconocimiento de la importancia del trabajo en equipo en los proyectos de diseño publicitario.

Tema 7.- TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS

7.1.- Desarrollo didáctico

Sería muy interesante poder visitar una exposición de pintura o asistir al museo de la ciudad. El hecho de realizar una salida a un museo no implica meramente salir del aula, va más allá, siendo necesario trabajar el tema antes, es decir, dedicar un tiempo a conocer las diferentes técnicas para poder observarlas directamente sobre las obras.

Es interesante llevar un esquema de la exposición para hacer hincapié en los aspectos a los que los alumnos/as han de prestar mayor atención. A su vez, los propios alumnos/as pueden tomar notas y elaborar ideas para posteriormente en clase poner en común lo observado.

7.2.- Objetivos

- Estudiar los aspectos formales de la obra pictórica.
- Conocer y utilizar las técnicas artísticas más comunes.
- Aprender las pautas para realizar estudios de obras pictóricas.
- Organizar los procesos de análisis de obras realizando esquemas y fichas técnicas.
- Valorar el estudio de las obras de arte como una preparación para que la emoción ante una obra sea más intensa y auténtica.

7.3.- Contenidos

7.3.1.- Información básica

- Conocimiento y utilización de las técnicas artísticas.
- Las técnicas secas y sus soportes.
- Las técnicas húmedas y sus soportes.
- Procesos expresivos.

7.3.2.- Desarrollos

- Las técnicas del guache.
- Posibilidades expresivas de la mezcla de técnicas.
- Expresión del proceso de pensamiento.

7.4.- Criterios de evaluación

- Diferenciar los matices del color en la naturaleza y en los objetos que nos rodean, atendiendo a sus propiedades y reproduciendo distintos colores mediante la utilización de mezclas sustractivas.
- Utilizar el lenguaje del color en creaciones plásticas propias.
- Realizar una reflexión pautada sobre la lectura de una obra pictórica, reconociendo el tipo de técnica empleada.
- Expresar sentimientos y estado de ánimo a través de una obra.

SECUENCIACIÓN DE LAS PRACTICAS HA REALIZAR.

EDUCACIÓN PLÁSTICA 3º EPV

1º Trimestre:

Tema nº 1. Diseño gráfico. Fundamentos básicos. El cartel

Tema nº 2. Tratamiento y creación de imágenes con programas de diseño gráfico.

- **Práctica nº 1:**
 - **LAMINAS DE PLANTAS.** Diseño y maquetación utilizando técnicas de manipulación digital. Recreación y presentación de plantas del centro.

2º Trimestre:

Tema nº 3. El color y las texturas.

Tema nº 4. Las formas y su composición

- **Práctica nº 2:**
 - **EXPERIMENTAR CON COLORES SUBJETIVOS.** Pintar colores que gustan en un recuadro de papel y colores que disgustan en otro. La segunda parte del ejercicio consiste en visualizar las estaciones del año y sin representar ningún objeto reconocible utilizar colores que expresen lo que significa cada estación para cada uno.
- **Práctica nº 3:**
 - **TRANSFORMACIÓN CROMÁTICA DE UNA IMAGEN.** Empleo de los colores complementarios y los tres atributos del color: matiz, valor y saturación tomando como base un diseño textil o de un papel de regalo.
- **Práctica nº 4:**
 - **APUNTES DEL NATURAL.** Observar cómo afecta la luz a los colores y texturas de las figuras tridimensionales y recrearlas con t mpera.

3º Trimestre:

Tema nº 5. Volumen.

Tema nº 6. Técnicas gráfico plásticas.

- **Práctica nº 5:**
 - **CUERDA SECA.** Pintar un azulejo utilizando la técnica de la cuerda seca.
- **Práctica nº 6:**
 - **DISEÑO DE UN AZULEJO.** A partir de la observación y análisis de modelos de interés, crear un diseño original. Uso del ordenador para crear estructura modulares que sirvan de base en la composición del dibujo. Inspiración en azulejos mudéjares.
- **Práctica nº 7:**
 - **RELIEVE ESMALTADO.** Realizar un relieve sencillo y esmaltarlo.

14.4.- CONTENIDOS 4º de E.S.O.

PROGRAMACIÓN DE AULA	
EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL	4.º ESO

SECUENCIACIÓN:

	Temas
Primer Trimestre	4, 5, 6 y 12
Segundo Trimestre	1, 2, 3 y 9
Tercer Trimestre	7, 8 y 11

Las prácticas y su secuenciación se corresponden con el libro propuesto por el Departamento para este curso.

El profesor encargado podrá modificar, sustituir o ampliar estas, dependiendo de la evolución de los alumnos.

Tema 1.- Las formas en la naturaleza.

1.1.- INTRODUCCIÓN.

Esta unidad acerca a los alumnos a la observación y análisis de distintas formas naturales: vegetales y animales y al paisaje. Pretende que mediante el conocimiento de las características formales y del funcionamiento de estas formas los alumnos puedan utilizarlas en sus propias creaciones.

La unidad proporciona pautas que facilitan la representación del natural de diferentes modelos y analiza los elementos que intervienen en una composición paisajística. Cada uno de los epígrafes contempla el uso de las formas naturales en los campos artísticos y de diseño. Estos ejemplos con diferentes grados de iconicidad facilitarán que los alumnos reconozcan y sean capaces de expresarse utilizando estas formas.

1.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS.

- El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir las formas naturales, y desde el lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de estas formas contribuyendo a desarrollar su competencia **Cultural y artística**.
- El estudio de las proporciones, así como de las relaciones geométricas: simetría, esquemas poligonales o en espiral que se producen en la representación objetiva de las formas naturales permitirá a los alumnos mejorar la competencia **Matemática**, aplicando las relaciones geométricas entre figuras de forma experimental.
- Los estudios de composición que toman como referente el paisaje y otras formas naturales contribuyen a la adquisición de la competencia en el **Conocimiento y la interacción con el mundo físico**, mediante la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior.

1.3.- OBJETIVOS.

- Reconocer la importancia e influencia de las formas naturales en las manifestaciones artísticas.
- Expresarse haciendo uso de formas naturales en composiciones artísticas y de diseño, aplicando capacidad de análisis y recursos estilísticos y compositivos.

1.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- Interpretar plásticamente formas naturales.
- Diferenciar las distintas estructuras naturales.
- Dibujar del natural entornos y formas naturales.
- Esquematisar gráficamente estructuras vegetales y animales.
- Realizar composiciones cuidando el análisis de las formas y los elementos que las configuran y ordenan.

1.5.- CONTENIDOS.

1.5.1.- Conceptos

- Análisis y representación de las formas naturales: análisis de las formas, representación objetiva y subjetiva de las formas, interpretaciones artísticas.
- Estructura de los vegetales: hojas, flores y frutos. Árboles. Interpretaciones artísticas.
- Estructura de los animales. Representación del natural. Interpretaciones artísticas. Animales fantásticos.
- El paisaje. Términos y luz en el paisaje. Interpretaciones artísticas.
- El paisaje y el bodegón en el arte.

1.5.2.- Procedimientos

- Selección y análisis gráfico de estructuras naturales: vegetales y animales.
- Realización de esquemas estructurales de hojas y flores a partir de modelos naturales.
- Creación de composiciones con distintas intenciones expresivas basadas en formas naturales.
- Realización de apuntes del natural de paisajes y de animales.
- Análisis del empleo de los elementos plásticos en composiciones artísticas basadas en las formas naturales.

- Observación de las relaciones que se establecen entre forma–función que condicionan las estructuras naturales.

1.5.3.- Actitudes

- Valoración de la importancia del uso de las estructuras vegetales en las artes decorativas.
- Discernimiento en el uso de las formas naturales con fines artísticos y/o científicos.
- Valoración del papel simbólico de los animales mitológicos en el arte.
- Respeto por la naturaleza a través del estudio de sus formas.
- Gusto por la investigación en el diseño de motivos ornamentales con el empleo de formas naturales.
- Reconocimiento del valor de las formas naturales como fuente estimuladora de artistas, artesanos y creativos de distintas épocas y culturas.

Tema 2.- El paisaje urbano y su expresión en el arte.

2.1.- INTRODUCCIÓN.

En esta unidad se observa y analiza, a través de la historia del arte, cómo el paisaje urbano interviene y forma parte de la misma en múltiples interpretaciones y estilos de artistas sujetos a las normas de épocas diferentes. Se contrastan ejemplos de distintos grados de figuración y técnicas diversas y se analizan tanto los criterios compositivos como otros elementos determinantes en la configuración del paisaje urbano, como la luz, la perspectiva y la figura humana, referente de proporción y medida.

El conocimiento de las condiciones que se relacionan con el crecimiento y evolución de las ciudades queda reflejado en las obras de los diferentes artistas, lo que propicia que los alumnos reflexionen sobre la importancia del urbanismo y la correspondencia que se establece entre ciudad y sociedad.

2.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS.

- El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir el paisaje urbano, y desde el lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales del mismo contribuyendo a desarrollar su competencia **Cultural y artística**.
- La reflexión por parte del alumno sobre los procesos y experimentación creativa realizados por los artistas en sus paisajes urbanos, y el abordaje de tareas propias sobre este tema propician la toma de conciencia de sus capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumento de

mejora; estos aspectos contribuyen a la competencia para **Aprender a aprender**.

- Esta unidad introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto que analiza el impacto y la utilización de nuevos materiales y tecnologías en la configuración de las ciudades. El análisis de estos aspectos ayuda a fomentar la competencia en el **Conocimiento y la interacción con el mundo físico**.

2.3.- OBJETIVOS.

- Valorar los aspectos estructurales y visuales del paisaje urbano y respetar el patrimonio que enriquece la estética de las ciudades.
- Representar paisajes urbanos en estilo realista, simplificando los detalles y/o transformándolos con recursos plásticos.

2.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- Diferenciar aspectos estructurales y estéticos en paisajes urbanos de épocas y estilos diversos.
- Utilizar los elementos compositivos en el análisis y realización de obras paisajísticas urbanas.
- Interpretar paisajes urbanos aplicando los fundamentos de la perspectiva cónica.
- Aplicar técnicas y materiales diversos en la representación de paisajes urbanos.
- Reconocer los elementos que intervienen y enriquecen las obras con temática urbana.

2.5.- CONTENIDOS.

2.5.1.- Conceptos

- Configuración y estética de las ciudades. Arquitectura y nuevas tecnologías
- Elementos compositivos del paisaje urbano. Formato, encuadre y visor. Punto de vista y esquema compositivo. Esquema de recorrido visual. Centro de interés. Esquema de movimiento. Direcciones principales y ritmos.
- Representación del espacio. Perspectiva cónica práctica. Procedimientos y recursos plásticos.
- Elementos visuales del paisaje urbano. La luz en el paisaje urbano nocturno. La figura en el paisaje urbano. Otros elementos urbanos.
- El paisaje urbano a lo largo de la historia del arte.

2.5.2.- Procedimientos

- Observación de objetos y escenas del entorno urbano y descripción de sus formas.
- Realización de apuntes del natural de entornos urbanos próximos.
- Elaboración de esquemas de perspectivas prácticas.
- Experimentación con diferentes técnicas y materiales en la realización de paisajes urbanos.
- Análisis de la funcionalidad y estética de los distintos elementos presentes en la urbe.

2.5.3.- Actitudes

- Valoración del paisaje urbano como tema pictórico.
- Curiosidad por conocer la importancia que los cambios de vida tienen en la renovación de las ciudades.
- Adquisición y práctica de conducta que contribuyan a mejorar el paisaje urbano.
- Reconocimiento de la importancia que tiene la planificación en un proyecto urbanístico.
- Actitud crítica ante los valores estéticos y funcionales que deben reunir los distintos elementos urbanos.

Tema 3.- Aspectos plásticos de la figura humana.

3.1.- INTRODUCCIÓN.

El conocimiento de la evolución, los cambios y la pluralidad de manifestaciones artísticas que presenta la figura humana a través de la historia fundamentan esta unidad.

Un elemental estudio de la anatomía del cuerpo, de las proporciones en la figura y los cánones vigentes en cada época facilita que los alumnos amplíen su visión de las posibilidades expresivas de estas representaciones y faciliten la realización de una básica representación de las mismas con finalidades diversas.

3.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS.

- El alumno en esta unidad, como en las dos anteriores, aprende a mirar, ver, observar y percibir las formas, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las representaciones artísticas de la figura humana contribuyendo a desarrollar su competencia **Cultural y artística**.

- El cómic utiliza recursos que expresan ideas, sentimientos y emociones a la vez que integra el lenguaje plástico y visual con el lenguaje verbal y escrito, favoreciendo la comunicación. El conocimiento y uso de este lenguaje favorece el desarrollo de la competencia en **Comunicación lingüística**.
- El estudio de la proporción y el canon de medida en la figura humana, así como de la simetría aparente que se produce en la misma, permitirá a los alumnos mejorar la competencia **Matemática**, aplicando las relaciones geométricas entre figuras de forma experimental en la representación objetiva de las formas naturales.
- La competencia para **Aprender a aprender** se desarrolla en la medida en que se favorece la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa con la figura humana y sus aplicaciones en representaciones más o menos académicas. La utilización de técnicas o la aplicación de conceptos implican el uso de recursos y la valoración de los mismos, la aceptación de los propios errores como instrumento de aprendizaje y mejora.

3.3.- OBJETIVOS.

- Reconocer y valorar la importancia del uso de la figura humana en la historia del arte.
- Interpretar figuras humanas por medio de la esquematización, la deformación y la estilización en diseños personales.

3.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Reconocer las distintas formas de representación de la figura humana practicadas por artistas plásticos.
- Dibujar apuntes del natural del cuerpo humano ajustando las proporciones de sus distintos elementos.
- Realizar esquemas gráficos de personas estáticas y en movimiento.
- Identificar los rasgos más característicos en el retrato y/o caricatura de un personaje.
- Utilizar los rasgos del rostro y la postura, así como el color y la calidad del grafismo, para dibujar personajes de cómic que expresen diferentes emociones.

3.5.- CONTENIDOS.

3.5.1.- Conceptos

- Anatomía y proporción en la figura humana. Encajado de la figura. La proporción: evolución histórica.
- Movimiento y equilibrio. La figura en movimiento.

- Estructura del rostro. El retrato. Ejes y medidas. Expresividad del rostro.
- Interpretaciones populares de la figura humana. La caricatura. Máscaras y disfraces.
- La figura humana en el cómic. El lenguaje de los gestos. Metáforas visuales. El lenguaje del cuerpo. Interacción con el lenguaje verbal.

3.5.2.- Procedimientos

- Análisis de las proporciones en la figura humana.
- Estudio de la representación de la figura humana en el arte.
- Realización de dibujos en distintas posturas del cuerpo humano.
- Elaboración de apuntes de figuras en movimiento.
- Análisis gráficos de estructuras de rostros.
- Experimentación gráfica de caricaturas.
- Dibujos esquemáticos de gestos y posturas.

3.5.3.- Actitudes

- Reconocimiento de la importancia de la figura humana en el arte.
- Interés por la evolución de los estilos en el arte del retrato.
- Interés por la evolución de la interpretación de la figura humana a través de la historia.
- Valoración del papel simbólico de la caricatura.
- Aprecio de la importancia de las máscaras y disfraces como medio de expresión de sentimientos y deseos.
- Gusto por la experimentación en el dibujo de gestos y posturas de seres humanos.

Tema 4.- Fundamentos del diseño.

4.1.- INTRODUCCIÓN.

El diseño es una actividad cuya finalidad es definir las cualidades funcionales y estéticas de los objetos construidos por el ser humano. En esta unidad se describen los campos de aplicación del diseño y los elementos básicos que emplea: la línea, el plano y la textura, el color con sus connotaciones funcionales, las formas planas básicas y las composiciones modulares.

El reconocimiento del modo de producción seriada y su papel fundamental en la sociedad industrializada, así como el uso de los elementos plásticos y de las construcciones y relaciones geométricas útiles en la realización de diseños, son dos de las importantes finalidades de esta unidad.

4.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS.

- En múltiples ocasiones el diseño se trabaja en equipo y en cadena, este sistema de trabajo permite desarrollar competencias como la **Social y ciudadana** ya que promueve actitudes de cooperación y respeto y contribuye a desarrollar las habilidades sociales de los alumnos.
- El análisis y la realización de actividades de diseño permite a los alumnos ser capaces de observar, imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.
- El uso de las nuevas tecnologías en el tratamiento de imágenes y textos propiciará en los alumnos la mejora de sus competencias en el **Tratamiento de la información y la competencia digital**, y el desarrollo de habilidades que permitan crear y transmitir mensajes en distintos soportes.

4.3.- OBJETIVOS.

- Valorar la importancia del diseño en la sociedad actual.
- Conocer y diferenciar los distintos campos del diseño.
- Expresarse con propiedad en los campos del diseño más cercanos manifestando su nivel de comprensión, destreza y conocimientos.

4.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- Distinguir entre artesanía y diseño y apreciar sus distintos valores.
- Reconocer las cualidades estéticas y funcionales en un producto diseñado, así como las relaciones entre su forma y su función.
- Utilizar y reconocer en obras de diseño las distintas capacidades de líneas, planos, texturas y colores.
- Diseñar a partir de las formas geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo.
- Investigar composiciones creativas a partir de las redes modulares
- fundamentales.

4.5.- CONTENIDOS.

4.5.1.- Conceptos

- Modalidades y función del diseño. Forma y función del diseño. Campos del diseño. Profesiones y factores relacionados con el proceso de diseño.

- Elementos visuales del diseño. Aplicaciones de la línea. El plano. La textura.
- El color en el diseño. Cualidades estéticas y psicológicas de los colores. Valores expresivos del color.
- Formas básicas del diseño: el círculo, el cuadrado y el triángulo. Figuras compuestas.
- Composiciones modulares. El módulo. Redes superpuestas. Variaciones modulares. Módulos con efectos tridimensionales.

4.5.2.-Procedimientos

- Análisis del diseño como proceso de creación de productos fabricados en serie.
- Elaboración de informes sobre los antecedentes del diseño actual.
- Realización de análisis gráficos en diseño de composiciones.
- Realización de composiciones bidimensionales y tridimensionales mediante el uso de líneas, planos y texturas.
- Experimentación con las estructuras básicas del diseño, a partir de ejemplos con cortes y desplazamientos.
- Análisis gráfico de estructuras modulares.
- Creación de diseños a partir de estructuras modulares básicas.

4.5.3.- Actitudes

- Reconocimiento de la importancia que tiene el diseño en la fabricación de objetos de uso cotidiano.
- Valoración de la importancia del diseño visual en el campo de la comunicación.
- Reconocimiento de las áreas de aplicación del diseño.
- Curiosidad e interés por la evolución y los cambios en los diversos campos del diseño.
- Gusto por la precisión y limpieza en la realización de proyectos de diseño.
- Valoración de las organizaciones compositivas geométricas sencillas.

Tema 5.- Diseño gráfico

5.1.- INTRODUCCIÓN

Esta unidad contempla los variados campos de aplicación de los diseños bidimensional y tridimensionales impresos tanto sobre soportes digitales como sobre soportes convencionales. Se detallan las áreas existentes y se describe su evolución profundizándose en los aspectos que intervienen en el diseño gráfico actual.

Se presenta el diseño gráfico como instrumento de comunicación, de transmisión y expresión de ideas. Se pretende que el alumno se familiarice con las diversas propuestas de este campo del diseño y valoren la función de cada una de ellas.

5.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS.

- Actividades relacionadas con esta unidad propician su realización en grupo, lo que permite desarrollar competencias como la **Social y ciudadana**, ya que promueve actitudes de coordinación, cooperación y respeto y contribuye a desarrollar las habilidades sociales de los alumnos.
- El análisis y la realización de actividades de diseño gráfico permiten a los alumnos ser capaces de observar, imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como **Aprender a aprender** y **Autonomía e iniciativa personal**.
- El uso de las nuevas tecnologías en el tratamiento de imágenes y textos propiciará que los alumnos mejoren sus competencias en el **Tratamiento de la información y la competencia digital**, y desarrollen habilidades para crear y transmitir mensajes en distintos soportes.
- La práctica y observación del diseño gráfico permiten hacer uso de unos recursos específicos para idear y expresar ideas, sentimientos y emociones, y permiten integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes como el verbal y escrito, lo que contribuye a desarrollar la competencia en **Comunicación lingüística**.

5.3.- OBJETIVOS.

- Comprender y asimilar las características y finalidades del diseño gráfico.
- Valorar la significación histórica, las tendencias artísticas y los avances tecnológicos del diseño gráfico.
- Experimentar con los elementos del diseño gráfico y expresarse con propiedad en diseños gráficos personales.

5.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- Distinguir los diferentes tipos del diseño gráfico.

- Identificar las finalidades de los diseños gráficos.
- Utilizar distintos materiales y técnicas variadas en la realización de diseños gráficos.
- Reconocer los signos distintivos de una imagen de empresa.
- Diseñar marcas utilizando el dibujo geométrico.
- Aplicar el uso del ordenador en el diseño editorial.

5.5.- CONTENIDOS.

5.5.1.- Conceptos

- Áreas y finalidades del diseño gráfico. Áreas de aplicación del diseño gráfico. Finalidades del diseño gráfico.
- La imagen corporativa de empresa. La marca y su evolución estética. Identidad corporativa.
- Diseño de embalajes. Desarrollo de cuerpos redondos. Desarrollo de poliedros.
- Diseño de logotipos: espirales, óvalos y ovoides.
- Diseños de comunicación visual. Diseños de pictogramas: tangencias y enlaces.
- Diseño editorial. Elementos del diseño editorial. La maquetación en el diseño editorial.

5.5.2.- Procedimientos

- Utilización de diversas fuentes de información sobre diseño gráfico.
- Realización de pequeños estudios teóricos sobre diseño gráfico y su influencia en los campos de la comunicación.
- Análisis de los elementos que intervienen y configuran los diseños gráficos en sus distintas vertientes.
- Elaboración de diseños sobre comunicación visual urbana.
- Realización de análisis de estructuras geométricas utilizadas en diseños gráficos.
- Diseño y construcción de envases y embalajes.
- Diseño y maquetación de posibles publicaciones sencillas.

5.5.3.- Actitudes

- Valoración de la importancia funcional del diseño gráfico y su estética.
- Interés por la evolución del diseño gráfico y curiosidad por los avances técnicos en este campo.
- Reconocimiento de la importancia del proceso de trabajo en un proyecto de diseño.
- Gusto por la precisión y limpieza en la realización de representaciones gráficas.

Tema 6.- Diseño publicitario.

6.1.- INTRODUCCIÓN.

Esta unidad se centra en el diseño publicitario, imagen o espejo de las necesidades y demandas que se establecen en la sociedad actual. Proporciona información sobre la creación y transmisión de los mensajes publicitarios y sobre las estrategias que se emplean en la elaboración de estos mensajes con el doble objetivo, de que el alumno sea capaz de analizar y descifrar los mensajes emitidos de forma correcta y de que el alumno sea capaz de gestar y realizar con los medios a su alcance mensajes publicitarios de manera atractiva y eficaz.

6.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS.

- El conocimiento y experimentación del diseño publicitario dan recursos y fomentan la expresión de ideas y la integración de los lenguajes gráfico, verbal y escrito. Asimismo promueven la realización de actividades interdisciplinarias lo que amplía su competencia en **Comunicación lingüística**.
- El estudio del diseño publicitario colabora en la adquisición de la **Autonomía e iniciativa personal**, implica desarrollar estrategias de planificación a través de la creatividad, así como prever recursos y tomar o acordar decisiones.
- Los formatos en que se emiten los mensajes de diseños publicitarios se realizan con frecuencia hoy día en el entorno audiovisual y multimedia, lo que vincula la Educación Plástica y Visual a la adquisición de la competencia en el **Tratamiento de la información**. Los alumnos podrán hacer uso de recursos tecnológicos en la realización de creaciones visuales de diseños publicitarios lo que colaborará en la mejora de su **competencia digital**.
- La Educación Plástica y Visual, a través de contenidos como los relativos al diseño publicitario, contribuye a la adquisición de la competencia en el **Conocimiento y la interacción con el mundo físico**. El desarrollo de un espíritu crítico ante las necesidades de consumo y la correcta y crítica lectura de este tipo de mensajes introducen valores de sostenibilidad y reciclaje.

6.3.- OBJETIVOS.

- Utilizar los elementos que intervienen en los mensajes publicitarios en composiciones propias.
- Analizar y diferenciar los distintos estilos y modalidades de diseños publicitarios.
- Distinguir en la publicidad tanto las partes como estrategias que intervienen.

6.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Analizar los elementos fundamentales en los diseños publicitarios, de carteles y de comunicación visual.
- Distinguir las distintas modalidades de diseños publicitarios.
- Componer diseños publicitarios utilizando los elementos que integran estos mensajes de comunicación visual.
- Realizar diseños publicitarios con distintas técnicas y estilos.
- Diferenciar las partes, estrategias soportes y medios que integran la publicidad.
- Aplicar el uso del ordenador en el desarrollo de diseños publicitarios.

6.5.- CONTENIDOS.

6.5.1.- Conceptos

- Fundamentos de la publicidad. Tópicos y roles en publicidad. Medios, soportes y formatos publicitarios.
- El diseño publicitario. El anuncio. El folleto publicitario. El cartel. El catálogo. La tarjeta.
- Estilos publicitarios. Estilos publicitarios que destacan valores adquiridos. Estilos publicitarios que destacan valores naturales.
- Elementos y composición de los mensajes publicitarios. La composición visual del mensaje.
- El cartel publicitario. Orígenes y modernización del cartel.

6.5.2.- Procedimientos

- Análisis del diseño publicitario como medio de comunicación visual.
- Elaboración de carteles publicitarios.
- Realización de estudios acerca de los fundamentos de la publicidad sobre mensajes publicitarios del entorno.

- Elaboración de un mismo mensaje publicitario alternando medios, formatos y soportes.
- Elaboración en grupo de diseños publicitarios.
- Utilización del diseño publicitario en actividades relacionadas con el ámbito escolar.

6.5.3.- Actitudes

- Actitud crítica ante los mensajes visuales provenientes del campo de la publicidad.
- Búsqueda de soluciones originales en los trabajos personales.
- Interés por la evolución del diseño publicitario y su influencia en la sociedad actual.
- Reconocimiento de la importancia del trabajo en equipo en los proyectos de diseño publicitario.

Tema 7.- Sistemas de representación.

7.1.- INTRODUCCIÓN.

Esta unidad trata sobre los sistemas de representación gráfica que se utilizan para describir de forma objetiva los espacios tridimensionales y los objetos. Describe y fundamenta con ejemplos los diferentes sistemas de representación y ayuda a que los alumnos desarrollen su capacidad espacial y su comprensión de las normas del dibujo geométrico descriptivo.

Se exponen los fundamentos de cada uno de los sistemas de representación y se analizan sus diferencias conforme al tipo de proyección y cómo funcionan estas según los planos de proyección y rectas proyectantes que se utilizan.

7.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS.

- El conocimiento de los sistemas de representación y la aplicación de los mismos en el campo del diseño industrial, convirtiendo ideas en productos, contribuye a desarrollar un espíritu creativo y experimental. Este proceso permite practicar estrategias de planificación y desarrollo de proyectos individualmente y/o en grupo, lo que fomenta las competencias de la **Autonomía e iniciativa personal** y la **Social y ciudadana**.
- La realización de proyectos haciendo uso de un lenguaje técnico, como el que proporciona la geometría descriptiva, contribuye a la competencia en el **Conocimiento y la interacción con el mundo físico**. El uso de las representaciones del espacio desarrolla procedimientos relacionados con el método científico, como el de la observación y experimentación de las formas.

- Los sistemas de representación aglutinan una serie de reglas o normas que resuelven de forma objetiva el problema de la representación del espacio sobre el plano. El aprendizaje de este lenguaje contribuye a que el alumno desarrolle su competencia **Matemática** y al favorecer la reflexión sobre las capacidades y recursos también la competencia para **Aprender a Aprender**.

7.3.- OBJETIVOS.

- Comprender los fundamentos del dibujo de proyecciones y analizar los trazados geométricos de diseños en el espacio.
- Valorar la importancia de la descripción gráfica geométrica en la realización de diseños.
- Expresar ideas sobre formas y ambientes mediante dibujos en perspectiva.

7.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- Distinguir los códigos y normas gráficas y geométricas de los distintos sistemas de representación.
- Dibujar sólidos en el sistema diédrico.
- Dibujar sólidos en perspectivas caballera y axonométrica.
- Realizar análisis geométricos de perspectivas cónicas a través de fotografías de paisajes urbanos e interiores.
- Elaborar ejercicios sencillos de perspectiva cónica.

7.5.- CONTENIDOS.

7.5.1.- Conceptos

- La geometría descriptiva. Tipos de proyección. Sistemas de proyección.
- Sistema diédrico. Representación de puntos y rectas. Representación de figuras planas.
- Representación de sólidos en el sistema diédrico. Representación de las vistas sobre el plano.
- Sistema axonométrico. Perspectiva caballera. Proyección de figuras planas en sistema axonométrico. Representación en axonométrica a partir del sistema diédrico.
- Perspectiva cónica frontal. Representación en perspectiva cónica frontal de una figura en diédrica.

- Perspectiva cónica oblicua. Trazados en perspectiva cónica oblicua de un cono. Representación en perspectiva cónica oblicua de una figura en diédrica.

7.5.2.- Procedimientos

- Análisis de los fundamentos de los sistemas de proyección.
- Elaboración de ejercicios de representación de sólidos en sistema diédrico.
- Representación de figuras planas en perspectiva isométrica.
- Paso de figuras representadas en sistema diédrico a sistemas perspectivos.
- Análisis de objetos y espacios representados en perspectiva cónica.
- Realización de apuntes del natural a mano alzada utilizando la perspectiva cónica y modificando la posición de los objetos y el punto de vista.

7.5.3.- Actitudes

- Valoración de la importancia de los sistemas de representación en la descripción de espacios y objetos en el diseño tridimensional.
- Gusto por la precisión y limpieza en la realización de trabajos en perspectiva.
- Interés por la geometría descriptiva y curiosidad por las posibilidades expresivas de sus elementos.
- Apreciación de las dificultades técnicas que implican los sistemas de proyección y deseo de estudiar y analizar adecuadamente los elementos que los componen.
- Dibujar croquis de objetos sencillos aplicando las normas de dibujo técnico industrial.
- Realizar y aplicar escalas gráficas de reducción o ampliación mediante el teorema de Tales.

Tema 8.- La fotografía.

8.1.- INTRODUCCIÓN.

Esta unidad aborda el campo de la imagen fotográfica, el descubrimiento y desarrollo de la capacidad de registrar y de reproducir imágenes reales estáticamente. Se pretende a lo largo del tema que el alumno se familiarice y conozca el manejo de las cámaras más usuales, diferencie géneros y conozca las aplicaciones técnicas y las corrientes clásicas y modernas de fotografía más destacadas.

8.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS.

- El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones fotográficas, contribuyendo a desarrollar su competencia **Cultural y artística**.
- El acercamiento a la práctica y experimentación de técnicas diversas y creaciones sobre soportes variados e integrados que permite la práctica fotográfica ayuda a desarrollar a través de la investigación un espíritu más creativo, lo que contribuye a desarrollar la competencia en **Autonomía e iniciativa personal**.
- La fotografía como forma de comunicación posee unos procedimientos comunes, y la Educación Plástica y Visual permite hacer uso de unos recursos específicos de este lenguaje para expresar ideas, sentimientos y emociones, a la vez que permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la competencia en **Comunicación lingüística**.

8.3.- OBJETIVOS.

- Valorar la influencia de la fotografía como medio de comunicación de masas, como expresión artística y como apoyo a diversos campos de la actividad humana.
- Desarrollar un sentido crítico ante la obra fotográfica.
- Poder expresar ideas y sentimientos a través de la actividad fotográfica.

8.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- Conocer y apreciar los diferentes tipos de cámaras fotográficas y sus prestaciones.
- Distinguir las diferentes corrientes estéticas fotográficas.
- Distinguir los géneros fotográficos y apreciar sus aplicaciones en los distintos ámbitos.
- Conocer las aplicaciones técnicas más comunes de la fotografía.
- Conocer los mecanismos y elementos de una cámara réflex y aplicar estos conocimientos en la captura de imágenes.

9.5.- CONTENIDOS.

9.5.1.- Conceptos

- Antecedentes históricos de la fotografía. Evolución de la fotografía.
- Evolución de las cámaras fotográficas. La cámara Leica. Las cámaras electrónicas. La nueva tecnología digital.

- Corrientes estéticas clásicas. Fotografía artística. Pictorialismo. Dinamismo. Nuevo realismo.
- Corrientes estéticas modernas. Estructuralismo y abstracción. Surrealismo. Documentalismo y fotoperiodismo.
- Géneros fotográficos. Fotografía publicitaria. Fotografía de naturaleza. Fotografía científica y médica. Fotografía aérea. Fotografía de arquitectura y paisaje. Fotografía de prensa.
- Aplicaciones técnicas clásicas. El fotomontaje. La solarización. El fotograma.
- La cámara réflex y sus componentes. El objetivo. El diafragma. El obturador

9.5.2.- Procedimientos

- Estudio de las posibilidades expresivas de la imagen fotográfica.
- Estudio de las corrientes estéticas fotográficas y su relación con las demás ramas artísticas.
- Análisis de las estructuras del lenguaje fotográfico.
- Realización de reportajes fotográficos bajo iluminaciones distintas y con encuadres diferentes.
- Experimentación de aplicaciones técnicas fotográficas en obras personales.
- Análisis de los géneros fotográficos y de cómo se reflejan en los mismos las distintas realidades sociales.

9.5.3.- Actitudes

- Interés por los avances técnicos en el campo de la fotografía como medio de comunicación visual.
- Valoración del lenguaje fotográfico como medio de comunicación visual.
- Valoración de los testimonios históricos que aportan los archivos fotográficos.
- Aprecio de la fotografía como soporte y técnica de expresión artística.

Tema 9.- Las imágenes digitales.

9.1.- INTRODUCCIÓN.

Esta unidad se propone dar a conocer las características y funcionamiento de las imágenes digitales. Se analizan las diferencias entre los tipos de imágenes que trabajan los ordenadores y los formatos de archivo o almacenaje y se dan a conocer conceptos básicos sobre tecnología multimedia y creación de páginas web. Se pretende que los alumnos reflexionen sobre las ventajas y diferencias que aporta el uso del ordenador en los campos del diseño y la comunicación visual frente a la creación tradicional.

9.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS.

- El alumno aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje audiovisual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las imágenes digitales contribuyendo a desarrollar su competencia **Cultural y artística**. La imagen en las nuevas tecnologías contribuye también a adquirir esta competencia en este curso al poner especial interés en ampliar el conocimiento sobre los recursos técnicos y artísticos más actuales de uso extendido en los diferentes campos creativos y en la utilización de las técnicas y recursos en estos campos.
- El uso de las nuevas tecnologías en el tratamiento de imágenes permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el **Tratamiento de la información y la competencia digital**, pues adquirirán habilidades que van desde el acceder a información hasta manipular y transmitir imágenes en distintos soportes una vez tratadas.

9.3.- OBJETIVOS.

- Comprender las características y finalidades del dibujo y del diseño asistido por ordenador.
- Valorar el papel del ordenador en la generación y transformación de imágenes.
- Adquirir conocimientos básicos sobre herramientas de programas informáticos y manejo de cámaras digitales.

9.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- Valorar las ventajas que aportan las nuevas tecnologías a los campos del diseño.
- Acercarse a programas informáticos accesibles.
- Diferenciar las características de la imagen digital.
- Acercarse al manejo de una cámara digital y practicar sus formatos de archivo.
- Distinguir los códigos de recepción y emisión de mensajes multimedia.

9.5.- CONTENIDOS.

11.5.1.- Conceptos

- Características de la imagen digital. El píxel y las dimensiones de la imagen. La resolución.
- El BIT y la profundidad de color. Modos de color.
- La cámara digital. El sensor. La tarjeta de memoria. Los formatos de archivo.
- Multimedia e interactividad. Las páginas web. Los *gif* animados. Diseño de una página web.
- Infografía y arte interactivo.

9.5.2.- Procedimientos

- Elaboración de un archivo de imágenes procedentes de las nuevas tecnologías.
- Observación analítica y crítica de imágenes infográficas aplicadas a los distintos campos de comunicación.
- Análisis individual y en grupo de los contenidos y elementos compositivos presentes en páginas web.
- Observación de las barras de herramientas de programas informáticos y asociarlas a las ideas y conceptos de dibujo adquiridos tradicionalmente.
- Realización de visitas a espacios de arte cibernético.

9.5.3.- Actitudes

- Actitud crítica y positiva ante las formas visuales procedentes de las nuevas tecnologías.
- Disposición para aceptar nuevos procedimientos en la realización de trabajos.
- Valoración de la importancia que tiene el manejo del razonado de los programas de dibujo asistido por ordenador.
- Mantenimiento y cuidado permanente del material de las aulas de informática.
- Actitud abierta y receptiva ante los avances tecnológicos y su influencia en los campos de la comunicación.

Tema 12.- Creación de imágenes por ordenador.

12.1.- INTRODUCCIÓN

La última unidad del texto propone el conocimiento y práctica de uso de programas accesibles de tratamiento de imágenes, diseño gráfico y animación. La unidad pretende que los alumnos se aproximen a estos programas con la finalidad de entender, valorar a través de su lectura y creación las imágenes digitales que nos rodean y se nos muestran en los diversos campos de la comunicación, del diseño y de las artes visuales.

12.2.- COMPETENCIAS BÁSICAS.

- El alumno, desde el conocimiento del lenguaje audiovisual, aprende a apreciar los valores estéticos y culturales de las imágenes digitales que proceden de los campos de comunicación más diversos como la publicidad, el diseño gráfico, el cine, el diseño tridimensional, etc. Esto contribuye a desarrollar su competencia **Cultural y artística**
- La creación de imágenes por ordenador permitirá a los alumnos mejorar sus competencias en el **Tratamiento de la información y la competencia digital**; adquirirán habilidades que les van a permitir valorar críticamente creaciones digitales, manipularlas y realizarlas, teniendo en cuenta todos los factores aprendidos con anterioridad que intervienen en la realización de composiciones plásticas.
- El acercamiento a la visualización analítica de imágenes realizadas por ordenador y su razonada distinción de aquellas realizadas de modo convencional, así como la experimentación de creaciones sobre soportes no convencionales e integrados, ayuda a desarrollar a través de la investigación un espíritu más creativo e innovador, lo que contribuye a desarrollar la competencia en **Autonomía e Iniciativa personal**.

12.3.- OBJETIVOS.

- Considerar las nuevas tecnologías como herramientas de creación gráfico-plásticas.
- Experimentar la creación de nuevas formas mediante el uso de las nuevas tecnologías.
- Desarrollar un espíritu receptivo y abierto ante las más novedosas manifestaciones artísticas.

12.4.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

- Analizar los aspectos artísticos de las imágenes digitales.

- Aplicar conocimientos plásticos previos en la realización de sencillos ejercicios de creación de imágenes digitales.
- Acercarse a los programas informáticos de animación, tratamiento y diseño de imágenes.
- Realizar metódicamente ejercicios de creación y manipulación de imágenes por ordenador.
- Utilizar los recursos que aporta la tecnología en la mejora de diseños individuales y colectivos.

12.5.- CONTENIDOS.

12.5.1.- Conceptos

- Programas de tratamiento de imágenes: Adobe Photoshop. Crear una imagen mediante capas. Aplicación de filtros. Herramientas Tampón de clonar y Pincel corrector.
- Programas de diseño gráfico: CorelDRAW. La forma de los objetos: nodos. Relleno de objetos. Ordenación de objetos por capas.
- Programas de animación: Adobe Flash. La línea del tiempo. Propiedades del documento. Explorador de películas.
- Cine de animación. Los creadores de cortos animados y técnicas de animación.

12.5.2.- Procedimientos

- Resolución en parejas o pequeños grupos de sencillos ejercicios de diseño asistido por ordenador.
- Manipulación de formas mediante giros, escalados, modificación de colores y texturas, ordenamientos, haciendo uso de programas informáticos de fácil acceso.
- Visualización de ejemplos significativos de cine de animación y *stop motion*.
- Observación y análisis de ejemplos publicitarios realizados con fotografías manipuladas.
- Observación y análisis de maquetas y diseños tridimensionales virtuales realizados en 3D.

12.5.3.- Actitudes

- Reconocimiento de los valores artísticos que se pueden encontrar en las creaciones digitales.

- Actitud abierta a aceptar nuevas iniciativas creadoras no coincidentes con los propios criterios personales.
- Reconocimiento de la aportación que realizan los avances tecnológicos a los distintos campos del diseño.
- Reconocimiento de la aportación que realizan los avances tecnológicos en los distintos campos de comunicación y de ocio.
- Gusto e interés en resolver problemas técnicos personalmente.

SECUENCIACIÓN DE LAS PRACTICAS HA REALIZAR.

4º EPV

Primer trimestre. Temas 4, 5, 6 , 11 y 12

Tema nº 4. Diseño gráfico. Fundamentos del diseño.

Tema nº 5. Diseño gráfico.

Tema nº 6. Diseño publicitario

Tema nº 12. Creación de imágenes por ordenador

Práctica nº 1.- EL CARTEL. Iniciación al mundo de la publicidad gráfica.
Utilización de técnicas de manipulación digital. Empleo del programa Gimp.
Realización del cartel de la “FERIA DEL LIBRO del centro”.

Segundo trimestre. Temas 1, 2, 3 y 9

Tema 1.- Las formas en la naturaleza

Tema 2.- El paisaje urbano y su expresión en el arte.

Tema 3.- Aspectos plásticos de la figura humana.

Tema 9.- La fotografía.

Práctica nº 2.- Deconificación gráfica de una imagen.

Práctica nº 3.- Transformación cromática de una imagen.

Práctica nº4.- Estilos artísticos. Deconificación pictórica. De la figuración a la abstracción.

Tercer trimestre. Temas 7, 8 y 12.

Tema 7.- Sistemas de representación.

Tema 8.- Diseño industrial.

Tema 12.- Creación imágenes por ordenador.

Práctica nº5.- Diseño 3D. Aplicación del programa de digital 3D Sketchup, para realización de un proyecto de diseño tridimensional.

Práctica nº6.- Retomando el Tema 3, La figura humana. El retrato.
El dibujo del natural.

15- PROGRAMACIONES DIBUJO TECNICO.

15 .1.- 1º de BACHILLERATO.

PROGRAMACIÓN DE AULA	
DIBUJO TÉCNICO	1º BACHILLERATO

SECUENCIACIÓN.

Temas

Primer Trimestre.

Geometría Plana.

Segundo Trimestre.

Geometría Descriptiva.

Tercer Trimestre.

Normalización.

BLOQUE I.- DIBUJO GEOMÉTRICO.

UNIDAD 1: INSTRUMENTOS DE DIBUJO. Características y empleo

1.1- Objetivos didácticos

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

1.2.- Contenidos conceptuales

El papel y sus clases. El lápiz. El sacapuntas. El portaminas. El estuche y el afilador de minas. La goma de borrar. La escuadra y el cartabón. La regla. El transportador de ángulos. El compás. Los estilógrafos. Las plantillas.

1.3.- Contenidos procedimentales

Práctica sobre el empleo de cada uno de los instrumentos. Trazado, uso y conservación de los mismos.

Aplicación de cada instrumento a las diversas técnicas gráficas para el progreso del alumno en sus vertientes profesional y social.

1.4.- Contenidos actitudinales

- Curiosidad por conocer cada uno de los instrumentos. Su manejo y conservación.
- Interés por identificar instrumentos y materiales, características y aplicación en cada caso.

- Valoración crítica sobre la precisión, rapidez y limpieza de los trabajos realizados.

1.5.- Actividades

La actividad de esta unidad temática se desarrollará a lo largo de todo el curso en base a saber identificar, limpiar, conservar y utilizar correctamente en cada caso los diversos instrumentos y materiales.

1.6.- Criterio de evaluación

Emplear diversos medios gráficos, tales como patrones, transferibles, texturas, etc., y los conocimientos que propicia el dibujo técnico para resaltar la información contenida en un trabajo.

El propósito de este criterio es permitir comprobar si el alumno y la alumna comprenden la contribución realizada en el campo de la comunicación y de la estética al utilizar las técnicas gráficas adecuadas.

UNIDAD 2: TRAZADOS FUNDAMENTALES EN EL PLANO

2.1.- Objetivos didácticos

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

2.2.- Contenidos conceptuales

- Elementos geométricos. Signos geométricos. Lugar geométrico. Mediatriz de un segmento. Clases de ángulos. Bisectriz de un ángulo.

2.3.- Contenidos procedimentales

- Operaciones con la regla y el compás. Operaciones con segmentos. Trazado de la mediatriz de un segmento. Trazado de perpendiculares y paralelas. División de un segmento y de un arco en partes iguales. Construcción de ángulos con las plantillas y el compás.

2.4.- Contenidos actitudinales

- Disposición a incorporar al lenguaje gráfico los elementos y signos geométricos.

- Interés por los conceptos de lugar geométrico y valoración de sus aplicaciones prácticas.
- Aprecio de la importancia que tienen los trazados geométricos sencillos de esta unidad y sus aplicaciones prácticas reales en el dibujo técnico.

2.5.- Actividades

- Las actividades normales se centrarán en el dominio razonado de las construcciones geométricas sencillas.
- Las actividades de refuerzo se harán aplicando estas construcciones, de forma reiterativa, en planos reales sencillos.
- Las actividades de ampliación se basarán en el trazado de figuras poligonales en las que haya que utilizar, a la vez, varios problemas de los estudiados.

2.6.- Criterio de evaluación

- Resolver problemas geométricos sencillos en los que intervengan, paralelas, perpendiculares, mediatrices, bisectrices y algún lugar geométrico, creando figuras diversas en el plano.
- Se pretende comprobar de este modo, si el alumnado es capaz de construir las formas geométricas más elementales y si comprende el alcance potencial del concepto de lugar geométrico.

UNIDAD 3: ESCALAS

3.1.- Objetivos didácticos

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

3.2.- Contenidos conceptuales

Proporcionalidad. Escalas. Definiciones. Clases de escalas.

3.3.- Contenidos procedimentales

Construcción de una escala gráfica. Construcción del triángulo universal de escalas. Construcción de la escala decimal de transversales y aplicación de toma de medidas a escala.

3.4.- Contenidos actitudinales

- Valoración de la importancia de las escalas para la confección de un plano.

- Valoración de la relación que existe entre la escala elegida, el tamaño del formato y la complejidad del plano.

3.5.- Actividades

Normales: Construcción de escalas de pequeña reducción.

De refuerzo: Construcción de escalas de pequeña y de gran reducción.

De ampliación: Construcción de escalas de pequeña ampliación.

3.6.- Criterio de evaluación

Construir diferentes escalas de reducción y ampliación y aplicarlas a ejercicios concretos.

Se pretende con este criterio que el alumnado no sepa solamente construir diferentes tipos de escalas, sino también que construya aquella que sea la más idónea para el caso concreto que se le proponga. De esta forma, en cada caso de aplicación, tendrá que construir una escala transversal de decimales, una escala volante, etc.

UNIDAD 4: CONSTRUCCIÓN DE FORMAS POLIGONALES (I).

Triángulos. Ángulos relacionados con la circunferencia

4.1.- Objetivos didácticos

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

4.2.- Contenidos conceptuales

Triángulos. Definiciones y clases. Ángulos relacionados con la circunferencia.

4.3.- Contenidos procedimentales

Construcción de triángulos oblicuángulos, equiláteros, isósceles, y rectángulos a partir de datos precisos. Construcción de los diversos tipos de ángulos relacionados con la circunferencia.

4.4.- Contenido transversal

Como en la unidad anterior, a partir de un plano callejero en el que predominen las formas triangulares y en el que se indican señales de tráfico horizontales y verticales, hacer aplicación de una correcta educación vial de conductores y peatones, fijando las preferencias que en cada caso se produzcan al incorporarse señales y agentes.

4.5.- Actividades

Normales: Construcción de triángulos oblicuángulos a partir de lados y ángulos.

De refuerzo: Reiteración de estas construcciones para triángulos isósceles y rectángulos.

De ampliación: Construcción de triángulos cuando en los datos intervienen otros elementos.

4.6.- Criterio de evaluación

Resolver problemas geométricos sencillos en los que intervengan, fundamentalmente, triángulos y crear formas y redes con ellos.

Se pretende comprobar de esta forma, si el alumno/a es capaz de construir formas geométricas elementales.

UNIDAD 5: CONSTRUCCIÓN DE FORMAS POLIGONALES (II).

Cuadriláteros. Polígonos regulares

5.1.- Objetivos didácticos

- Identificar los polígonos cuadriláteros y los polígonos regulares.
- Construir los polígonos anteriores mediante el procedimiento más sencillo y didáctico.
- Dividir la circunferencia en partes iguales e inscribir en ella los polígonos regulares convexos.

- Construir polígonos regulares a partir del lado y hacer aplicación al trazado de composiciones gráficas precisas, claras, objetivas y estéticas.

5.2.- Contenidos conceptuales

Cuadriláteros. Definiciones. Cuadrado, rectángulo, rombo, romboide, trapecio y trapezoide. Polígonos regulares convexos. Definiciones.

5.3.- Contenidos procedimentales

Construcción de cuadriláteros. División de la circunferencia en partes iguales y construcción de polígonos regulares inscritos. Construcción de polígonos regulares a partir del lado.

5.4.- Contenidos actitudinales

- Curiosidad e interés por investigar sobre las formas poligonales regulares.
- Sensibilidad y gusto por el rigor y por la precisión en el trazado de composiciones gráficas a base de redes poligonales.

5.5.- Actividades

Normales: Construcción de las figuras poligonales propias de la unidad.

De refuerzo: Construcción de polígonos regulares inscritos.

De ampliación: Aplicación al trazado de composiciones gráficas o redes formadas por polígonos regulares.

5.6.- Criterio de evaluación

Resolver problemas geométricos sencillos en los que intervengan todo tipo de polígonos y crear formas o composiciones a partir de ellos.

Se pretende comprobar de este modo, si el alumnado es capaz de construir las formas geométricas más elementales y crear, con su imaginación, otras formas de proporciones estéticas.

UNIDAD 6: RELACIONES GEOMÉTRICAS. Proporcionalidad, semejanza, igualdad, equivalencia y simetría

6.1.- Objetivos didácticos

- Adquirir destreza para comparar unas figuras con otras.
- Dominar las relaciones que pueden ligar a las figuras geométricas: proporción, semejanza, igualdad, equivalencia y simetría.

- Valorar la gran importancia de estas relaciones geométricas que van a permitir al alumno elaborar soluciones razonadas ante problemas geométricos en el plano y en el espacio.

6.2.- Contenidos conceptuales

Conceptos de razón, cuarto proporcional, tercero y medio proporcional. Condiciones que deben cumplir las figuras semejantes, iguales, equivalentes o simétricas.

6.3.- Contenidos procedimentales

Construcción del cuarto proporcional a tres segmentos. Construcción del tercero y del medio proporcional a dos segmentos. Diversos métodos para construir la figura semejante o igual a otra. Construcción de una figura equivalente a otra. Construcción de la figura simétrica de otra respecto a un punto o respecto a un eje.

6.4.- Contenidos actitudinales

- Valoración de la utilidad de estas relaciones geométricas por sus aplicaciones prácticas.
- Interés por conocer los métodos estudiados y la aplicación de cada uno de ellos a diversas actividades profesionales.

6.5.- Actividades

Normales: Construcción del segmento cuarto, tercero o medio proporcional. Construcción por un procedimiento, de la figura semejante, igual, equivalente o simétrica de otra.

De refuerzo: Insistir con otros procedimientos para conseguir el mismo fin.

De ampliación: Aplicación de estas transformaciones al dibujo técnico.

6.6.- Criterios de evaluación

Resolver problemas geométricos sencillos en los que intervengan todo tipo de polígonos y crear formas a partir de ellos, utilizando las transformaciones del plano.

Se pretende comprobar de este modo, si el alumnado es capaz de construir las formas geométricas más elementales y si comprende el alcance potencial de las transformaciones geométricas en el plano, tales como la semejanza, la igualdad, la equivalencia y la simetría.

UNIDAD 7: TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS. Traslación, giro y homotecia

7.1.- Objetivos didácticos

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

7.2.- Contenidos conceptuales

Concepto de traslación, giro y homotecia.

7.3.- Contenidos procedimentales

Construcción de la figura trasladada de otra a partir del vector traslación. Construcción de la figura girada de otra, conociendo el centro de giro, el ángulo de giro y el sentido del mismo. Construcción de la figura homotética de otra a partir de la razón de homotecia.

7.4.- Contenidos actitudinales

- Valoración de la utilidad de estas transformaciones geométricas por sus aplicaciones prácticas.
- Interés por conocer las condiciones y características de las figuras ligadas por estas transformaciones.

7.5.- Actividades

Normales: Hacer aplicación de la traslación, del giro y de la homotecia para obtener figuras a partir de otras dadas.

De refuerzo: Repetir estas construcciones en aplicaciones prácticas en el dibujo técnico.

De ampliación: Aplicar estas construcciones en casos en que la figura a obtener, se conozca o deba de cumplir alguna condición de posición.

7.6.- Criterios de evaluación

Resolver problemas geométricos sencillos en los que intervengan todo tipo de polígonos y crear formas a partir de ellos, utilizando las transformaciones del plano.

Se pretende comprobar de este modo, si el alumnado es capaz de construir las formas geométricas más elementales y si comprende el alcance potencial de las transformaciones geométricas en el plano, tales como la traslación, el giro y la homotecia.

UNIDAD 8: TANGENCIAS. Rectificaciones

8.1.- Objetivos didácticos

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

8.2.- Contenidos conceptuales

Consideraciones sobre tangencias. Puntos de tangencia. Enlace de líneas. Rectificaciones.

8.3.- Contenidos procedimentales

Resolución de problemas de tangencia sencillos. Trazado de rectas tangentes a circunferencias. Trazado de circunferencias tangentes a circunferencias. Trazado de circunferencias tangentes a rectas y a circunferencias. Trazado de enlace de líneas en casos prácticos. Determinación gráfica de la rectificación de la circunferencia y de partes de ella.

8.4.- Contenidos actitudinales

- Valoración de la precisión en este tipo de problemas.
- Interés por determinar los puntos de tangencia.
- Interés por conocer las aplicaciones prácticas de los problemas de tangencia en el dibujo técnico.

8.5.- Actividades

Normales: Resolución de los problemas de tangencia que se proponen en la unidad didáctica.

De refuerzo: Para su mejor comprensión aplicar lo anterior a uniones sencillas de líneas.

De ampliación: Aplicación de los problemas de tangencias en la representación de piezas reales sencillas, tales como juntas, manivelas, volantes, ganchos, etc.

8.6.- Criterios de Evaluación

Diseñar y resolver formas sencillas en las que intervengan problemas de tangencias y enlaces entre rectas, circunferencias o ambas.

Con este criterio se pretende comprobar si el alumnado conoce y comprende la teoría de la circunferencia y sus aplicaciones en la resolución de tangencias, aplicando el procedimiento más idóneo en cada caso. En la realización de estas tareas, los

alumnos y las alumnas deben indicar el proceso seguido, así como señalar todos los puntos del resultado obtenidos, tanto de centros como de tangencia.

UNIDAD 9: CURVAS TÉCNICAS. Ovalo, ovoide, espiral y voluta

9.1.- Objetivos didácticos

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

9.2.- Contenidos conceptuales

Conocimiento de la forma de estas curvas, características, elementos y arcos que las forman.

9.3.- Contenidos procedimentales

Construcción del ovalo a partir del eje mayor, del eje menor o de los dos ejes. Construcción del ovoide conociendo el eje mayor o el eje menor. Construcción de la voluta y de la espiral.

9.4.- Contenidos actitudinales

- Aprecio por la utilidad de estas curvas en las aplicaciones prácticas que se presentan.
- Valoración crítica de la precisión en el trazado y de la determinación de los puntos de tangencia.

9.5.- Actividades

Normales: Construcción de las curvas al menos por un procedimiento.

De refuerzo: Construcción de las curvas a partir de nuevos datos para reafirmar el conocimiento de las mismas.

De ampliación: Aplicaciones prácticas de estas curvas.

9.6.- Criterio de evaluación

Construir cualquier curva técnica incluida en el contenido de este bloque, a partir de los parámetros que las definen.

De este modo se valora de qué forma los alumnos/as han comprendido la teoría sobre las diferentes curvas técnicas de uso tan común en la construcción de cualquier

elemento de carácter industrial, así como la destreza en el uso de los instrumentos de dibujo, en lo relativo a la exactitud y al acabado final.

UNIDAD 10: CURVAS CÓNICAS. Elipse, hipérbola y parábola. Definición y trazado

10.1.- Objetivos didácticos

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

10.2.- Contenidos conceptuales

Definiciones de las cónicas y de sus elementos. Diámetros conjugados.

10.3.- Contenidos procedimentales

Construcciones de las cónicas por puntos, aplicando su definición y propiedades. Trazado de la tangente a la curva en un punto, desde un punto y paralelas a una dirección. Puntos de intersección de una recta con las curvas. Determinación de los ejes a partir de una pareja de diámetros conjugados. Centros de curvatura.

10.4.- Contenidos actitudinales

- Disposición a incorporar al lenguaje cotidiano los términos de focos, distancia focal, ejes, etc., usándolos con precisión.
- Interés por reconocer estas curvas en la naturaleza y en la técnica, apreciando sus valores estéticos y funcionales.

10.5.- Actividades

Normales: Construir las curvas al menos por dos procedimientos y trazado de tangentes a las mismas.

De refuerzo: Elegir otros métodos de construcción.

De ampliación: Trazado de estas curvas por medio de plantillas.

10.6.- Criterio de evaluación

Construir las cónicas a partir de los parámetros que la definen.

De este modo se valora de qué forma los alumnos comprendieron la teoría de estas cónicas, de uso tan común en la construcción de elementos industriales, así como la destreza en el uso de los instrumentos de dibujo, en lo relativo a la exactitud y al acabado final.

BLOQUE II. GEOMETRÍA DESCRIPTIVA

UNIDAD 11: GEOMETRÍA DESCRIPTIVA: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN. Fundamentos y características más importantes de cada uno de ellos.

11.1.- Objetivos didácticos

- Conocer el fundamento de los diversos sistemas que utiliza el hombre para representar, sobre un plano, objetos tridimensionales.
- Mentalizar al alumno, desde esta unidad, de que la Geometría Descriptiva es el fundamento del Dibujo Técnico.
- Reconocer que para definir un objeto, primero hay que representarlo y luego hay que terminar su definición, mediante medidas, estados y características superficiales, material, etc.

11.2.- Contenidos conceptuales

Definición de Geometría Descriptiva. Proyección. Clases de proyección.

11.3.- Contenidos procedimentales

Fundamentos de los sistemas de proyección: diédrico, planos acotados, axonométrico, caballera y cónico. Elementos que intervienen en cada uno.

11.4.- Contenidos actitudinales

- Interés por conocer la forma en que se representan los cuerpos en cada uno de los sistemas.
- Valorar la importancia que tiene el conocimiento de la Geometría Descriptiva.

11.5.- Actividades

Normales: Representación a mano alzada, en el sistema diédrico, de objetos sencillos que estén a su alcance, un tintero, un cenicero, un taburete, etc.

De refuerzo: Representación de estos mismos cuerpos, visualizándolos en perspectiva axonométrica.

De ampliación: Visualización de cuerpos a mano alzada en perspectiva caballera y cónica.

11.6.- Criterios de evaluación

Aplicar los distintos sistemas de representación estudiados según el objeto a representar.

Por medio de este criterio el alumnado manifestará su capacidad para elegir el sistema que mejor se adecua a cada necesidad de representación, así como también el grado de comprensión alcanzado, referente a la relación y a la correspondencia de los diferentes sistemas estudiados.

UNIDAD 12: SISTEMA DIÉDRICO (I). Representación del punto, recta y plano

12.1.- Objetivos didácticos

- Hacer ver al alumno que un cuerpo es un conjunto de puntos, rectas y planos y que comprenda que debe hacer un estudio pormenorizado y con el máximo detalle posible, de los tres elementos geométricos.
- Hacer ver al alumno que la Geometría Descriptiva y el Dibujo Técnico están íntimamente unidos, de forma que el dominio de ambos, permite representar y definir completamente sobre un plano, cualquier objeto real u otro que se esté diseñando.
- Conseguir que el alumno comience a ver en el espacio, incluso sin necesidad de materializarse sobre un plano y que sea capaz, mediante el lenguaje hablado, explicar una operación, un paso o un problema completo.

12.2.- Contenidos conceptuales

Elementos que intervienen en el sistema diédrico. Planos de proyección, L.T., planos bisectores, cota y alejamiento, etc. Indicación de las diferentes posiciones que puede ocupar en el espacio un punto, una recta y un plano. Relación que liga las proyecciones de una figura plana.

12.3.- Contenidos procedimentales

Proyecciones de un punto en diversas posiciones. Proyecciones de una recta. Trazas. Rectas de perfil y paso a tercera proyección. Representación del plano en diversas posiciones. Problemas en el plano. Determinación de las proyecciones de una figura plana.

12.4.- Contenidos actitudinales

- Disposición favorable a incorporar al lenguaje cotidiano términos como, proyección, L.T, bisector, trazas, cota, alejamiento, etc., usándolos con precisión.
- Interés por avanzar en el dominio del espacio.
- Valorar la importancia que tiene el conocimiento riguroso de las posiciones de los elementos geométricos y de su representación.

12.5.- Actividades

Normales: Representación de elementos geométricos en posiciones sencillas.

De refuerzo: Intensificación de las actividades anteriores recurriendo a esquemas sencillos en el espacio para una mejor comprensión por el alumno.

De ampliación: Representación de elementos geométricos en posiciones de una cierta dificultad o no favorables a los planos de proyección.

12.6.- Criterios de evaluación

Resolver problemas sencillos de representación de un punto, de una recta y de un plano, así como de proyecciones de una figura plana. Valorar los reflejos y la rapidez de respuesta a preguntas elementales sobre problemas del espacio.

Con este criterio se pretende saber si el alumno ha asimilado, de forma global y con claridad de ideas, el conjunto de la representación de los tres elementos geométricos y, en su imaginación, saber moverse con rapidez en los cuatro diedros del espacio.

UNIDAD 13: SISTEMA DE PLANOS ACOTADOS

13.1.- Objetivos didácticos

- Adquirir el fundamento del sistema para representar la superficie terrestre, auxiliándose de curvas de nivel y de símbolos normalizados para el dibujo topográfico.
- Comprender que este sistema de planos acotados es un sistema más de la Geometría Descriptiva, definido y reversible, y que por lo tanto permite resolver cualquier tipo de problema en el plano y en el espacio.
- Adquirir una visión general del dibujo topográfico, representando la superficie terrestre con sus accidentes naturales y artificiales.

13.2.- Contenidos conceptuales

Sistema de planos acotados. Fundamentos y aplicaciones.

13.3.- Contenidos procedimentales

Representación del punto, de la recta y del plano. Intersección de planos: aplicaciones. Superficies topográficas. Perfiles. Dibujo topográfico.

13.4.- Contenidos actitudinales

- Curiosidad e interés por conocer la metodología de este sistema.
- Valoración de la utilidad de este sistema para la confección de planos topográficos.

13.5.- Actividades

Normales: Ejercicios sencillos sobre la representación de los elementos geométricos.

De refuerzo: Aplicación a la intersección de planos y sus aplicaciones y a la determinación de perfiles y explanaciones.

De ampliación: Confección de un pequeño plano topográfico.

13.6.- Criterios de evaluación

Aplicar el sistema de planos acotados a la representación de perfiles y de explanaciones, así como a la confección de un plano topográfico.

Con este criterio se pretende evaluar la capacidad de los alumnos y de las alumnas de aplicar el sistema de planos acotados, uniendo el sistema de representación con la simbología normalizada propia del mismo.

UNIDAD 14: SISTEMA AXONOMÉTRICO

14.1.- Objetivos didácticos

- Iniciar al alumno en la representación de cuerpos mediante una perspectiva, es decir, mediante una sola vista en la que aparezcan las tres dimensiones. En este caso, mediante una perspectiva axonométrica.
- Familiarizar al alumno con la escala isométrica.
- Adquirir soltura en el trazado de las elipses isométricas.

14.2.- Contenidos conceptuales

Fundamentos del sistema axonométrico ortogonal. Sistema axonométrico isométrico. Escala isométrica.

14.3.- Contenidos procedimentales

Fundamentos del sistema axonométrico ortogonal. Sistema axonométrico isométrico. Escala isométrica. Representación del punto. Proyecciones de una recta en las posiciones más sencillas. Representación del plano en las posiciones más sencillas. Trazas de un plano dado por tres puntos. Posiciones relativas de dos rectas. Intersección de planos y de recta y plano. Perspectiva axonométrica isométrica de la circunferencia. Perspectivas sin reducir. Rayado de secciones. Perspectiva axonométrica de cuerpos y ejercicios sobre secciones planas.

14.4.- Contenidos actitudinales

- Interés por conocer la metodología de este sistema.
- Valoración de la importancia y sencillez que supone la representación de sólidos mediante una perspectiva isométrica.

14.5.- Actividades

Normales: Resolución de problemas sencillos sobre la metodología del sistema.

De refuerzo: Perspectiva isométrica de la circunferencia y de cuerpos geométricos sencillos.

De ampliación: Perspectiva isométrica de cuerpos didácticos sencillos.

14.6.- Criterios de evaluación

- Analizar el montaje de objetos compuestos de escasa dificultad, utilizando para esto el sistema isométrico y las nociones de acotación ajustadas a este sistema. Por medio de este criterio se pretende comprobar si los alumnos y las alumnas conocen el sistema, en la doble vertiente de expresión y comprensión.
- Desarrollar y construir un sólido poliédrico o de revolución, a partir de su representación en diédrico, al que se le practicó un corte oblicuo respecto a los planos fundamentales para dibujarlo en axonometría. Con este criterio se pretende evaluar la capacidad de comprensión del espacio, así como el análisis de la forma realizado por el alumnado.

UNIDAD 15: SISTEMA DE PERSPECTIVA CABALLERA

15.1.- Objetivos didácticos

- Iniciar al alumno en la representación en perspectiva caballera.
- Aprender a elegir unos datos del sistema con los que obtener perspectivas estéticas, agradables a la vista.

15.2.- Contenidos conceptuales

Fundamentos del sistema. Datos del sistema. Valores de φ y σ . Notaciones. Coeficiente de reducción.

15.3.- Contenidos procedimentales

Representación del punto. Coordenadas. Distancia entre dos puntos: diversos casos. Perspectivas de figuras planas. Perspectiva caballera de la circunferencia. Perspectiva de cuerpos geométricos en posiciones sencillas.

15.4.- Contenidos actitudinales

- Interés por conocer la metodología del sistema.
- Valoración de la importancia y sencillez que supone la representación de sólidos mediante una perspectiva caballera.

15.5.- Actividades

Normales: Ejercicios sobre perspectivas de figuras planas poligonales y de la circunferencia.

De refuerzo: Aplicación a perspectivas de cuerpos geométricos en posiciones sencillas.

De ampliación: Aplicación a perspectivas de piezas sencillas con caras oblicuas y superficies curvas.

15.6.- Criterios de evaluación

Analizar el montaje de objetos compuestos de escasa dificultad, utilizando para esto la perspectiva caballera y las nociones de acotación ajustadas a este sistema.

Por medio de este criterio se pretende comprobar si los alumnos y las alumnas conocen el sistema, en la doble vertiente de expresión y comprensión.

BLOQUE III. NORMALIZACIÓN

UNIDAD 16: NORMALIZACIÓN. Principios generales de representación

16.1.- Objetivos didácticos

- Concienciar al alumno de la importancia de la normalización en todo lo relacionado con la vida del hombre.
- Centrar al alumno en la normalización del Dibujo Técnico, distinguiendo las normas de estudio y las normas de consulta, todas ellas de obligada aplicación en los planos industriales.

16.2.- Contenidos conceptuales

Introducción a la normalización. Principios generales de representación.

16.3.- Contenidos procedimentales

Fundamentos del Dibujo Industrial. Vistas. Vistas necesarias. Denominación de las vistas. Posiciones relativas de las vistas. Elección de las vistas. Vistas particulares. Vistas locales. Clases de líneas empleadas en dibujo industrial. Anchura de las líneas. Esparcimiento entre líneas. Orden de prioridad de las líneas coincidentes. Terminación de las líneas de referencia.

16.4.- Contenidos actitudinales

- Interés por la normalización del dibujo técnico.
- Valoración de la importancia de la normalización como convencionalismo idóneo para simplificar, no sólo la producción, sino también la comunicación, dándole un carácter universal.

16.5.- Actividades

Normales: Vistas normalizadas de sólidos.

De refuerzo: Visualización de piezas.

De ampliación: Representación de pequeños conjuntos muy sencillos.

16.6.- Criterios de evaluación

Aplicar el sistema diédrico y la normalización para la representación de los planos técnicos, necesarios para describir e, incluso, para fabricar un objeto que ofrezca, cuando menos, una cara oblicua con respecto a uno de los dos planos de proyección.

Con este criterio se pretende evaluar la capacidad de los alumnos y de las alumnas de aplicar el sistema diédrico, uniendo el sistema de representación con la normalización.

UNIDAD 17: NORMALIZACIÓN. Rotulación normalizada

17.1.- Objetivos didácticos

- Iniciar en el trazado correcto de la rotulación.
- Reconocer la importancia de una rotulación correcta como complemento a la parte gráfica de un plano.

17.2.- Contenidos conceptuales

Objeto y características de la rotulación normalizada. Medida de las letras y de las cifras. Escritura estrecha y escritura corriente.

17.3.- Contenidos procedimentales

Práctica de rotulación a mano y de rotulación con plantillas.

17.4.- Contenidos actitudinales

Interés por progresar en el trazado correcto de la escritura normalizada.

17.5.- Actividades

La actividad de esta unidad se hará a lo largo de todo el curso cuidando al principio la escritura de letras y números aislados de las figuras y más adelante las cotas y leyendas de los planos.

17.6.- Criterios de evaluación

Analizar el conjunto de la escritura normalizada, valorando especialmente la uniformidad de las letras y su separación.

Con este criterio el alumno demostrará que ha adquirido una determinada soltura en la escritura a mano y con plantilla.

UNIDAD 18: NORMALIZACIÓN. Acotación

18.1.- Objetivos didácticos

- Interpretar correctamente los principios generales de representación de cuerpos sobre un plano.
- Comenzar a acotar "con sentido común" cuerpos sencillos y piezas de dificultad media.
- Aprender a integrar los conocimientos que el Dibujo Técnico proporciona dentro de los procesos de investigación científicos y tecnológicos.

18.2.- Contenidos conceptuales

Acotación. Reglas para el acotado.

18.3.- Contenidos procedimentales

Procedimientos de acotación. Detalles a tener en cuenta en el proceso de acotación. Inscripción de las cotas.

18.4.- Contenidos actitudinales

- Valoración de la importancia de una correcta acotación.
- Interés por el estudio previo de la pieza antes de iniciar su acotación.

18.5.- Actividades

En esta unidad temática las actividades normales, de refuerzo y de ampliación se diferenciarán en la dificultad de las piezas a acotar y en el número de prácticas realizadas.

En todas ellas se motivará al alumno para que cumpla, al menos, las normas siguientes:

- Poner las cotas precisas, es decir, no repetir las y que no falte alguna.
- Situar cada cota en la vista que de mejor idea de la medida.

18.6.- Criterio de evaluación

Interpretar y representar elementos compuestos sencillos, así como sus componentes, empleando para ello los sistemas de representación y los convencionalismos normalizados.

La finalidad de este criterio es verificar el conocimiento y el manejo de los sistemas de representación, tanto de expresión, como de comprensión, atendiendo a los principios normalizados de representación y a la presentación de documentos técnicos.

UNIDAD 19: ARTE Y DIBUJO TÉCNICO. DISEÑO

19.1.- Objetivos didácticos

- Conocer el canon de proporciones armónicas.
- Definir el diseño como comunicación.
- Diferenciar entre arte y diseño industrial.
- Analizar formas.

19.2.- Contenidos conceptuales

Arte y Geometría. Relación a lo largo de la historia. Diseño industrial. Diferencia entre arte y diseño industrial. Recursos estéticos del Dibujo Técnico. Características estéticas del producto industrial: forma, material, superficie y color. Diseño gráfico, urbanístico y de interiores. Presencia del Dibujo Técnico a lo largo de la historia.

19.3.- Contenidos procedimentales

Análisis de formas bidimensionales. Análisis de formas sencillas compuestas por elementos geométricos ya estudiados. Dibujo de definición de un producto.

19.4.- Contenidos actitudinales

- Valoración de la importancia del diseño, en general, en la vida del hombre.
- Interés por conocer las cualidades y conocimientos de un diseñador.

19.5.- Actividades

Determinación de formas dimensionales y sus propiedades.

Análisis de formas sencillas de uso cotidiano y que pertenezcan a sectores como mobiliario, menaje, artículos deportivos, etc.

19.6.- Criterio de evaluación

Proyectar formas sencillas y realizar el dibujo de definición de la misma.

Con este criterio se pretende dar al alumno una idea general del maravilloso mundo del diseño.

15.2.- 2º de BACHILLERATO

PROGRAMACIÓN DE AULA	
DIBUJO TÉCNICO	2º BACHILLERATO

ÍNDICE

1. Introducción
2. Definiciones
3. Objetivos del Bachillerato
4. Objetivos del Dibujo técnico
5. Competencias clave
6. Orientaciones metodológicas
7. Evaluaciones
8. Organización y distribución de los contenidos
9. Competencias que se trabajan en las unidades temáticas

1. INTRODUCCIÓN

Según se indica en Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, el dibujo técnico tiene como finalidad dotar al alumno de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad. Esta función comunicativa, basada en una serie de convenciones y normas consensuadas a escala nacional, comunitaria e internacional, nos permite expresar, transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de una forma objetiva e inequívoca.

El dibujo técnico, por tanto, se hace imprescindible como medio de expresión y comunicación en cualquier proceso de investigación o proyecto tecnológico que se sirva de los aspectos visuales de las ideas y de las formas con el objetivo de visualizar y definir con exactitud lo que se desea diseñar y posteriormente producir.

El alumno debe adquirir competencias específicas en los dos niveles de comunicación del dibujo técnico como lenguaje universal: comprender e interpretar información y documentación codificada y representar o elaborar documentos técnicos normalizados y comprensibles para los destinatarios. Es necesario el conocimiento de un conjunto de convenciones que están recogidas en las normas para el Dibujo Técnico, que se establecen en un ámbito nacional internacional.

La asignatura favorece la capacidad de abstracción para la comprensión de numerosos trazados y convenciones, lo que la convierte en una valiosa ayuda formativa de carácter general.

A lo largo del segundo curso se trabajan las competencias básicas relacionadas con el Dibujo Técnico como lenguaje universal. A tal fin, se desarrollan gradualmente y de forma interrelacionada tres grandes bloques de contenidos: Geometría y Dibujo técnico, Sistemas de representación y Documentación gráfica de proyectos.

El carácter instrumental del dibujo técnico permite el trabajo interdisciplinar con otras materias y la orientación de los alumnos hacia campos del conocimiento o estudios superiores.

Conviene destacar el papel cada vez más importante de las nuevas tecnologías en la sociedad actual. Por ello, se incluye en el currículo, no como contenido, sino como una herramienta, el conocimiento de las posibilidades de los programas de diseño asistido por ordenador.

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

2. DEFINICIONES

A efectos del Real Decreto 1105/2014, se entenderá por:

Currículo: regulación de los elementos que determinan los procesos de enseñanza y aprendizaje para cada una de las enseñanzas y etapas educativas.

Objetivos: referentes relativos a los logros que el estudiante debe alcanzar al finalizar cada etapa, como resultado de las experiencias de enseñanza-aprendizaje intencionalmente planificadas a tal fin.

Competencias: 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.

Contenidos: conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que contribuyen al logro de los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa y a la adquisición de competencias. Los contenidos se ordenan en asignaturas, que se clasifican en materias y ámbitos, en función de las etapas educativas o los programas en que participe el alumnado.

Estándares de aprendizaje evaluables: especificaciones de los criterios de evaluación que permiten definir los resultados de aprendizaje, y que concretan lo que el estudiante debe saber, comprender y saber hacer en cada asignatura; deben ser observables, medibles y evaluables y permitir graduar el rendimiento o logro alcanzado. Su diseño debe contribuir y facilitar el diseño de pruebas estandarizadas y comparables.

Criterios de evaluación: son el referente específico para evaluar el aprendizaje del alumnado. Describen aquello que se quiere valorar y que el alumnado debe lograr, tanto en conocimientos como en competencias; responden a lo que se pretende conseguir en cada asignatura.

Metodología didáctica: conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado, de manera consciente y reflexiva, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados.

3. OBJETIVOS DEL BACHILLERATO

El Bachillerato tiene como finalidad proporcionar al alumnado formación, madurez intelectual y humana, conocimientos y habilidades que les permitan desarrollar funciones sociales e incorporarse a la vida activa con responsabilidad y competencia. Asimismo, capacitará al alumnado para acceder a la educación superior.

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

- a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución española 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 y, en su caso, la lengua oficial de su Comunidad Autónoma.

- 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.

4. OBJETIVOS DEL DIBUJO TÉCNICO

La enseñanza del dibujo técnico en el bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

1. Utilizar adecuadamente y con cierta destreza los instrumentos y la terminología específica del dibujo técnico.
2. 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.
3. Considerar el dibujo técnico como un lenguaje objetivo y universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis para poder expresar y comprender la información.
4. Conocer y comprender los principales fundamentos de la geometría métrica aplicada para resolver problemas de configuración de formas en el plano.
5. Comprender y emplear los sistemas de representación para resolver problemas geométricos en el espacio o representar figuras tridimensionales en el plano.
6. Valorar la universalidad de la normalización en el dibujo técnico y aplicar la principales normas UNE e ISO referidas a la obtención, posición y acotación de las vistas de un cuerpo.
7. Emplear el croquis y la perspectiva a mano alzada como medio de expresión gráfica y conseguir la destreza y la rapidez necesarias.
8. 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.

9. 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.
10. Interesarse por las nuevas tecnologías y los programas de diseño, disfrutando con su utilización y valorando sus posibilidades en la realización de planos técnicos.
11. Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida (competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, competencia digital, aprender a aprender).
12. 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 de afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente (competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, competencia digital, aprender a aprender, sentido de iniciativa y emprendimiento).
13. Afianzar el espíritu emprendedor con actividades de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
14. Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural (conciencia y expresión cultural, competencias sociales y cívicas).

5. COMPETENCIAS CLAVE

En el preámbulo del citado Real Decreto 1105/2014, se indica que en línea con la Recomendación 2006/962/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006, sobre las **competencias clave para el aprendizaje permanente**, este real decreto se basa en la potenciación del aprendizaje por competencias, integradas en los elementos curriculares para propiciar una renovación en la práctica docente y en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La competencia supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones, y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz. Se contemplan, pues, como conocimiento en la práctica.

Las competencias, por tanto, se conceptualizan como un «**saber hacer**» que se aplica a una diversidad de contextos académicos, sociales y profesionales. Para que la transferencia a distintos contextos sea posible resulta indispensable una comprensión del conocimiento presente en las competencias, y la vinculación de éste con las habilidades prácticas o destrezas que las integran.

El aprendizaje por competencias favorece los propios procesos de aprendizaje y la motivación por aprender, debido a la fuerte interrelación entre sus componentes: el concepto se aprende de forma conjunta al procedimiento de aprender dicho concepto.

Se adopta la denominación de **competencias clave** definidas por la Unión Europea. Se considera que «las competencias clave son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo».

A efectos del presente real 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.

Para una adquisición eficaz de las competencias y su integración efectiva en el currículo, deberán diseñarse actividades de aprendizaje integradas que permitan al alumnado avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.

6. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

Según se indica en el Real Decreto 1105/2014, las actividades educativas en el Bachillerato favorecerán la capacidad del alumnado para aprender por sí mismo, para trabajar en equipo y para aplicar los métodos de investigación apropiados.

La asignatura de Dibujo Técnico se estudia en los dos cursos del bachillerato.

El desarrollo de los cuatro grandes bloques de que consta esta materia (geometría y dibujo técnico; sistemas de representación; normalización y documentación gráfica de proyectos) debe presentarse en dos libros no excesivamente voluminosos y ello nos obliga a dar una serie de orientaciones metodológicas que ayuden al profesor en sus clases teóricas y prácticas. Pretendemos con ello que los dos libros sean realmente útiles para el profesor y para el alumno, que encontrará en ellos los conocimientos básicos, expuestos de forma clara y precisa para se puedan asimilar bien y con el mínimo esfuerzo.

Como es lógico, damos libertad al profesor para que, con su mejor criterio, introduzca las variantes que estime pertinentes en las orientaciones metodológicas que vamos a desarrollar. En cada unidad temática, para no hacerla exhaustiva, hemos tenido que tomar decisiones sobre si incluir o no una determinada materia, siempre pensando que con lo expuesto sería suficiente para crear un cimiento firme que sirva de base a estudios superiores. Por ello, el profesor, a la vista del tiempo disponible, del desarrollo del curso y del nivel de su alumnado, puede introducir esas variantes que hemos indicado, en el sentido de reforzar algún tema o simplificar otros. Lo mismo debemos

indicar en cuanto al desarrollo de las actividades; de éstas se propone un número suficiente, pero no tienen por qué ser las propuestas en el libro las que se lleven a efecto. El entorno y las características de la región pueden hacer más eficaces otras propuestas.

Tratándose de una materia propia de una modalidad hay que pensar que, con los conocimientos recibidos, el alumno adquiere una formación más especializada que lo prepara y orienta hacia estudios posteriores o hacia una actividad profesional.

La metodología a seguir se fundamentará en la idea principal de que el dibujo técnico debe capacitar para el conocimiento del lenguaje gráfico empleado por las distintas especialidades industriales, tanto en sus aspectos de lectura e interpretación como en el de expresión de ideas tecnológicas o científicas.

Teniendo en cuenta que el dibujo técnico debe ser eminentemente activo, a la explicación teórica de la asignatura seguirá la realización de ejercicios, problemas y actividades que pongan al alumno en situación de aplicación de los conocimientos adquiridos.

Se aconseja, si ello es posible, la utilización máxima de medios audiovisuales en orden a conseguir la mayor eficiencia docente, claridad de exposición y ahorro considerable de tiempo.

También se recomienda la utilización de modelos reales.

Profesionalmente, en el futuro, el técnico utilizará el dibujo técnico como herramienta y medio, por lo que no precisa de un singular adiestramiento instrumental, propio de profesionales especializados. Sin embargo, si bien el aprendizaje de ciertos aspectos del dibujo técnico se apoya en ejecuciones prácticas, como vistas necesarias, acotación, etc., en otro aspecto del mismo, como representación de elementos normalizados, es posible su identificación sobre planos ya ejecutados, con lo que no se justifica su dibujo de forma aislada para aprender su representación convencional.

En general, y para aprovechar al máximo el número de horas lectivas del curso, las actividades deben distribuirse mediante trabajos a limpio y resoluciones a mano alzada. Sin duda, conviene que el alumno adquiera soltura con todos los instrumentos y la rapidez y precisión necesarias; por ello, al menos una tercera parte de sus trabajos deberá realizarlos con los instrumentos. Sin embargo, el repaso de muchas construcciones y cierto tipo de problemas geométricos y de descriptiva puede hacerlos a mano alzada con el portaminas. Este sistema de aprendizaje, que aparentemente no tiene importancia, supone para el alumno un ahorro de tiempo muy estimable que puede dedicar a ampliar el número de actividades. Esta metodología, aplicada personalmente a lo largo de más de cuarenta años en la enseñanza del dibujo técnico, la recomendamos de forma especial por los frutos que produce. El alumno emplea menos tiempo y sobre todo “suelta su mano” y consigue hacer correctamente croquis, perspectivas, esquemas y diseños.

7. EVALUACIONES

Los referentes para la comprobación del grado de adquisición de las competencias y el logro de los objetivos del Bachillerato en las evaluaciones continuas y final de la materia de la asignatura de Dibujo técnico, serán los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables que figuran en las tablas correspondientes del apartado 8 de este documento.

La evaluación del aprendizaje del alumnado será continua, tendrá un carácter formativo y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje.

8. ORGANIZACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DE LOS CONTENIDOS

Los bloques de contenidos del Dibujo Técnico II (*el qué enseñar*) son los reflejados en el real decreto 1105/2014 (currículo del Bachillerato) y las unidades temáticas las propuestas en el libro de Dibujo Técnico II de la editorial Donostiarra, serán:

BLOQUE TEMÁTICO I: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO

TEMA 1: TRAZADOS EN EL PLANO

Trazados fundamentales en el plano. Arco capaz. Ángulos relacionados con la circunferencia. Cuadrilátero inscriptible. Teorema del cateto y de la altura

TEMA 2: POTENCIA

Eje radical y centro radical. Sección áurea. Rectángulo áureo

TEMA 3: INVERSIÓN

TEMA 4: TANGENCIAS

Tangencias como aplicación de los conceptos de potencia e inversión

TEMA 5: CURVAS CÓNICAS

La elipse. La hipérbola y la parábola. Definición y trazado. Tangencias y puntos de intersección con una recta. Otros problemas de cónicas

TEMA 6: CURVAS TÉCNICAS

Curvas cíclicas. Cicloide. Epicicloide. Hipocicloide. Pericicloide. Evolvente de la circunferencia

TEMA 7: TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS

Homología y afinidad

BLOQUE TEMÁTICO II: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN**TEMA 8: SISTEMA DIÉDRICO I**

Abatimientos, cambios de planos, giros y ángulos. Verdaderas magnitudes y superficiales angulares

TEMA 9: SISTEMA DIÉDRICO II

Representación de los poliedros regulares. Representación de superficies poliédricas y de revolución. Secciones planas. Intersección con una recta. Desarrollos y transformadas

TEMA 10: SISTEMA AXONOMÉTRICO ORTOGONAL

Escala isométrica. Perspectiva isométrica de la circunferencia. Representación de cuerpos poliédricos y de revolución. Secciones planas. Intersección con una recta. Relación del sistema axonométrico con el diédrico

BLOQUE TEMÁTICO III: DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS**TEMA 11: EL PROCESO DE DISEÑO Y FABRICACIÓN**

Perspectiva histórica y situación actual. El proyecto

TEMA 12: PLANOS TÉCNICOS

Tipos de planos en la representación gráfica

TEMA 13: NORMALIZACIÓN

Ampliación de acotación

TEMA 14: ROSCAS

Representación gráfica y acotación

TEMA 15: ELEMENTOS NORMALIZADOS**TEMA 16: PROYECTOS DE MECANISMOS****TEMA 17: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN**

Dibujo vectorial en 2D y 3D

BLOQUE 1. Geometría y Dibujo técnico

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
<p>TEMA 1: TRAZADOS EN EL PLANO</p> <p>TEMA 2: POTENCIA</p> <p>TEMA 3: INVERSIÓN</p> <p>TEMA 4: TANGENCIAS</p>	<p>1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	<p>1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.</p> <p>1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión.</p> <p>1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.</p> <p>1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.</p> <p>1.5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>
<p>TEMA 5: CURVAS CÓNICAS</p> <p>TEMA 6: CURVAS TÉCNICAS</p>	<p>2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.</p>	<p>2.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.</p> <p>2.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.</p> <p>2.3. Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la</p>

		circunferencia.
TEMA 7: TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS	3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.	3.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas, identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones. 3.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas. 3.3. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.
BLOQUE 2. Sistemas de representación		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
TEMA8: SISTEMA DIÉDRICO I	1. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la "visión espacial", analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.	1.1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud. 1.2. Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas. 1.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados.
TEMA 9: SISTEMA DIÉDRICO II	2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas,	2.1. Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.

<p>TEMA 9: SISTEMA DIÉDRICO II</p>	<p>analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.</p>	<p>2.2. Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.</p> <p>2.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.</p> <p>2.4. Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida.</p> <p>2.5. Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.</p>
---	--	--

<p>TEMA 10: SISTEMA AXONOMÉTRICO ORTOGONAL</p>	<p>3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.</p>	<p>3.1. Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección.</p> <p>3.2. Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios.</p> <p>3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías.</p>
<p>BLOQUE 3. Documentación gráfica de proyectos</p>		
<p>Contenidos</p>	<p>Criterios de evaluación</p>	<p>Estándares de aprendizaje</p>

<p>TEMA 11: EL PROCESO DE DISEÑO Y FABRICACIÓN</p> <p>TEMA 12: PLANOS TÉCNICOS</p> <p>TEMA 13: NORMALIZACIÓN</p> <p>TEMA 14: ROSCAS</p> <p>TEMA 15: ELEMENTOS NORMALIZADOS</p> <p>TEMA 16: PROYECTOS DE MECANISMOS</p>	<p>1. Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.</p>	<p>1.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo técnico.</p> <p>1.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.</p> <p>1.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.</p> <p>1.4. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.</p>
<p>TEMA 17: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN</p>	<p>2. Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.</p>	<p>2.1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.</p> <p>2.2. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.</p> <p>2.3. Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.</p> <p>2.4. Presenta los trabajos de Dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.</p>

UNIDAD 1. TRAZADOS EN EL PLANO

Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
<p>Elementos geométricos en el plano.</p> <p>Arco capaz. Aplicaciones del arco capaz.</p> <p>Ángulos relacionados con la circunferencia.</p>	<p>Conocer y resolver diversos trazados geométricos en el plano.</p> <p>Comprender el concepto de arco capaz y aplicarlo a la resolución de problemas geométricos.</p> <p>Conocer e identificar los diversos ángulos relacionados con la circunferencia.</p> <p>Resolver problemas de construcción gráfica de relaciones proporcionales de segmentos.</p> <p>Conocer y aplicar los procedimientos de construcción gráfica de figuras semejantes.</p>	<p>Realizar, utilizando escuadra y cartabón y compás, diversos trazados geométricos en el plano.</p> <p>Aplicar los conocimientos del arco capaz a la resolución de problemas geométricos.</p> <p>Distinguir y comprender los diversos ángulos relacionados con la circunferencia.</p> <p>Determinar gráficamente relaciones proporcionales de segmentos.</p> <p>Utilizar con destreza y precisión los procedimientos de construcción de figuras semejantes.</p>

UNIDAD 2. POTENCIA		
Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
<p>Potencia de un punto respecto de una circunferencia.</p> <p>Eje radical de dos circunferencias...</p> <p>Circunferencias coaxiales.</p> <p>Centro radical de tres circunferencias.</p> <p>Sección áurea de un segmento.</p> <p>Rectángulo áureo.</p>	<p>Comprender el concepto de potencia de un punto respecto de una circunferencia y conocer sus aplicaciones.</p> <p>Relacionar el concepto de eje y centro radical como aplicación del concepto de potencia.</p> <p>Apreciar y valorar la sección áurea de un segmento y el rectángulo áureo como base e instrumentos en el diseño.</p>	<p>Determinar lugares geométricos (eje radical y centro radical) aplicando el concepto de potencia.</p> <p>Obtener gráficamente el segmento áureo de otro dado y el rectángulo áureo.</p> <p>Evaluarla importancia de la sección áurea y el rectángulo áureo como base e instrumentos en el diseño.</p>

UNIDAD 3. INVERSIÓN		
Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
<p>Inversión. Definición y tipos.</p> <p>Elementos y figuras dobles en una inversión.</p> <p>Rectas antiparalelas.</p> <p>Determinación del inverso de un punto dado.</p> <p>Figura inversa de una recta.</p> <p>Figura inversa de una circunferencia que no pasa por el centro de inversión.</p>	<p>Comprender y conocer el concepto de inversión, sus tipos, elementos y figuras dobles.</p> <p>Resolver problemas de elementos y figuras inversas.</p> <p>Conocer la importancia de esta transformación geométrica para elaborar soluciones razonadas ante problemas geométricos.</p>	<p>Comprender el concepto de inversión.</p> <p>Conocer los tipos de inversión, los elementos de la misma y las figuras dobles.</p> <p>Transformar por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.</p>

UNIDAD 4. TANGENCIAS		
Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
<p>Resolución de tangencias aplicando el concepto de potencia.</p> <p>Resolución de tangencias aplicando el concepto de inversión.</p> <p>.</p> <p>.</p>	<p>Resolver problemas de tangencias aplicando el concepto de potencia.</p> <p>Resolver problemas de tangencias aplicando el concepto de inversión.</p> <p>.</p>	<p>Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades de los ejes y centros radicales.</p> <p>Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de la transformación de circunferencias y rectas por inversión.</p>

UNIDAD 5. CURVAS CÓNICAS

Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
<p>La elipse. Definición, elementos y propiedades más importantes. Construcción de la elipse. Tangentes a la elipse. Puntos de intersección de una recta con una elipse.</p> <p>La hipérbola. Definición, elementos y propiedades más importantes. Construcción de la hipérbola. Tangentes a la hipérbola. Puntos de intersección de una recta con una hipérbola.</p> <p>La parábola. Definición, elementos y propiedades más importantes. Construcción de la parábola. Tangentes a la parábola. Puntos de intersección de una recta con una parábola.</p>	<p>Adquirir el concepto de elipse, hipérbola y parábola...</p> <p>Conocer los elementos y propiedades más importantes de las curvas cónicas...</p> <p>Aprender a construir las curvas cónicas a partir de unos datos en los casos más comunes.</p> <p>Determinar rectas tangentes a las curvas cónicas y puntos de intersección de éstas con rectas.</p>	<p>Distinguir los diferentes tipos de curvas cónicas.</p> <p>Comprender el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos.</p> <p>Dibujar curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen.</p> <p>Resolver problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades.</p> <p>.</p> <p>.</p>

UNIDAD 6. CURVAS TÉCNICAS

Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
<p>La cicloide. La epicicloide. La hipocicloide. La pericicloide. Evolvente de una circunferencia.</p>	<p>Conocer la forma de estas curvas, su generación y sus aplicaciones. Adquirir destreza en el trazado de estas curvas técnicas.</p>	<p>Identificar la forma de cada una de las curvas técnicas. Comprender la formación de las curvas cíclicas. Dibujar las curvas cíclicas, identificando sus principales elementos.</p>

UNIDAD 7. TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS

Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
<p>Homología plana. Elementos dobles en una homología plana. Rectas límites. Datos necesarios para definir una homología. Homologías de condiciones especiales. Afinidad. Datos que definen una afinidad. Afinidad entre circunferencia y elipse.</p>	<p>Comprender en qué consisten los movimientos en el plano (homología y afinidad). Aprender a construir estas transformaciones. Conocer y valorar las aplicaciones que tienen las transformaciones geométricas (homología y afinidad) en la geometría plana y en los sistemas de representación.</p>	<p>Comprender las características de las transformaciones geométricas de homología y afinidad. Dibujar, teniendo en cuenta las condiciones que se deben cumplir, cada una de estas transformaciones. Aplicar la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas...</p>

UNIDAD 8. SISTEMA DIÉDRICO I

Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
<p>Abatimientos. Aplicación de los abatimientos a los problemas de verdaderas magnitudes lineales y de figuras planas. Proyecciones de figuras situadas en planos.</p> <p>Cambios de planos. Ejercicios de cambios de planos.</p> <p>Giros. Ejercicios de giros.</p> <p>Ángulos. Ejercicios de ángulos.</p>	<p>Conocer los métodos que emplea el sistema diédrico (abatimientos, cambios de plano y giros) para determinar la verdadera magnitud de segmentos y figuras planas.</p> <p>Solucionar problemas de determinación de verdaderas magnitudes de figuras planas.</p>	<p>Comprender los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y la perpendicularidad entre rectas y planos.</p> <p>Determinar la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano.</p>

UNIDAD 9. SISTEMA DIÉDRICO II

Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
<p>Representación diédrica de cuerpos geométricos.</p> <p>Representación de poliedros.</p> <p>Representación de una superficie prismática y de una piramidal,</p> <p>Representación de la superficie cónica.</p> <p>Representación de la superficie cilíndrica.</p> <p>Representación de la esfera.</p> <p>Representación del toro.</p> <p>Representación de cuerpos.</p> <p>Secciones planas de cuerpos.</p> <p>Secciones planas del prisma, de la pirámide, del cono, del cilindro, de la esfera y del toro.</p> <p>Puntos de intersección de una recta con una superficie prismática, con una pirámide, con una superficie cónica, con una superficie cilíndrica y con una esfera.</p> <p>Desarrollos de los poliedros regulares y de cuerpos poliédricos.</p> <p>Desarrollo de la superficie prismática, de la superficie piramidal, de la superficie cónica y de la superficie cilíndrica.</p>	<p>Conocer y comprender la representación en el sistema diédrico de poliedros regulares, prismas, pirámides, cilindros y conos y esferas.</p> <p>Determinar la sección plana de poliedros regular, prismas, pirámides, cilindros, conos y esferas y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.</p> <p>Obtener los puntos de intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos.</p> <p>Dibujar el desarrollo de superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas.</p>	<p>Representar poliedros regulares, prismas, pirámides, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos,</p> <p>Determinar la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.</p> <p>Hallar la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos.</p> <p>Desarrollar superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas.</p>

UNIDAD 10. SISTEMA AXONOMÉTRICO ORTOGONAL

Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
<p>Escala isométrica.</p> <p>Perspectiva axonométrica isométrica de la circunferencia.</p> <p>Perspectiva axonométrica de cuerpos geométricos.</p> <p>Secciones planas de cuerpos en perspectiva axonométrica.</p> <p>Puntos de intersección de una recta con un cuerpo, con un prisma, con una pirámide, con un cono y con un cilindro.</p> <p>Relación del sistema axonométrico con el diédrico.</p>	<p>Conocer los fundamentos del sistema axonométrico.</p> <p>Conocer el procedimiento para la construcción de la escala isométrica, la disposición de los ejes y la utilización del coeficiente de reducción en el sistema isométrico.</p> <p>Dibujar el óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.</p> <p>Realizar perspectivas isométricas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales.</p> <p>Determinar la sección plana de poliedros regular, prismas, pirámides, cilindros y conos.</p> <p>Obtener los puntos de intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos.</p>	<p>Comprender los fundamentos del sistema axonométrico y describir los procedimientos de obtención de las proyecciones.</p> <p>Dibujar axonometrías de poliedros regulares, prismas, pirámides, cilindros y conos.</p> <p>Determinar la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas.</p> <p>Hallar la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos.</p>

UNIDAD 11. EL PROCESO DE DISEÑO Y FABRICACIÓN

Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
<p>Perspectiva histórica y situación actual.</p> <p>El proceso de diseño y desarrollo industrial en la actualidad.</p> <p>Fases del proceso de diseño industrial.</p> <p>El proceso de diseño y desarrollo arquitectónico en la actualidad.</p> <p>El proyecto. Tipos de proyectos.</p> <p>Fases de un proyecto.</p> <p>Documentos básicos de un proyecto técnico.</p>	<p>Conocer y valorar la evolución del proceso de diseño y fabricación y su situación actual...</p> <p>Identificar las fases del proceso de diseño industrial.</p> <p>Conocer y distinguir los. Tipos de proyectos, sus fases de elaboración y los documentos básicos que lo componen.</p>	<p>Identificar y apreciar la evolución del proceso de diseño y fabricación y su situación actual.</p> <p>Reconocer las fases del proceso de diseño industrial.</p> <p>Reconocer los. Tipos de proyectos, sus fases de elaboración y los documentos básicos que lo componen...</p>

UNIDAD 12. PLANOS TÉCNICOS

Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
<p>Planos en la industria mecánica.</p> <p>Planos de arquitectura y construcción. Vocabulario. UNE 1-130.</p>	<p>Conocer los principales tipos de planos que se utilizan tanto en el campo de la industria como en el de la arquitectura y el de la construcción.</p>	<p>Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen</p> <p>Reconocer y utilizar los principales tipos de planos que se utilizan tanto en el campo de la industria como en el de la arquitectura y el de la</p>

		construcción.
--	--	---------------

UNIDAD 13. NORMALIZACIÓN		
Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
<p>Generalidades sobre acotación.</p> <p>Acotaciones particulares.</p> <p>Clases de cotas según la función de la pieza.</p> <p>Criterios para la elección de las cotas.</p> <p>Lugar de colocación de las cotas.</p> <p>Acotación en los planos de arquitectura.</p>	<p>Conocer las clases de cotas y los criterios para su elección.</p> <p>Valorar la importancia de la acotación en un plano industrial o arquitectónico.</p>	<p>Analizar planos acotados e identificar su correcta realización.</p> <p>Acotar piezas industriales sencillas colocando, de acuerdo a la norma, las cotas necesarias para su correcta definición.</p> <p>Dibujar bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.</p>

UNIDAD 14. ROSCAS

Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
Clasificación de las roscas. Representación de las roscas. Acotación de las roscas.	Conocer los tipos de roscas. Representar roscas y acotarlas.	Identificar los diferentes tipos de roscas. Representar y acotar según normas los diferentes tipos de roscas.

UNIDAD 15. ELEMENTOS NORMALIZADOS

Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
Elementos de sujeción. Elementos de retención y seguridad Elementos de posicionamiento. Elementos de acumulación de energía.	Conocer diferentes elementos que se encuentran en el mercado y se emplean en muchos mecanismos.	Reconocer y representar diferentes elementos que se encuentran en el mercado y se emplean en muchos mecanismos.

UNIDAD 16. PROYECTOS DE MECANISMOS

Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
Cuestiones que condicionan el diseño de utillajes. Representación de los utillajes.	Presentar los bocetos, croquis acotados y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial. Interpretar y dibujar croquis de conjuntos	Dibujar bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas. Elaborar croquis de conjuntos y/o piezas industriales, disponiendo las vistas, cortes y/o

Dispositivos de los utillajes.	y/o piezas industriales.	secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.
--------------------------------	--------------------------	--

UNIDAD 17. TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN		
Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación
<p>La imagen vectorial.</p> <p>Técnicas informáticas de diseño vectorial.</p> <p>Aplicaciones informáticas relacionadas con el dibujo técnico.</p> <p>El dibujo vectorial 2D.</p> <p>Conceptos básicos de un sistema CAD 2D.</p> <p>Diseño vectorial 2D: QCAD.</p> <p>El dibujo vectorial 3D.</p>	<p>Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.</p>	<p>Comprender las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.</p> <p>Representar objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.</p> <p>Representar objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o</p>

<p>Diseño 3D: SketchUp.</p> <p>Diseño 3D: Autocad...</p>		<p>bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.</p> <p>Presentar los trabajos de Dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.</p>
--	--	--

9. COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN EN LAS UNIDADES TEMATICAS

Unidades temáticas	Competencias en cada una de las unidades temáticas
UT. 1	<input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 2	<input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT.3	<input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 4	<input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 5	<input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 6	<input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT.7	<input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT.8	<input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 9	<input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 10	<input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 11	<input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas <input type="checkbox"/> Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor <input type="checkbox"/> Competencia digital <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 12	<input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas <input type="checkbox"/> Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 13	<input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas <input type="checkbox"/> Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 14	<input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas <input type="checkbox"/> Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 15	<input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas <input type="checkbox"/> Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología

UT. 16	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Competencia para aprender a aprender ❑ Competencias sociales y cívicas ❑ Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor ❑ Competencia en comunicación lingüística ❑ Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 17	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Competencia para aprender a aprender ❑ Competencias sociales y cívicas ❑ Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor ❑ Competencia en comunicación lingüística ❑ Competencia digital ❑ Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología