

ÍNDICE:

RESÚMENES DE LAS PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS DPTO. DE DIBUJO



MATERIA Y CURSO:

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIO VISUAL 1º ESO ¹

1. OBJETIVOS

1. Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales (O.M.:1, I.L.:1, 7 y 8).
2. Apreciar los valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entenderlos como parte de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora (O.M.:2, I.L.:1 y 7).
3. Comprender las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y elegir la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación (O.M.:3, I.L.: 2, 3 y 9).
4. Expresarse con creatividad, mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual y saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento (O.M.:4, I.L.: 2, 5 y 9).
5. Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas (O.M.: 5, I.L.: 2 y 3).
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las Tecnologías de la Información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones (O.M.: 6, I.L.: 3 y 4).
7. Representar cuerpos y espacios simples mediante el uso de la perspectiva, las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies y el detalle de manera que sean eficaces para la comunicación (O.M.: 7, I.L.: 5, 6 y 8).
8. Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de un objeto partiendo de unos objetivos prefijados y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución (O.M.: 8, I.L.: 4 y 9).
9. Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración y la comunicación (O.M.: 9, I.L.: 4).

1. CONTENIDOS

¹El presente documento es un breve resumen informativo de los elementos esenciales de la Programación Didáctica. Damos cumplimiento, por tanto, a lo que se indica en el artículo 17 de la Orden de 14 de julio de 2016, donde se indica que al comienzo de cada curso, con el fin de garantizar el derecho que asiste a los alumnos y alumnas a la evaluación y al reconocimiento objetivo de su dedicación, esfuerzo y rendimiento escolar, los profesores y profesoras informarán al alumnado acerca de los objetivos y los contenidos de cada una de las materias, incluidas las materias pendientes de cursos anteriores, las competencias clave y los procedimientos y criterios de evaluación, calificación y promoción. Si desea ampliar la información que se contiene, puede consultar las programaciones completas en la web del IES Colonial.

BLOQUE I. Expresión Plástica.

1. Comunicación visual. Alfabeto visual. (O.P.D 4 Y 5)
2. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas. (O.P.D 4 Y 5)
3. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. (O.P.D 4 Y 5)
4. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro. (O.P.D 4, 5 y 7)
5. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos. (O.P.D 3 y 4)
6. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración. (O.P.D 3 y 4)
7. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. (O.P.D 3 y 4)
8. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. (O.P.D 3 y 4)
9. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso. (O.P.D 3 y 4)
10. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho. (O.P.D 3 y 4)

BLOQUE II: Comunicación Audiovisual.

1. Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Grados de iconicidad. Significante y significado. (O.P.D 1,3 y 4)
2. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte. (O.P.D. 1 y 2)
3. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretación y comentarios de imágenes. (O.P.D 6)
4. La imagen publicitaria. Recursos. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). (O.P.D 6)
5. Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic. (O.P.D. 6)
6. Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales (O.P.D.6)
7. Imágenes en movimiento: el cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.. Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales. (O.P.D.6)
8. Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional. (O.P.D.6)

BLOQUE III: Dibujo Técnico.

1. Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas. (O.P.D 1 y 7)
2. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. Teorema de Thales y lugares geométricos. (O.P.D 1 y 7)

3. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado. (O.P.D 1 y 7)
4. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. (O.P.D 1 y 7)
5. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano. (O.P.D 1 y 7)
6. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano. (O.P.D 1 y 7)
7. Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. (O.P.D 1 y 7)
8. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil.
9. Acotación. (O.P.D 1 y 7)
10. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. (O.P.D 1 y 7)
11. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. (O.P.D 1 y 7)
12. Aplicación de coeficientes de reducción. (O.P.D 1 y 7)

1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE

BLOQUE I: EXPRESIÓN PLÁSTICA

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. CCL, SIEP.
2. experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. CAA, SIEP.
3. expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). CAA, CEC.
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. CAA, SIEP. CEC.
5. experimentar con los colores primarios y secundarios. CMCT, CEC.
6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento. CMCT, CD.
7. diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. CMCT, CAA.
8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. CD, CSC,
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. CAA, CSC, SIEP, CEC.
10. dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. CAA, SIEP, CEC.
11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. el collage. CAA, CSC, CEC.

BLOQUE II: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. CMCT, CEC.
2. reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias. CMCT, CEC.
3. Identificar signifiante y significado en un signo visual. CAA, CEC.
4. reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. CAA, CSC.
5. distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos. CAA, CSC.
6. describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. CCL, CSC, SIEP.
7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. CD, CSC, SIEP.
8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. CCL, CSC, SIEP.
9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. CMCT, SIEP.
10. diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. CCL, CSC.
11. reconocer las diferentes funciones de la comunicación. CCL, CSC.
12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. CCL, CSC, SIEP.
13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. CAA, CSC, CEC.
14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. CAA, CSC, SIEP.
15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra. CAA, CSC, CEC.
16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo. Cd, CSC, SIEP.

BLOQUE III: DIBUJO TÉCNICO

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

2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes. CMCT.
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. CMCT.
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. CMCT.
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. CMCT.
6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. CMCT.
7. estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. CMCT.
8. estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. CMCT.
9. diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. CMCT.
10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. CMCT.
11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. CMCT.
12. Conocer lugares geométricos y definirlos. CCL, SIEP.
13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. CMCT.
14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). CMCT.
15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. CMCT.
16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. CMCT, SIE.
17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. CMCT.
18. ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. CMCT.
19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. CMCT.
20. estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. CMCT.
21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. CMCT.
22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. CMCT, SIEP.
23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. CMCT.

24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. CMCT, SIEP.

25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros. CMCT, CAA.

26. estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. CMCT, SIEP.

27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales. CMCT, CAA.

28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. CMCT, CAA.

29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos. CMCT, CAA. educación Plástica, Visual y Audiovisual.

2. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	CALIFICACIÓN
1. Cuaderno de trabajo del alumno	1, 2, 3, 5, 6 y 7	30 %
2. Exposiciones orales	2 y 4	5 %
3. Pruebas escritas	6	10%
4. Trabajo diario	1, 2, 3, 5, 6 y 7	40 %
5. Tareas o proyectos integrados	4 y 7	5 %
6. Comportamiento del alumno en clase	1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7	10%

1. CRITERIOS DE PROMOCIÓN

De conformidad con lo establecido en el artículo 15 del *Decreto 111/2016, de 14 de junio*, el alumnado promocionará al curso siguiente cuando se hayan superado todas las materias cursadas o se tenga evaluación negativa en dos materias como máximo, y repetirá curso cuando se tenga evaluación negativa en tres o más materias o en dos materias que sean Lengua Castellana y Literatura y Matemáticas de forma simultánea.

2. PROFESORA RESPONSABLE:

Antonio Miguel López Naz

MATERIA Y CURSO:

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIO VISUAL 2º ESO

1. OBJETIVOS

1. Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales (O.M.:1, I.L.:1, 7 y 8).
2. Apreciar los valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entenderlos como parte de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora (O.M.:2, I.L.:1 y 7).
3. Comprender las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y elegir la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación (O.M.:3, I.L.: 2, 3 y 9).
4. Expresarse con creatividad, mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual y saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento (O.M.:4, I.L.: 2, 5 y 9).
5. Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas (O.M.: 5, I.L.: 2 y 3).
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las Tecnologías de la Información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones (O.M.: 6, I.L.: 3 y 4).
7. Representar cuerpos y espacios simples mediante el uso de la perspectiva, las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies y el detalle de manera que sean eficaces para la comunicación (O.M.: 7, I.L.: 5, 6 y 8).
8. Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de un objeto partiendo de unos objetivos prefijados y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución (O.M.: 8, I.L.: 4 y 9).
9. Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración y la comunicación (O.M.: 9, I.L.: 4).

1. CONTENIDOS

BLOQUE I. Expresión Plástica.

1. Comunicación visual. Alfabeto visual. (O.P.D 4 Y 5)

2. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas. (O.P.D 4 Y 5)
3. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. (O.P.D 4 Y 5)
4. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro. (O.P.D 4, 5 y 7)
5. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos. (O.P.D 3 y 4)
6. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración. (O.P.D 3 y 4)
7. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. (O.P.D 3 y 4)
8. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. (O.P.D 3 y 4)
9. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso. (O.P.D 3 y 4)
10. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho. (O.P.D 3 y 4)

BLOQUE II: Comunicación Audiovisual.

1. Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Grados de iconicidad. Significante y significado. (O.P.D 1,3 y 4)
2. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte. (O.P.D. 1 y 2)
3. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretación y comentarios de imágenes. (O.P.D 6)
4. La imagen publicitaria. Recursos. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). (O.P.D 6)
5. Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic. (O.P.D. 6)
6. Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales (O.P.D.6)
7. Imágenes en movimiento: el cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.. Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales. (O.P.D.6)
8. Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional. (O.P.D.6)

BLOQUE III: Dibujo Técnico.

1. Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas. (O.P.D 1 y 7)
2. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. Teorema de Thales y lugares geométricos. (O.P.D 1 y 7)
3. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado. (O.P.D 1 y 7)

4. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. (O.P.D 1 y 7)
5. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano. (O.P.D 1 y 7)
6. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano. (O.P.D 1 y 7)
7. Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. (O.P.D 1 y 7)
8. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil.
9. Acotación. (O.P.D 1 y 7)
10. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. (O.P.D 1 y 7)
11. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. (O.P.D 1 y 7)
12. Aplicación de coeficientes de reducción. (O.P.D 1 y 7)

1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE

BLOQUE I: EXPRESIÓN PLÁSTICA

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. CCL, SIEP.
2. experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. CAA, SIEP.
3. expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). CAA, CEC.
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. CAA, SIEP. CEC.
5. experimentar con los colores primarios y secundarios. CMCT, CEC.
6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento. CMCT, CD.
7. diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. CMCT, CAA.
8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. CD, CSC,
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. CAA, CSC, SIEP, CEC.
10. dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. CAA, SIEP, CEC.
11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. el collage. CAA, CSC, CEC.

BLOQUE II: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. CMCT, CEC.
2. reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias. CMCT, CEC.
3. Identificar signifiante y significado en un signo visual. CAA, CEC.
4. reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. CAA, CSC.
5. distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos. CAA, CSC.
6. describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. CCL, CSC, SIEP.
7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. CD, CSC, SIEP.
8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. CCL, CSC, SIEP.
9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. CMCT, SIEP.
10. diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. CCL, CSC.
11. reconocer las diferentes funciones de la comunicación. CCL, CSC.
12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. CCL, CSC, SIEP.
13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. CAA, CSC, CEC.
14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. CAA, CSC, SIEP.
15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra. CAA, CSC, CEC.
16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo. Cd, CSC, SIEP.

BLOQUE III: DIBUJO TÉCNICO

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

2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes. CMCT.
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. CMCT.
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. CMCT.
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. CMCT.
6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. CMCT.
7. estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. CMCT.
8. estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. CMCT.
9. diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. CMCT.
10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. CMCT.
11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. CMCT.
12. Conocer lugares geométricos y definirlos. CCL, SIEP.
13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. CMCT.
14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). CMCT.
15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. CMCT.
16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. CMCT, SIEP.
17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. CMCT.
18. ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. CMCT.
19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. CMCT.
20. estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. CMCT.
21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. CMCT.
22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. CMCT, SIEP.
23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. CMCT.

24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. CMCT, SIEP.
25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros. CMCT, CAA.
26. estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. CMCT, SIEP.
27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales. CMCT, CAA.
28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. CMCT, CAA.
29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos. CMCT, CAA. educación Plástica, Visual y Audiovisual.

2. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	CALIFICACIÓN
7. Cuaderno de trabajo del alumno	1, 2, 3, 5, 6 y 7	30 %
8. Exposiciones orales	2 y 4	5 %
9. Pruebas escritas	6	10%
10. Trabajo diario	1, 2, 3, 5, 6 y 7	40 %
11. Tareas o proyectos integrados	4 y 7	5 %
12. Comportamiento del alumno en clase	1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7	10%

1. CRITERIOS DE PROMOCIÓN

De conformidad con lo establecido en el artículo 15 del *Decreto 111/2016, de 14 de junio*, el alumnado promocionará al curso siguiente cuando se hayan superado todas las materias cursadas o se tenga evaluación negativa en dos materias como máximo, y repetirá curso cuando se tenga evaluación negativa en tres o más materias o en dos materias que sean Lengua Castellana y Literatura y Matemáticas de forma simultánea.

2. PROFESORES RESPONSABLES:

Antonio Miguel López Naz
Antonia Moreno Flores

MATERIA Y CURSO: EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y DIGITAL 4º ESO

1. OBJETIVOS

1. Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales (O.M.:1, I.L.:1, 7 y 8).
2. Apreciar los valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entenderlos como parte de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora (O.M.:2, I.L.:1 y 7).
3. Comprender las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y elegir la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación (O.M.:3, I.L.: 2, 3 y 9).
4. Expresarse con creatividad, mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual y saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento (O.M.:4, I.L.: 2, 5 y 9).
5. Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas (O.M.: 5, I.L.: 2 y 3).
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las Tecnologías de la Información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones (O.M.: 6, I.L.: 3 y 4).
7. Representar cuerpos y espacios simples mediante el uso de la perspectiva, las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies y el detalle de manera que sean eficaces para la comunicación (O.M.: 7, I.L.: 5, 6 y 8).
8. Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de un objeto partiendo de unos objetivos prefijados y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución (O.M.: 8, I.L.: 4 y 9).

Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el

1. CONTENIDOS

BLOQUE I. Expresión plástica

1. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica.
2. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad.
3. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.
4. El color en la composición. Simbología y psicología del color.
5. Texturas. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura.

6. Materiales y soportes.
7. Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales.
8. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final, Aplicación en las creaciones personales.
- 9 Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.
10. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos.
11. Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos.
- 12 Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.

BLOQUE II. Dibujo técnico

- 1.8.1. Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales. Trazados geométricos, tangencias y enlaces.
2. Aplicaciones en el diseño. Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico. Proporción y escalas.
3. Transformaciones geométricas. Redes modulares.
4. Composiciones en el plano.
5. Descripción objetiva de las formas.
6. El dibujo técnico en la comunicación visual.
7. Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas
8. de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera. Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno.
9. 20 Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos. Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis.
10. 21 Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes.
11. 22.- Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.
12. 23.-Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.

BLOQUE III. Fundamentos del diseño

1. Imágenes del entorno del diseño y la publicidad.
2. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad.
3. Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación.
4. Movimientos en el plano y creación de submódulos.
5. Formas modulares. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales.
6. 29 El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí.
7. 30 Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa.
8. Diseño industrial: Características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad
9. Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D.
10. Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta.
11. Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana.
12. El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.

BLOQUE IV. Lenguaje audiovisual y multimedia

1. Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión.
2. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.
3. Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades.
4. La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad.
5. La fotografía: inicios y evolución.
6. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte.
7. El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial. Lenguaje cinematográfico. Cine de animación.
8. Análisis. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos.
9. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la

búsqueda y creación de imágenes plásticas. Estereotipos y sociedad de consumo.

1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	CALIFICACIÓN
13. Cuaderno de trabajo del alumno	1, 2, 3, 5, 6 y 7	30 %
14. Exposiciones orales	2 y 4	5 %
15. Pruebas escritas	6	10%
16. Trabajo diario	1, 2, 3, 5, 6 y 7	40 %
17. Tareas o proyectos integrados	4 y 7	5 %
18. Comportamiento del alumno en clase	1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7	10%

1. CRITERIOS DE PROMOCIÓN

De conformidad con lo establecido en el artículo 15 del *Decreto 111/2016, de 14 de junio*, el alumnado promocionará al curso siguiente cuando se hayan superado todas las materias cursadas o se tenga evaluación negativa en dos materias como máximo, y repetirá curso cuando se tenga evaluación negativa en tres o más materias o en dos materias que sean Lengua Castellana y Literatura y Matemáticas de forma simultánea.

2. PROFESORA RESPONSABLE

Antonio Miguel López Naz

Antonia Moreno Flores

MATERIA Y CURSO: IMAGEN Y EXPRESIÓN 3º ESO

1. OBJETIVOS

1-Profundizar en el uso de los lenguajes, las técnicas y los sistemas de producción de la obra plástica y de los medios de comunicación. (O.E.e y l.) 1-Profundizar en el uso de los lenguajes, las técnicas y los sistemas de producción de la obra plástica y de los medios de comunicación. (O.E.e y l.) (C.E. 1, 2, 3, 4, 7 y 10)

2-Analizar críticamente las imágenes desde la experiencia creativa. (O.E. a, e, j, k y l.) (C.E. 1, 3 y 10)

3-Conocer y diferenciar los valores informativos, expresivos y propagandísticos de las imágenes y formas del entorno. (O.E. e, g, j, k y l) (C.E. 1, 4 y 10)

4-Ejercer la autonomía de decisión que supone el desarrollo de funciones de diseño y producción de mensajes audiovisuales. (O.E. b, d, f y g) (C.E. 2, 4 y 6)

5-Aplicar las técnicas de creación de imágenes a diferentes medios y adaptarlas a campos de actuación diversos. (O.E. e, f, g, h, i y l) (C.E. 5, 6, 8 y 9)

6-Valorar el trabajo propio y la obra ajena desde la doble perspectiva de un emisor, creador de mensajes, y de un receptor, intérprete activo de los mismos. (O.E. b, d, f y g) (C.E. 2 y 3)

7-Relacionar la actividad práctica de carácter audiovisual con el análisis crítico de los medios. (O.E. a, c, e, f, g, h, i, k y l) (C.E. 3 y 10)

8-Desempeñar trabajos de equipo con actitud solidaria, activa y participativa. (O.E. a, b, c, d, f y g) (C.E. 3 y 9)

1. CONTENIDOS

BLOQUE 1: DISEÑO EXPRESIVO.

- Idea (O.P.D.1)
- Boceto. (O.P.D.1)
- Técnicas gráficas y materiales. Aplicación d la Pintura Mural. (O.P.D.1 y 5)
- Relación fondo – forma. (O.P.D.1)
- Elementos y conceptos gráficos (Punto, línea, color, forma, textura, ritmo, equilibrio, armonía, composición,...) (O.P.D.1)
- Transmisión, a partir de un pie forzado, de uno o varios mensajes. Comparación. (O.P.D.3)
- Fragmentación en varios núcleos (centro de interés) de la expresión de una idea creativa. Estructuración y composición en la pintura mural.. (O.P.D.3)
- Planificación del diseño expresivo a través de recursos - elementos concretos

(plano detalle, puntos, líneas, módulos, fragmentaciones,...) (O.P.D.4)

BLOQUE 2: DISEÑO INFORMATIVO.

- Información y opinión. La objetividad. (O.P.D. 2 y 7)
- Cualidades del discurso informativo. (O.P.D.3)
- Representación icónica y abstracta. (O.P.D.1)
- Técnicas de creación de recursos informativos: plano, mapa, esquemas, gráficos, dibujos, pinturas,... (O.P.D.1 y 5)
- Recreación de imágenes y manipulación de formas originales. (O.P.D.1)

BLOQUE 3: DISEÑO PUBLICITARIO.

- El producto en su origen, entorno y presentación formalizada. (O.P.D. 1)
- Consumidor – receptor. (O.P.D.6)
- El anuncio y el cartel publicitario. (O.P.D.1)
- Relaciones texto – imagen. (O.P.D.4)
- Campaña publicitaria. (O.P.D.3)
- Técnicas de la publicidad. La propaganda. (O.P.D.3)
- Argumentación y manipulación. (O.P.D.3)
- Desarrollo de estrategias de documentación, análisis y evaluación previos a la creación de imágenes. (O.P.D.4)
- Utilización de técnicas de marketing para vender normas, valores, principios y productos. (O.P.D.3)
- Comparación de los rasgos de los consumidores "tipo" de determinado producto, en la publicidad y en la realidad. (O.P.D.2)
- Valoración de las características de los productos magnificados y minimizados en la publicidad. (O.P.D.6 y 7)

BLOQUE 4: FOTOGRAFÍA EXPRESIVA.

- Corrientes estéticas fotográficas. (O.P.D.1 y 2)
- Los fotomontajes. (O.P.D.4)
- Técnicas de registro de imágenes. (O.P.D.5)
- Efectos visuales luminosos (iluminación natural y artificial, mezcla de fuentes de iluminación, los filtros,...). (O.P.D.4 y 5)
- Reutilización de imágenes (Actuando sobre el encuadre, el color, etc.). (O.P.D. 2 y 4)
- Realización de collages. (O.P.D.5)
- Modificación del mensaje original. (O.P.D.5)
- Fotocopia de la copia. (O.P.D.1)
- Tratamiento del material reversible. (O.P.D.1)
- Valoración del carácter expresivo de la fotografía. (O.P.D.6)
- Actitud comparativa respecto a otros medios expresivos. (O.P.D.3 y 7)

BLOQUE 5: FOTOGRAFÍA INFORMATIVA.

- Evolución del fotoperiodismo. (O.P.D.3 y 4)

- Ilustración fotográfica. (O.P.D.1 y 3)
- Fotoperiodismo de opinión. (O.P.D.4)
- Reportaje fotográfico. (O.P.D.5)
- Texto – imagen. (O.P.D.1)
- Realización de foto " cazada ". (O.P.D.5)
- Realización de foto " reconstruida ". (O.P.D.5)
- Relato sólo con imágenes. (O.P.D.9)

BLOQUE 6: FOTOGRAFÍA PUBLICITARIA.

- El valor de la imagen en la representación de los productos. (O.P.D.6 y 7)
- El guión de la situación. (O.P.D.1)
- Evolución estética de las imágenes publicitarias. (O.P.D.2)
- Iluminación. Laboratorio. Retoque. (O.P.D.5)
- Manipulación de la imagen fotográfica publicitaria. (O.P.D.1 y 5)
- Realización de una historia (fotonovelas) con fotografías. (O.P.D. 5 y 9)
- Exploración de imágenes ya realizadas para fines publicitarios. (O.P.D.6)
- Incorporación de texto y sonido a las fotografías (O.P.D.1)

BLOQUE 7: CINE Y VÍDEO EXPRESIVOS.

- Corrientes estéticas físicas. (O.P.D.1 y 2)
- los géneros cinematográficos. (O.P.D.3)
- Cine industrial y cine de autor. (O.P.D.1 y 2)
- El cortometraje expresivo. (O.P.D.1 y 2)
- La animación. (O.P.D.1)
- El vídeo arte, el vídeo clip y la vídeo instalación. (O.P.D. 1 y 2)
- Aplicación de tratamientos correspondientes a distintos géneros (comedia, humor, misterio, terror,...) a una misma idea argumental. (O.P.D. 4 y 5)

BLOQUE 8: CINE Y VÍDEO INFORMATIVOS.

- El documental y el reportaje. (O.P.D.2 y 3)
- Noticias y noticiario en televisión. (O.P.D.2)
- Actualidad y participación: los debates. (O.P.D.3)
- Vídeo industrial y didáctico. (O.P.D.1)
- Revistas en vídeo. (O.P.D.1)
- Elaboración de un índice de contenidos (Textos e imágenes) de un programa informativo para una cadena de televisión del barrio. (O.P.D.5)
- Redacción de una información para leerla en clase. (O.P.D.8)
- Grabación de actitudes propias del centro en vídeo. (O.P.D. 5)

BLOQUE 9: CINE Y VÍDEO PUBLICITARIOS.

- El spot. (O.P.D.1 y 2)
- La idea en torno al producto: argumentación. (O.P.D.3)
- Story – Board. (O.P.D.5)
- Modelos personales y ambientes. (O.P.D.1)
- El sonido en el spot. (O.P.D.1)
- Comparación de diversos productos tal y como se presentan en los anuncios y tal como son (alimentos y juguetes sobre todo). (O.P.D.7)
- Realización de un vídeo publicitario para un producto elegido por los alumnos/as. (O.P.D.8)

1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE

BLOQUE 1: DISEÑO EXPRESIVO.

- Transmite, a partir de un pie forzado, de uno o varios mensajes.
- Fragmenta en varios núcleos (centro de interés) la expresión de una idea creativa. Estructura y compone la pintura mural.
- Planifica el diseño expresivo a través de recursos - elementos concretos (plano detalle, puntos, líneas, módulos, fragmentaciones,...)
- Valora los materiales en el plano procedimental.
- Muestra interés y disfruta de los recursos en la manipulación a través de las imágenes.
- Valora los procesos y soluciones expresivas.

BLOQUE 2: DISEÑO INFORMATIVO.

- Aprecia la información y genera una opinión objetiva
- Reconoce las cualidades del discurso informativo.
- Representa formas de naturaleza icónica y abstracta.
- Aprende técnicas de creación de recursos informativos: plano, mapa, esquemas, gráficos, dibujos, pinturas,...
- Recreación de imágenes y manipulación de formas originales.
- Valoración de la exactitud o inexactitud del mensaje informativo en cuanto a su:

- Totalidad - parcialidad.	Exactitud - inexactitud.
- Veracidad - falsedad.	Claridad - ambigüedad.
- Adecuación del tratamiento.	Técnicas, etc.

BLOQUE 3: DISEÑO PUBLICITARIO.

- Conoce el producto en su origen, entorno y presentación formalizada. El anuncio y el cartel publicitario.
- Relaciona entre texto e imagen.
- Aprecia la importancia de la campaña publicitaria para la difusión de un producto.
- Conoce las técnicas de la publicidad y La propaganda.
- Se construye una argumentación y una manipulación.
- Desarrolla estrategias de documentación, análisis y evaluación previos a la

creación de imágenes.

- Utiliza técnicas de marketing para vender normas, valores, principios y productos.
- Compara los rasgos de los consumidores "tipo" de determinado producto, en la publicidad y en la realidad.
- Valora las características de los productos magnificados y minimizados en la publicidad.

BLOQUE 4: FOTOGRAFÍA EXPRESIVA.

- Conoce las corrientes estéticas fotográficas.
- Aprende la construcción de fotomontajes y las técnicas de registro de imágenes.
- Utiliza efectos visuales luminosos (iluminación natural y artificial, mezcla de fuentes de iluminación, los filtros,...).
- Reutiliza de imágenes actuando sobre el encuadre y el color,
- Realiza collages.
- Modifica el mensaje original.
- Hace un tratamiento adecuado del material reversible.
- Valora el carácter expresivo de la fotografía
- Mantiene una actitud comparativa respecto a otros medios expresivos

BLOQUE 5: FOTOGRAFÍA INFORMATIVA.

- Siente interés por la evolución del fotoperiodismo, la ilustración fotográfica y el fotoperiodismo de opinión.
- Aprende el concepto de reportaje fotográfico.
- Simultanea texto – imagen.
- Realización de foto " cazada ".
- Realización de foto " reconstruida)
- Relato sólo con imágenes.
- Evaluación de los propios reportajes
- Reconoce los hechos cotidianos que raramente aparecen en prensa. Analiza las diferencias entre el periodismo serio y la " caza "de exclusivas.

BLOQUE 6: FOTOGRAFÍA PUBLICITARIA.

- Reconoce el valor de la imagen en la representación de los productos.
- Conoce la evolución estética de las imágenes publicitarias.
- Utiliza la iluminación. Laboratorio. Retoque.
- Manipula la imagen fotográfica publicitaria y realización una historia (fotonovelas) con fotografías.
- Explora imágenes ya realizadas para fines publicitarios.
- Incorpora texto y sonido a las fotografías
- Valora las exactitudes e inexactitudes en anuncios fotográficos.
- Reconoce el poder de captación de la fotografía para lograr transmitir adecuadamente una campaña a favor o en contra de algo.

BLOQUE 7: CINE Y VÍDEO EXPRESIVOS.

- Conoce las corrientes estéticas físicas y los géneros cinematográficos. Además de cine industrial y cine de autor.. El cortometraje expresivo y la animación.
- Aprende el concepto de vídeo arte, el vídeo clip y la vídeo instalación.
- Aplica los tratamientos correspondientes a distintos géneros (comedia, humor, misterio, terror,...) a una misma idea argumental.
- Busca comportamientos " imposibles " e ilógicos de héroes y heroínas de cine. ¿ por qué se nos presentan así?
- Reconoce y valora los motivos por los que triunfan las series de éxito del momento.

BLOQUE 8: CINE Y VÍDEO INFORMATIVOS.

- Diferencia entre el documental y el reportaje
- Reconoce las noticias y noticiario en televisión
- Visualiza la actualidad y participación en los debates.
- Aprende el concepto de vídeo industrial y didáctico
- Elabora un índice de contenidos (Textos e imágenes) de un programa informativo para una cadena de televisión del IES.
- Redacta una información para leerla en clase.
- Graba actitudes propias del centro en vídeo.
- Aprecia la presencia del centro (institución, profesores y alumnos/as) en los programas informativos de un canal de televisión.
- Muestra curiosidad ante aquellos asuntos sobre los que no se recibe información habitual por televisión

BLOQUE 9: CINE Y VÍDEO PUBLICITARIOS.

- Conoce el concepto de spot y la idea en torno al producto: argumentación.
- Realiza un Story – Board.
- Compara diversos productos tal y como se presentan en los anuncios y tal como son (alimentos y juguetes sobre todo).
- Realiza un vídeo publicitario para un producto elegido por los alumnos/as Analiza y aprecia las similitudes y diferencias entre anuncios vistos en televisión y en los cines.
- Valora cómo aparece la institución escolar en los anuncios de televisión.
- Valora los aspectos estéticos de los vídeos publicitarios.

1. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE LOGRO	CALIFICACIÓN
1. Cuaderno de trabajo del alumno	1, 3, 5, 6 y 7	50 %

2. Exposiciones orales	2 y 4	5 %
3. Trabajo diario	1, 2, 3, 5, 6 y 7	30 %
4. Tareas o proyectos integrados	4 y 7	5 %
5. Comportamiento del alumno en clase	1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7	10%

1. CRITERIOS DE PROMOCIÓN

De conformidad con lo establecido en el artículo 15 del *Decreto 111/2016, de 14 de junio*, el alumnado promocionará al curso siguiente cuando se hayan superado todas las materias cursadas o se tenga evaluación negativa en dos materias como máximo, y repetirá curso cuando se tenga evaluación negativa en tres o más materias o en dos materias que sean Lengua Castellana y Literatura y Matemáticas de forma simultánea.

2. PROFESOR RESPONSABLE

Antonia Moreno Flores

MATERIA Y CURSO:

DIBUJO TÉCNICO 1º BACHILLERATO

1. OBJETIVOS

1. Apreciar y reconocer el dibujo técnico como elemento de configuración y recurso gráfico en la industria, el diseño, la arquitectura, el arte o en la vida cotidiana.

2. Comprender y representar los problemas de configuración de figuras sencillas en el plano y el espacio.

3. Analizar los fundamentos y las características de los sistemas de representación.

4. 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.

5. 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.

6. 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.

7. descubrir la importancia del proceso metodológico de creación y representación del dibujo técnico mediante la elaboración de bocetos, croquis y planos.

8. 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.

9. Interesarse por las nuevas tecnologías y los programas de diseño, disfrutando con su utilización y valorando sus posibilidades en la realización de planos técnicos.

2. CONTENIDOS

Bloque 1. Geometría y dibujo Técnico.

1. Trazados geométricos. Instrumentos y materiales del dibujo Técnico.
2. Reconocimiento de la geometría en la naturaleza. Identificación de estructuras geométricas en el Arte.
3. Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.
4. Trazados fundamentales en el plano. Circunferencia y círculo Operaciones con segmentos. Mediatriz. Paralelismo y perpendicularidad.
5. Ángulos: clasificación, características y operaciones. determinación de lugares geométricos. Aplicaciones.
6. Triángulos: resolución gráfica de triángulos, determinación, propiedades y aplicaciones de sus rectas y puntos notables.
7. Cuadriláteros: clasificación, características y construcciones.
8. Polígonos regulares: construcción conociendo el lado y a partir del radio de la

circunferencia circunscrita. Método general. Polígonos estrellados.

9. Elaboración de formas basadas en redes modulares pudiendo utilizar como ejemplo el diseño de los azulejos de la herencia de la cultura árabe andaluza

10. Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario. Representación de formas planas.

11. Trazado de formas proporcionales: Proporcionalidad y semejanza.

12. Construcción y utilización de escalas gráficas.

13. Transformaciones geométricas elementales: giro, traslación, simetría, homología, homotecia y afinidad. Identificación de invariantes. Aplicaciones.

14. Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces. Aplicaciones.

15. Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales.

16. Curvas cónicas: Elipse, Hipérbola y Parábola

17. Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial.

18. Geometría y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 2d utilizando entre otras actividades la reproducción mediante las nuevas tecnologías de la tracería que encontramos en la Alhambra de Granada u otros edificios del patrimonio histórico andaluz.

Bloque 2. Sistemas de representación.

1. Fundamentos de los sistemas de representación.

2. Sistemas de representación en el Arte. Evolución histórica de los sistemas de representación. Sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación. Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección.

3. Clases de proyección. Sistemas de representación y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 3d.

4. Sistema diédrico: Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas. disposición normalizada. Reversibilidad del sistema. Número de proyecciones suficientes. representación e identificación de puntos, rectas y planos. Posiciones en el espacio.

5. Paralelismo y perpendicularidad. Pertenencia e intersección.

6. Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos

7. Secciones planas. determinación de su verdadera magnitud.

8. Sistema de planos acotados. Aplicaciones.

9. Sistema axonométrico. Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción.

10. Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas.

11. Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballerías y militares. Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.

12. Sistema cónico: elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual. determinación del punto de vista y orientación de las caras principales. Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos.

13. Representación simplificada de la circunferencia. Representación de sólidos en los diferentes sistemas.

Bloque 3. Normalización.

1. Elementos de normalización. El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas.

2. Formatos. Doblado de planos. Vistas. Líneas normalizadas.

3. Escalas. Acotación.

4. Cortes y secciones.
5. Aplicaciones de la normalización: dibujo industrial. dibujo arquitectónico.

1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE

Bloque 1. Geometría y dibujo Técnico.

1. Resolver problemas de trazados geométricos y de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema «paso a paso» y/o figura de análisis elaborada previamente. CAA, CMCT, SIEP, CEC.
2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. Saber realizar dibujos con materiales tradicionales y con programas de dibujo vectorial por ordenador. CAA, CMCT, Cd.

Bloque 2. Sistemas de representación

1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles. CCL, CAA, CMCT, CD.
2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca. CAA, CMCT, SIEP.
3. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados. CAA, CMCT, SIEP.
4. dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final. CAA, CMCT, SIEP.

Bloque 3. Normalización

1. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final. CCL, CSC.
2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje

universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos. CAA, CMCT, SIeP, CSC.

2. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN ²	PORCENTAJE
a. Prueba de evaluación de cada unidad didáctica (Indicadores 1, 3, 8, 9)	60%
b. Láminas de dibujo (Indicadores 5, 7)	20 %
c. Cuaderno de clase (Indicadores 1, 2, 3, 7, 8, 9)	10 %
d. Actividades diarias (Indicadores 2, 5, 7)	5 %
e. Asistencia y comportamiento (Indicadores 5)	5 %

1. CRITERIOS DE PROMOCIÓN

Según establece el artículo 17 del *Decreto 110/2016*, “los alumnos y alumnas promocionarán de primero a segundo de Bachillerato cuando hayan superado las materias cursadas o tengan evaluación negativa en dos materias, como máximo. A estos efectos, sólo se computarán las materias que como mínimo el alumno o alumna debe cursar en cada uno de los bloques de asignaturas troncales, específicas y de libre configuración autonómica”.

“Quienes promocionen al segundo curso de Bachillerato sin haber superado todas las materias, deberán matricularse de las materias pendientes de primero, así como realizar las consiguientes actividades de recuperación y la evaluación de las materias pendientes. Del mismo modo, “los alumnos y las alumnas que al término del segundo curso tuvieran evaluación negativa en algunas materias, podrán matricularse de ellas sin necesidad de cursar de nuevo las materias superadas u optar por repetir el curso completo”.

2. PROFESOR/A RESPONSABLE

Antonia Moreno Flores

²Se relaciona entre paréntesis los indicadores de logro que se toman como referencia en cada uno de los instrumentos, procediéndose, de esta forma, a calificar también los indicadores y sus ítems.

MATERIA Y CURSO: DIBUJO TÉCNICO 2º BACHILLERATO

1. OBJETIVOS

1. Apreciar y reconocer el dibujo técnico como elemento de configuración y recurso gráfico en la industria, el diseño, la arquitectura, el arte o en la vida cotidiana.

2. Comprender y representar los problemas de configuración de figuras sencillas en el plano y el espacio.

3. Analizar los fundamentos y las características de los sistemas de representación.

4. 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.

5. 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.

6. 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.

7. descubrir la importancia del proceso metodológico de creación y representación del dibujo técnico mediante la elaboración de bocetos, croquis y planos.

8. 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.

9. Interesarse por las nuevas tecnologías y los programas de diseño, disfrutando con su utilización y valorando sus posibilidades en la realización de planos técnicos.

2. CONTENIDOS

Bloque 1. Geometría y Dibujo Técnico.

1. Resolución de problemas geométricos: Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones. Construcción de figuras planas equivalentes. Relación entre los ángulos y la circunferencia. Arco capaz. Aplicaciones. Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical.

2. Aplicación a la resolución de tangencias. Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias.

3. Trazado de curvas cónicas y técnicas: Curvas cónicas. Origen,

determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola.

4. Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia.

Aplicaciones. Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y evolventes. Aplicaciones.

5. Transformaciones geométricas: Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines.

6. Construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones.

7. Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.

Bloque 2. Sistemas de representación.

1. Sistema diédrico:

Punto, recta y plano en sistema diédrico: Resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad.

Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas.

Abatimiento de planos. Determinación de sus elementos. Aplicaciones. Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones. Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones.

Construcción de figuras planas. Afinidad entre proyecciones. Problema inverso al abatimiento.

2. Cuerpos geométricos en sistema diédrico:

Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares. Determinación de sus secciones principales.

Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos.

Intersecciones. Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas.

3. Sistemas axonométricos:

Ortogonales: Posición del triedro fundamental. Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema.

Determinación de coeficientes de reducción.

Tipología de las axonometrías ortogonales. Ventajas e inconvenientes.

Representación de figuras planas. Representación simplificada de la

circunferencia.

Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos.

Secciones planas. Intersecciones.

Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos.

1. Elaboración de bocetos, croquis y planos.
2. El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual (se pueden tomar como ejemplo obras arquitectónicas e industriales como los pabellones expositivos, cascos de bodegas, puentes, estaciones de trenes, viviendas o colegios que proliferaron en Andalucía a lo largo del siglo XX).
3. El proyecto: tipos y elementos. Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto.

Programación de tareas. Elaboración de las primeras ideas. Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas.

4. Elaboración de dibujos acotados. Elaboración de croquis de piezas y conjuntos.

5. Tipos de planos:

Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción.

6. Presentación de proyectos. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo.

7. Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos.

8. Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas.

9. Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas. Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.

1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE

Bloque 1. Geometría y dibujo Técnico.

1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades

del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. CCL, CAA, CMCT.

2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia. CCL, CAA, CMCT.

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

Bloque 2. Sistemas de representación

Criterios de evaluación

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. CAA, SIEP, CMCT.

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

desarrollo de las superficies que los conforman. CAA, CMCT.

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. CAA, CMCT.

Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos

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

Partiendo de los criterios de evaluación anteriores y de los estándares de aprendizaje, establecemos los siguientes **indicadores de logro**, que nos permitirán evaluar y calificar el grado de adquisición de las competencias clave y el grado de consecución de los contenidos de la materia:

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.
2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.
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.
4. 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.

5. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.

6. 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.

7. 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.

8. 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

2. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN ³	PORCENTAJE
f. Prueba de evaluación de cada unidad didáctica (Indicadores 1, 3, 8, 9)	90%
g. Láminas de dibujo (Indicadores 5, 7)	5%
h. Actividades diarias (Indicadores 2, 5, 7)	3%
i. Asistencia y comportamiento (Indicadores 5)	2%

³Se relaciona entre paréntesis los indicadores de logro que se toman como referencia en cada uno de los instrumentos, procediéndose, de esta forma, a calificar también los indicadores y sus ítems.

1. CRITERIOS DE PROMOCIÓN

Según establece el artículo 17 del *Decreto 110/2016*, “los alumnos y alumnas promocionarán de primero a segundo de Bachillerato cuando hayan superado las materias cursadas o tengan evaluación negativa en dos materias, como máximo. A estos efectos, sólo se computarán las materias que como mínimo el alumno o alumna debe cursar en cada uno de los bloques de asignaturas troncales, específicas y de libre configuración autonómica”.

“Quienes promocionen al segundo curso de Bachillerato sin haber superado todas las materias, deberán matricularse de las materias pendientes de primero, así como realizar las consiguientes actividades de recuperación y la evaluación de las materias pendientes. Del mismo modo, “los alumnos y las alumnas que al término del segundo curso tuvieran evaluación negativa en algunas materias, podrán matricularse de ellas sin necesidad de cursar de nuevo las materias superadas u optar por repetir el curso completo”.

2. PROFESOR RESPONSABLE

Antonio Miguel López Naz