

PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

IES MEDITERRANIA. CURSO 2011-2012

PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL ESO

JUSTIFICACION DE LA PROGRAMACIÓN

CURSOS Y GRUPOS

OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA

METODOLOGÍA

TRATAMIENTO DE LOS TEMAS TRANSVERSALES

CRITERIOS Y HERRAMIENTAS DE CALIFICACIÓN

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

LECTURA: EDITORIAL DEL LIBRO DE TEXTO

PROGRAMACIÓN DE LOS CURSOS:

- 1ºESO (OBLIGATORIA)
 - CRITERIOS DE EVALUACIÓN
 - LECTURA: EDITORIAL DEL LIBRO DE TEXTO
 - SECUENCIACIÓN DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS
 - UNIDADES DIDÁCTICAS: OBJETIVOS, CONTENIDOS, COMPETENCIAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN
- 3ºESO (OBLIGATORIA), (MISMOS ITEMS QUE EN 1º DE ESO)
- 4ºESO (TRONCAL), (MISMOS ITEMS QUE EN 1º DE ESO)

PROGRAMACION DIDÁCTICA DE TALLER DE DISEÑO (OPTATIVA) 2º ESO

JUSTIFICACIÓN

CONTEXTUALIZACIÓN

OBJETIVOS GENERALES

COMPETENCIAS

TRATAMIENTO DE LOS TEMAS TRANSVERSALES

METODOLOGIA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

SECUENCIACIÓN DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS

UNIDADES DIDÁCTICAS: (OBJETIVOS, CONTENIDOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN)

PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS DE DT BAT

OBJETIVOS GENERALES DEL DIBUJO TÉCNICO EN BACHILLERATO

CRITERIOS Y HERRAMIENTAS DE CALIFICACIÓN

1ºBAT (OPTATIVA DE MODALIDAD)

- OBJETIVOS
- TEMPORALIZACIÓN
- CONTENIDOS
- CRITERIOS DE EVALUACIÓN

2ºBAT(OPTATIVA DE MODALIDAD). (MISMOS ITEMS QUE EN 1º BAT)

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES DEL DEPARTAMENTO

PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS DE EPV ESO

JUSTIFICACIÓN

El panorama difícil nos exige hacer un reiterado ejercicio de informar y concienciar a la opinión pública sobre el valor de nuestras enseñanzas que enmienda la opinión bastante generalizada que les atribuye poca importancia; someramente, podemos hacer un listado de argumentos que nadie puede negar:

1. Dibujar es una capacidad fundamental que todos deberíamos adquirir. Entiéndase por ello el saber representar y describir algo, real o ideal, por medio de una imagen. Es lamentable oír “yo no sé dibujar” como disculpa autocomplaciente. Mediante la enseñanza de la E.P.V. el alumno acaba por dominar la representación fundamental, independientemente de los valores estéticos que pueda albergar.
2. En el aprendizaje de la E.P.V. confluyen el desarrollo intelectual y manual. El ejercicio creativo que realiza el alumno, a veces con un simple papel y un lápiz es extrapolable a cualquier actividad proyectual. Sus principios generadores acaban siendo asumidos por el alumno como una actitud creativa frente a la vida, ser capaz de tener esa predisposición a buscar y proyectar soluciones.
3. El alumno, en torno a la E.P.V., aprende un rico compendio de conocimientos en torno al mundo de la imagen que nos rodea (en una sociedad cada vez más visual y mediática), englobados bajo el término de “visual”. Hoy en la ESO se estudian campos tan variados como la fotografía, cine, televisión, diseño, infografía, video, cómic... con el que superar el analfabetismo visual.
4. Los valores artísticos inherentes a la actividad plástica, suponen una formación y maduración de la conciencia estética. Una mejor educación estética en todos los cursos y niveles de la enseñanza obligatoria supondrá la mejor inversión para conservar y valorar nuestro patrimonio artístico y promover futuras actuaciones en diferentes contextos (la ciudad, la empresa, la comunidad de vecinos...) que con una visión estética otorgue el necesario plus que caracteriza a las sociedades más avanzadas.
5. La E.P.V. también posee un carácter científico con el que desarrollar el razonamiento gráfico y la visión espacial, objetivos cuya importancia conviene resaltar como base para afrontar con éxito estudios técnicos posteriores.
6. El arte y la actividad plástica en general, no sólo nos han definido históricamente, sino que además aportan prestigio y riqueza al país. Reflexionemos en la contribución al Producto Interior Bruto de sectores como el diseño gráfico y de moda, la industria publicitaria y cinematográfica, o el turismo cultural, y la aportación que hacen nuestros conciudadanos valorados internacionalmente en las más diversas facetas de la creación plástica

CURSOS

La EPV en la Etapa de la educación secundaria obligatoria se imparte en 1º de ESO como asignatura obligatoria, en 3º de ESO como asignatura obligatoria y en 4º de ESO como asignatura troncal. Los grupos que cursan la asignatura en el IES Mediterrània son:

- 1º ESO: 4 grupos
- 3º ESO: 4 grupos
- 4º ESO: 1 grupo

OBJETIVOS GENERALES DE LA EPV EN LA ESO

1. Observar, percibir, comprender e interpretar críticamente la comunicación a través de las imágenes y las formas de su entorno natural y cultural y ser sensibles a sus cualidades evocadoras, plásticas, estéticas y funcionales.
2. Apreciar los valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entenderlos como parte de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.
3. Interpretar las relaciones del lenguaje visual y plástico con otros lenguajes y buscar la manera personal y expresiva más adecuada para comunicar los hallazgos obtenidos con el signo, el color y el espacio. La interpretación correcta de la comunicación publicitaria ante un consumo responsable.
4. Desarrollar la creatividad y expresarla, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal, utilizando los códigos, la terminología y los procedimientos del lenguaje visual y plástico, con la finalidad de enriquecer estéticamente sus posibilidades de comunicación.
5. Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, vivencias, sentimientos e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.
6. Apreciar las posibilidades expresivas que ofrece la investigación con diversas técnicas plásticas y visuales y las tecnologías de la información y la comunicación; valorar el esfuerzo de superación que comporta el proceso creativo.
7. Representar cuerpos y espacios simples mediante el dominio de la perspectiva, las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies y el detalle, de manera que sean eficaces para la comunicación.
8. Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de un objeto partiendo de unos objetivos prefijados y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución.
9. Relacionarse con otras personas y participar en actividades de grupo, adoptando actitudes de flexibilidad, responsabilidad, solidaridad, interés y tolerancia, superando inhibiciones y prejuicios y rechazando discriminaciones o características personales o sociales.
10. Contribuir activamente al respeto, la conservación, la divulgación y la mejora del patrimonio europeo, español y de la Comunitat Valenciana, como señas de la propia identidad.
11. Conocer, valorar y disfrutar del patrimonio artístico y cultural de la Comunitat Valenciana, como base de la propia identidad e idiosincrasia y contribuir activamente a su defensa, conservación y desarrollo, aceptando la convivencia con valores artísticos propios de otras culturas que coexisten con la nuestra, para hacer de la diversidad un valor enriquecedor e integrador.
12. Respetar, apreciar y aprender a interpretar otras maneras de expresión visual y plástica distintas de la propia y de las formas dominantes en el entorno, superando estereotipos y convencionalismos, y elaborar juicios o adquirir criterios personales que permitan al alumnado actuar con iniciativa responsable.
13. Aceptar y participar en el respeto y seguimiento de los valores y las normas que regulan el comportamiento en las diferentes situaciones que surgen en las relaciones humanas y en los procesos comunicativos, reconocerlos como partícipes de una formación global e integrarlos en la expresión de ideas a través de mensajes visuales.

METODOLOGÍA

El currículo oficial de la educación secundaria Obligatoria presenta unos principios de carácter psicopedagógico que constituyen la referencia esencial para un planteamiento curricular coherente e integrador entre todas las áreas de una etapa que debe reunir, de manera equilibrada, un carácter comprensivo a la vez que respetuoso con las diferencias individuales. De la aceptación de estos principios se desprende un estilo de enseñanza y de aprendizaje caracterizado por las siguientes notas:

- Nuestra actividad como profesores debe ser considerada como mediadora y guía para el desarrollo de la actividad constructiva del alumno.
- Partiremos de un nivel de desarrollo del alumno, lo que significa considerar tanto sus capacidades como sus conocimientos previos.
- Orientaremos nuestra acción a estimular en el alumno la capacidad de aprender a aprender.
- Promoveremos la adquisición de aprendizajes funcionales y significativos.
- Buscaremos formas de adaptación en la ayuda pedagógica a las diferentes necesidades del alumnado.
- Fomentaremos el desarrollo de la capacidad de socialización y autonomía del alumnado.

De estas notas o características podemos deducir y resumir diciendo que el alumno es el principal protagonista. El profesor es un intermediario entre el aprendizaje, la educación y el individuo, que se encuentra dentro de un colectivo que no es completamente homogéneo. Los planteamientos de los conceptos, procedimientos y actitudes, por parte del profesor al alumnado serán Afirmativos, Interrogativos y Demostrativos

Por otro lado, en cuanto a la metodología de programación en el aula, cada unidad didáctica se compone básicamente de dos tipos de sesiones:

- Las sesiones teóricas verterán los conceptos y darán pautas para los procedimientos, asimismo plantearán y sentarán las actitudes a tomar por parte del alumno. Estas serán de dos tipos: Las meramente teóricas (afirmativas) en las que se promoverá la lectura del tema, el acercamiento a los contenidos conceptuales y los enunciados de las actividades a desarrollar para la U.d. Y las segundas, de visionado de imágenes o presentaciones interactivas (interrogativas, demostrativas y afirmativas) que tendrán una función motivadora y atrayente de la atención del alumno. La primera de estas clases teóricas se realizará en el comienzo de la U.D. y la segunda (presentaciones interactivas o proyecciones de diapositivas) una vez transcurrido el primer trabajo, más o menos en el ecuador de la U.D.
- En las sesiones prácticas los alumnos realizarán las actividades. El profesor tomará el papel de *director o guía adjunto* de los trabajos y debiendo prestar atención a la diversidad o a las diferencias individuales. Por el contrario, algunas de las actividades serán llevadas a cabo en pequeños grupos de alumnos promoviendo la socialización y el trabajo en equipo, inculcando así ciertos temas transversales como la tolerancia o la igualdad.

TRATAMIENTO DE LOS TEMAS TRANSVERSALES

En una concepción integral de la educación, la Educación moral y cívica son fundamentales para procurar que los alumnos adquieran comportamientos responsables en la sociedad, con un respeto hacia las ideas y las creencias de los demás, y especialmente en su futuro desarrollo profesional.

Estos son los siguientes temas que se ofrecen de forma transversal en la etapa.

EDUCACIÓN AMBIENTAL: La perspectiva ambiental de la educación reclama un tratamiento de los aprendizajes que capacite a los alumnos y alumnas, para comprender las relaciones con el medio en

el que están inmersos, y para dar respuesta de forma participativa y solidaria a los problemas ambientales, tanto en el ámbito próximo y local como en el nacional o internacional.

EDUCACIÓN PARA LA PAZ: La creación de actividades que estimulen el diálogo como vía privilegiada en la resolución de conflictos entre personas y grupos sociales es un objetivo básico de la educación. El hecho de que la propia escuela es un lugar de encuentro entre las personas que forman la comunidad educativa, y cuyos intereses no siempre son armónicos, hace de ella un lugar idóneo para aprender por propia experiencia las actitudes básicas de una convivencia libre, democrática, solidaria y participativa.

EDUCACIÓN DEL CONSUMIDOR: el consumo como elemento presente en nuestra sociedad, y ante el que no existe ninguna respuesta educativa. Es necesario dotar al alumno de unos instrumentos de análisis y crítica que le permitan adoptar una actitud personal frente a las ofertas que le llegan de la sociedad de consumo. La toma de conciencia ante el exceso de consumo de productos innecesarios comienza en la escuela.

EDUCACIÓN VIAL: El aprender a vivir en comunidad, desarrollando hábitos de convivencia ciudadana, de autonomía y de respeto a las normas básicas de convivencia, así como el desarrollo del sentido de la responsabilidad en el uso y en el consumo de los medios de transporte, constituyen las bases esenciales sobre las que han de fundamentarse la educación vial. Es ésta una dimensión de la educación que, en la actualidad, es de radical importancia, en la vida y en las relaciones dentro de las grandes ciudades.

EDUCACIÓN PARA LA IGUALDAD: Postura activa para desterrar el tratamiento discriminatorio que reciben las personas en función de su sexo. Poner especial atención, con el fin de evitar las expresiones y las representaciones que llevan el lastre de las discriminaciones sexistas. Evitar la discriminación por razón de sexo en los temas referidos al trabajo y la organización social.

EDUCACIÓN PARA LA SALUD: Crear hábitos de higiene física y mental que permitan un desarrollo sano, un aprecio del cuerpo y su bienestar, una mejor calidad de vida y relaciones interpersonales basadas en la autoestima.

EDUCACIÓN EN LA SEXUALIDAD: Como educación para la salud, y en especial en relación con la Educación Física, y el Conocimiento del Medio, se hallan en esta etapa diversos contenidos de educación sexual. No solo como aspectos biológicos de la sexualidad. Se incluye información, orientación y educación sobre sus aspectos sociales y psicológicos, de modo que los alumnos y alumnas conozcan y aprecien los roles sexuales masculino y femenino y el ejercicio de ésta como comunicación plena entre las personas.

CRITERIOS Y HERRAMIENTAS DE CALIFICACIÓN DE EPV EN ESO

- **EVALUACIONES ORDINARIAS:** La nota de cada evaluación se deduce de tres ámbitos: Conceptual, Actitudinal y Procedimental. Estas tres calificaciones numéricas oscilarán entre el 1 y el 10:
 - **CONCEPTUAL** (30-33'3%): Será la nota media de la media de los exámenes realizados durante el periodo de la evaluación.
 - **PROCEDIMENTAL** (45-50%): Se obtendrá de la media de los ejercicios / láminas / trabajos planteados en clase pudiendo la impuntualidad en la presentación o la falta de materiales en clase alterar negativamente la media en este apartado.
 - **ACTITUDINAL** (20-33'3%): Será observada en el día a día dentro del aula. A lo largo de la evaluación se tomarán dos o tres calificaciones actitudinales que harán media entre sí para obtener la nota actitudinal. Formará parte de esta nota la calificación con puntos positivos o negativos por trabajos o actitudes durante la evaluación, el comportamiento, la puntualidad en las presentaciones, traer el material requerido para el desarrollo de los trabajos, la asistencia y el interés.

- **EVALUACION DE SEPTIEMBRE:** La nota de la evaluación de septiembre provendrá de la media aritmética entre los trabajos propuestos en Junio (50%) y el examen (50%), Estos promedios y porcentajes pueden variar en función del profesor y de cada grupo, también individualmente en atención a la diversidad.
 - No serán admitidos trabajos ya corregidos durante las evaluaciones ordinarias. Los trabajos no serán considerados como entregados a no ser que sean entregados presencialmente y en mano a un profesor del departamento.
 - El profesor podrá reservarse el derecho de suspender la evaluación de septiembre si no son entregados parte o la totalidad de los trabajos.
 - La nota de los trabajos provendrá de la media aritmética de todos ellos, contando como un 0 cada trabajo no presentado.

- **EVALUACIÓN DE PENDIENTES:** Para aprobar la asignatura de EPV suspendida en cursos lectivos anteriores habiendo promocionado el alumno, se plantearán una fecha de examen (en febrero) a la que el alumno deberá presentarse con el material oportuno de la asignatura.
 - El examen será de carácter teórico-práctico y versará sobre los contenidos que se plantean para cada curso en esta programación.
 - Se convocará, con una antelación superior a un mes, a los alumnos con la materia pendiente para un día específico, para darles las instrucciones oportunas y comentar los contenidos mínimos para el examen.

PROGRAMACION DE UD_s DE EPV 1º ESO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA EPV EN 1º ESO

1. Reconocer los distintos lenguajes visuales en las imágenes del entorno y clasificarlos según su finalidad.
2. Distinguir los elementos figurativos de los lenguajes visuales.
3. Describir gráfica y plásticamente una forma dada, identificando sus elementos constitutivos: la configuración estructural, las texturas y el color.
4. Diferenciar la variedad de texturas visuales y táctiles que pueden producirse mediante la manipulación de técnicas y materiales diversos.
5. Utilizar el color y la textura como medios de expresión.
6. Describir gráficamente formas, identificando la orientación espacial y la relación entre sus direcciones.
7. Dibujar formas geométricas simples.
8. Representar con formas planas sensaciones espaciales, utilizando cambios de tamaño, superposiciones y contrastes.
9. Representar un espacio del entorno utilizando como recurso expresivo el contraste lumínico.
10. Conocer distintos medios de expresión gráfico-plástica.
11. Valorar las cualidades estéticas de entornos, objetos e imágenes de la vida cotidiana.
12. Apreciar y valorar las cualidades estéticas del patrimonio artístico y cultural de la Comunitat Valenciana y de otras culturas distintas de la propia.

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

LECTURA: EDITORIAL DEL LIBRO DE TEXTO

CASTELLANO

LIBRO TEORICO:

“ESO . EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL I (2010) “ Ed. SM ISBN: 9788467540000

CUADERNO DE PRÁCTICAS:

“ESO. CUADERNO EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL I (2010)” Ed. SM ISBN: 9788467540833

VALENCIANO

LIBRO TEORICO:

“ESO. EDUCACIÓ PLÀSTICA I VISUAL I (2010)” Ed. SM ISBN: 9788467541694

CUADERNO DE PRÁCTICAS:

“QUADERN D'EXPRESSIÓ PLÀSTICA I VISUAL I” Ed. SM ISBN: 9788467518153

SECUENCIACION DE LOS CONTENIDOS

Los números de las unidades didácticas se refieren a los del libro de texto “Educación Plástica y Visual I” Ed. SM.

1er TRIMESTRE: BLOQUE DE GEOMETRÍA

UD 7- TRAZADOS GEOMÉTRICOS

UD 8- FORMAS POLIGONALES

UD 9- FORMAS SIMÉTRICAS

2º TRIMESTRE: BLOQUE DE LA FORMA

UD 2- ELEMENTOS BÁSICOS DE LA EXPRESIÓN PLÁSTICA

UD 4- LAS FORMAS

UD 3- EL COLOR

UD 6- LA FIGURA HUMANA

3er TRIMESTRE: BLOQUE DE COMUNICACIÓN VISUAL

UD 1- EL LENGUAJE VISUAL

UD 5- LA FORMA Y EL ESPACIO

UNIDADES DIDÁCTICAS

UD 7- TRAZADOS GEOMÉTRICOS

OBJETIVOS

- Conocer y dibujar los principales trazados geométricos
- Utilizar conocimientos geométricos en composiciones de dibujo técnico y artístico.
- Conocer y saber emplear los materiales básicos para el desarrollo de dibujos técnicos (compás, escuadras y regla).

CONTENIDOS

- Geometría. Instrumentos de dibujo geométrico.
- Asimilación de los conceptos elementales de la geometría.
- Interés por elaborar composiciones con orden y limpieza.
- Trazados de rectas paralelas y perpendiculares. Ángulos.
- Trazado de rectas y segmentos paralelos y perpendiculares. Mediatriz, resta y suma de segmentos.
- Construcción de ángulos.
- La circunferencia.

COMPETENCIAS

- Competencia cultural y artística.
- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia matemática.
- Competencia para la interacción con el mundo físico.
- Competencia lingüística.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Conocer y manejar adecuadamente los instrumentos para los trazados técnicos.
- Realizar composiciones utilizando elementos geométricos básicos.
- Valorar y aplicar el uso de la geometría en el diseño, en la arquitectura y en el urbanismo.

UD 8- FORMAS POLIGONALES

OBJETIVOS

- Conocer las clasificaciones generales de los polígonos.
- Conocer las clasificaciones generales de los triángulos.
- Conocer las clasificaciones generales de los cuadriláteros.
- Saber los procedimientos particulares y generales de la inscripción de polígonos regulares en circunferencias.
- Utilizar las construcciones poligonales en composiciones de dibujo técnico y artístico.
- Conocer y saber emplear los materiales básicos para el desarrollo de dibujos técnicos (compás, escuadras y regla).

CONTENIDOS

- Clasificación general de los polígonos.
- Clasificación general de los triángulos
- Construcciones básicas de triángulos.
- Clasificación general de los cuadriláteros
- Construcciones básicas de cuadriláteros.
- División en partes iguales de la circunferencia.
- Métodos particulares.
- Método general.
- Construcción de polígonos estrellados.

COMPETENCIAS

- Competencia cultural y artística.
- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia matemática.
- Competencia para la interacción con el mundo físico.
- Competencia lingüística.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Construir polígonos de un número cualquiera de lados.
- Crear composiciones artísticas expresivas a partir de construcciones poligonales.

UD 9- FORMAS SIMÉTRICAS

OBJETIVOS

- Observar las imágenes del entorno natural y cultural e identificar en ellas las formas simétricas.
- Distinguir los tipos de simetría y relacionarlas con los diferentes lenguajes expresivos.
- Expresarse con creatividad utilizando las técnicas y los métodos de compensación de masas visuales, transmitiendo emociones o sentimientos individuales y del grupo.

CONTENIDOS

- Simetría axial y simetría radial.
- Gusto por la exactitud y el rigor en la obtención de simetrías geométricas.
- La simetría en el entorno: formas simétricas naturales y artificiales.
- Interés por descubrir elementos simétricos en la naturaleza y en el entorno directo inmediato.
- La simetría geométrica o aparente: identificación, representación y valoración estética y expresiva.
- Valoración del significado expresivo de la simetría.
- Interés por la interpretación de rostros humanos y animales a partir de un análisis geométrico y simetrías aparentes.

COMPETENCIAS

- Competencia cultural y artística.
- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia para aprender a aprender.
- Competencia para la autonomía e iniciativa personal.
- Competencia para la interacción con el mundo físico.
- Competencia matemática.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Descubrir y analizar la simetría en objetos naturales y artificiales del entorno.
- Diferenciar entre simetría axial y radial.
- Diferenciar entre simetría geométrica y simetría aparente.
- Realizar composiciones simétricas inspiradas en fotografías o del natural, utilizando técnicas como el encajado y la geometrización de las formas.
- Transmitir ideas y sentimientos a partir de formas geométricas.
- Reconocer la expresividad del uso de la simetría y de los métodos de equilibrio visual.

UD 4- LAS FORMAS

OBJETIVOS

- Diferenciar las cualidades y las estructuras básicas de las formas y representarlas gráficamente, e identificar las diferentes modalidades de dibujo que se utilizan para su representación.
- Valorar la importancia expresiva de las formas en el lenguaje plástico y visual, y la manera en que estas han sido interpretadas por los principales estilos artísticos.

CONTENIDOS

- Cualidades y clasificación de las formas.
- Observación de las formas y reconocimiento de la importancia de la observación y el análisis.
- Recursos para representar las formas.
- Representación de imágenes destacando cualidades.
- Expresividad de las formas.
- Valoración de las formas para transmitir mensajes.

COMPETENCIAS

- Competencia social y ciudadana.
- Competencia cultural y artística.
- Competencia matemática.
- Competencia para la interacción con el mundo físico.
- Competencia lingüística.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Reconocer las características visuales de las formas y clasificarlas.
- Realizar, con diferentes materiales, formas abiertas y cerradas.
- Utilizar algunos recursos expresivos en la representación de las formas.
- Identificar la influencia de la luz sobre las formas y representar las propias formas en el espacio.

UD 2- ELEMENTOS BÁSICOS DE LA EXPRESIÓN PLÁSTICA

OBJETIVOS

- Conocer los principales elementos plásticos de una obra y sus clasificaciones.
- Valorar su importancia de los elementos plásticos a la hora de generar sensaciones visuales o psicológicas.
- Representar composiciones plásticas que expresen diversas sensaciones a partir de la organización de los elementos fundamentales.

CONTENIDOS

- Elementos básicos de la expresión visual.
 - Observación los elementos plásticos en obras de arte y análisis de las emociones que transmiten.
- El punto: descripción y características. Funciones expresivas y compositivas.
 - Análisis en fotografías y obras de arte de la configuración y la expresividad del punto.

- La línea: descripción y características estructurales. Funciones expresivas y compositivas.
 - Análisis en fotografías y obras de arte de la configuración y la expresividad de la línea.
- El plano: descripción y características. Sensaciones tridimensionales. El plano como elemento compositivo.
 - Análisis en fotografías y obras de arte de la configuración y la expresividad del plano
- La textura: tipos de textura. Texturas tácticas y visuales, naturales y artificiales.
 - Participar en grupo en análisis de texturas a través de tacto, oído y vista. Valorar las sensaciones que producen.

COMPETENCIAS

- Competencia cultural y artística.
- Competencia para la interacción con el mundo físico.
- Competencia social y ciudadana.
- Competencia matemática.
- Competencia lingüística.
- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia emocional.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Reconocer e identificar los elementos plásticos en cualquier obra plástica y distinguirlos según distintas clasificaciones.
- Reconocer diferentes intenciones expresivas en obras de arte plástico y describir qué influencia tienen los elementos plásticos en dichas sensaciones.
- Utilizar los elementos básicos de la expresión plástica con diferentes técnicas para producir composiciones expresivas.

UD 3- EL COLOR

OBJETIVOS

- Distinguir las principales cualidades del color y sus variaciones, para realizar determinadas combinaciones cromáticas.
- Diferenciar las relaciones existentes entre los colores, para poder apreciar las posibilidades expresivas del lenguaje cromático.
- Apreciar el significado del color en los trabajos artísticos y aplicarlo con conocimiento en sus propias obras.

CONTENIDOS

- El círculo cromático. Colores primarios, secundarios y complementarios.
 - Interés por la clasificación de los colores y sus relaciones..
- Síntesis sustractiva. Colores pigmento primarios y secundarios. Colores pigmento complementarios.
 - Predisposición para experimentar con técnicas y materiales los conocimientos sobre luz y color.
- Cualidades fundamentales del color: tono, valor y saturación.
 - Análisis del tratamiento del color en pinturas de distintas épocas.
- Gammas cromáticas. Policromía y monocromía.
- Esfuerzo y constancia en la aplicación correcta del color.

- Relaciones armónicas entre colores.
- Realización de composiciones con distintos grados de saturación y de composiciones armónicas.

COMPETENCIAS

- Competencia cultural y artística.
- Interacción con el mundo físico.
- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Autonomía e iniciativa personal.
- Aprender a aprender.
- Competencia social y ciudadana.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Reconocer en una obra plástica las cualidades del color: tono, valor y saturación.
- Discernir los colores primarios de los secundarios.
- Componer el círculo cromático a partir de colores primarios.
- Crear determinadas sensaciones a través de la utilización de gamas cromáticas.
- Elaborar composiciones usando diferentes relaciones armónicas.
- Efectuar composiciones con distintos valores tonales de un color.

UD 6- LA FIGURA HUMANA

OBJETIVOS

- Analizar la figura humana.
- Estudiar sus proporciones y de su representación con diferentes técnicas y según los diferentes estilos artísticos.
- Utilizar la proporción y desproporción para representarla.

CONTENIDOS

- Las tendencias pictóricas de representación de la figura humana. Figuración, realismo y abstracción.
- Respeto por las diferentes manifestaciones artísticas, los distintos procedimientos y técnicas.
- Interés por la Historia del Arte y sus manifestaciones.
- La proporción en la figura humana y la representación del movimiento.
- Interés por el propio cuerpo, sus posibilidades y proporciones.
- La figura humana en el cómic.
- Utilizar nuevas tecnologías para el análisis de las formas.

COMPETENCIAS

- Competencia social y ciudadana.
- Competencia cultural y artística.
- Competencia matemática.
- Competencia para la interacción con el mundo físico.
- Competencia lingüística.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Distinguir al menos tres estilos para representar la figura humana.
- Aplicar las proporciones correctas en la representación de la figura.
- Representar la figura humana en movimiento.

UD 1- EL LENGUAJE VISUAL

OBJETIVOS

- Reconocer los elementos básicos del lenguaje visual y audiovisual y los códigos propios de cada medio de comunicación.
- Diferenciar principios de percepción utilizados para las diferentes finalidades de los mensajes visuales.
- Distinguir y emplear recursos gráficos y digitales para expresar las propias sensaciones, emociones e ideas.

CONTENIDOS

- La comunicación visual y sus elementos..
 - Recreación de procesos comunicativos en diferentes contextos, distinguiendo emisor, mensaje, receptor y medio.
- El lenguaje visual. Clases.
 - Análisis de diversas imágenes y estudio de diversos efectos visuales empleados en su representación.
- Función de las imágenes: descriptiva, informativa, estética, expresiva y comunicativa.
 - Observación, descripción y clasificación de las formas gráficas y los objetos visuales del entorno.
- La percepción visual y la observación. Los principios perceptivos básicos.
 - Apreciación del proceso perceptivo como condicionante en la comunicación visual.

COMPETENCIAS

- Competencia cultural y artística.
- Autonomía e iniciativa personal.
- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia lingüística.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Reconocer la función del emisor, el mensaje, el receptor y el medio.
- Enunciar los recursos visuales identificados en diferentes imágenes y sus funciones, así como los efectos sobre el receptor.
- Realizar creaciones plásticas en las que se demuestre el conocimiento de principios perceptivos.
- Lograr transmitir en imágenes: ideas, sensaciones o emociones a través de imágenes y expresiones audiovisuales.

UD - LA FORMA EN EL ESPACIO

OBJETIVOS

- Observar y las relaciones básicas de la figura con el espacio y algunos métodos de representación.
- Representar la influencia de las luces y sombras sobre objetos sólidos en el plano a partir de diferentes procedimientos.
- Interpretar el volumen y la luz en la escultura y experimentar estos conocimientos con las técnicas del modelado.

CONTENIDOS

- El espacio y el volumen de los cuerpos.
- Observación de las características de la iluminación en la naturaleza, en el entorno y en las manifestaciones artísticas.
- El volumen y su representación. El encajado.
- Disposición para experimentar con nuevas técnicas y aplicación de diversos procedimientos para la representación del volumen.
- Cualidades de la luz: dirección y calidad. Zonas de luz y de sombra en los objetos iluminados. El claroscuro.
- Interés por las nuevas técnicas de dibujo y gusto por el trabajo limpio y bien realizado.
- El volumen en el modelado.
- Experimentación con diferentes técnicas de modelado.
- Valoración y respeto por el trabajo ajeno.

COMPETENCIAS

- Competencia cultural y artística.
- Competencia para aprender a aprender.
- Competencia matemática.
- Competencia lingüística.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Entender el concepto de espacio y aplicar algunos principios básicos en su representación.
- Conocer las clases de luz y observar su incidencia sobre los objetos.
- Apreciar las zonas de luz y sombra en objetos iluminados.
- Dibujar claroscuros de objetos iluminados con luz lateral y unifocal.
- Identificar los tipos de escultura y observar su volumen.
- Modelar volúmenes en tres dimensiones utilizando diversos procedimientos.

PROGRAMACION DE UD_s DE EPV 3º ESO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA EPV EN 3º ESO

1. Analizar imágenes teniendo en cuenta elementos básicos constitutivos de la sintaxis visual.
2. Seleccionar los elementos configurativos de línea y textura y adecuarlos a la descripción analítica de la forma.
3. Diferenciar y representar los matices de color en la naturaleza y en el entorno.
4. Representar geoméricamente formas naturales y artificiales.
5. Diseñar composiciones modulares sobre redes poligonales.
6. Interpretar composiciones buscando distintas alternativas en la organización de la forma.
7. Describir una forma tridimensional simple mediante la representación de sus vistas fundamentales.

8. Representar la sensación espacial en un plano utilizando como recurso gráfico la perspectiva cónica.
9. Reconocer distintos soportes y técnicas de expresión gráfico-plásticas.
10. Utilizar adecuadamente las técnicas gráficas según las intenciones comunicativas.
11. Apreciar y valorar las cualidades estéticas del patrimonio artístico y cultural de la Comunitat Valenciana, del Estado español y de otras culturas distintas de la propia.
12. Expresar ideas por medio de mensajes visuales respetando los valores y las normas de las sociedades democráticas.

EDITORIAL DEL LIBRO DE TEXTO

CASTELLANO

LIBRO TEORICO:

“ESO. EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL II (2010)” Ed. SM ISBN: 9788467540017

CUADERNO DE PRÁCTICAS:

ESO. CUADERNO EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL II (2010) ISBN: 9788467540840

VALENCIANO

LIBRO TEORICO:

“ESO. EDUCACIÓ PLÀSTICA I VISUAL II (2010)” Ed. SM ISBN: 9788467541632

CUADERNO DE PRÁCTICAS:

QUADERN D'EXPRESSION PLÀSTICA I VISUAL II (2010) ISBN: 9788467546620

SECUENCIACION DE LOS CONTENIDOS

Los números de las unidades didácticas se refieren a los del libro de texto “Educación Plástica y Visual II” Ed. SM.

1er TRIMESTRE: BLOQUE DE GEOMETRÍA

UD 8- DIBUJO GEOMÉTRICO

UD 9- PROPORCIÓN Y ESTRUCTURAS MODULARES

UD 10- SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

2º TRIMESTRE: EXPRESIÓN Y COMPOSICIÓN

UD 4- ELEMENTOS DE EXPRESIÓN

UD 5- EL COLOR

UD 6- LUZ Y VOLUMEN

UD7- LA COMPOSICIÓN

3er TRIMESTRE: BLOQUE DE COMUNICACIÓN VISUAL

UD 1- PERCEPCIÓN Y LECTURA DE IMÁGENES

UD 2- LENGUAJE AUDIOVISUAL

UD 3- ANALISIS DE LAS FORMAS

UNIDADES DIDÁCTICAS

UD 8- DIBUJO GEOMÉTRICO

OBJETIVOS

- Conocer y dibujar los principales trazados geométricos y utilizarlos en composiciones de dibujo técnico y artístico.
- Identificar y utilizar las formas poligonales, curvas y tangencias en las composiciones plásticas.
- Saber construir polígonos regulares dado su lado
- Saber construir polígonos regulares mediante los procedimientos generales dado el radio y el lado.
- Conocer y dibujar tangencias y enlaces básicos.
- Conocer y dibujar óvalos y ovoides.
- Conocer y dibujar las curvas cónicas.

CONTENIDOS

- Geometría. Instrumentos de dibujo geométrico..
- Asimilación de los conceptos elementales de la geometría.
- Interés por elaborar composiciones con orden y limpieza.
- Trazados de rectas paralelas y perpendiculares. Ángulos.
- Trazado de rectas y segmentos paralelos y perpendiculares. Mediatriz, resta y multiplicación de segmentos.
- Construcción de ángulos.
- Los polígonos. Construcción. Polígonos estrellados.
- Observación y distinción de triángulos, cuadriláteros y otros polígonos regulares según su forma.
- La circunferencia. Óvalos y ovoides. Tangencias y enlaces. Curvas cónicas: elipse, parábola e hipérbola.
- Realización de diseños basados en espirales y diseño de figuras geométricas con tangencias y curvas cónicas.

COMPETENCIAS

- Competencia cultural y artística.
- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia matemática.
- Competencia para la interacción con el mundo físico.
- Competencia lingüística.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Conocer y manejar adecuadamente los instrumentos para los trazados técnicos.
- Realizar composiciones utilizando elementos geométricos básicos.
- Valorar y aplicar el uso de la geometría en el diseño, en la arquitectura y en el urbanismo.
- Construir polígonos de un número cualquiera de lados.
- Crear composiciones artísticas expresivas a partir de construcciones poligonales, estrellas y espirales.
- Diseñar alzados de objetos sencillos con tangencias.

UD 9- PROPORCIÓN Y ESTRUCTURAS MODULARES

OBJETIVOS

- Señalar y conocer las diferentes relaciones de proporcionalidad entre figuras tales como la igualdad, la simetría y la semejanza.
- Diseñar redes modulares.
- Aproximarse a los efectos tridimensionales de los módulos y redes.
- Manejar escalas de gráficas.

CONTENIDOS

- Relaciones de proporcionalidad entre figuras: igualdad, simetría y semejanza.
- Comprobación de las relaciones de medida entre formas semejantes.
- Escalas. Escalas normalizadas. Escalas gráficas.
- Realización de figuras a diferentes escalas.
- Redes modulares simples y compuestas.
- Reconocimiento, observación y análisis de módulos y estructuras modulares en el entorno.
- Las formas geométricas en los distintos ámbitos artísticos.
- Realización de composiciones artísticas con los elementos analizados.

COMPETENCIAS

- Competencia cultural y artística.
- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia matemática.
- Competencia para la interacción con el mundo físico.
- Competencia lingüística.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Comprender y aplicar las relaciones de proporción entre las partes de una figura y entre figuras diferentes.
- Experimentar con las posibilidades creativas de las relaciones de igualdad, semejanza y simetría.
- Apreciar la importancia de la proporción en el arte, en la arquitectura y en otras manifestaciones del entorno y aplicarla a las creaciones propias.

UD 10- SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

OBJETIVOS

- Observar y reconocer los recursos geométricos básicos para representar el espacio tridimensional y valorar su importancia..
- Utilizar diferentes sistemas de representación y desarrollar procedimientos para representar la profundidad espacial en composiciones geométricas.

CONTENIDOS

- Representación de objetos del espacio tridimensional en el plano: sistemas de representación. Proyecciones..
- Observación de los sistemas de representación.
- Sistema diédrico: fundamentos. Elementos que lo componen. Representación de puntos, rectos, formas planas y proyección de sólidos.
- Estudio del sistema diédrico. Realización de vistas de sólidos sencillos.
- Normas de acotación: elementos y sistemas de acotación. Croquis acotado.
- Análisis y realización de croquis de objetos sencillos. .

- Perspectiva axonométrica y caballera. Fundamentos y trazado de sólidos.
- Estudio de la perspectiva caballera y dibujo de piezas.
- Paso de diédrico a caballera.

COMPETENCIAS

- Competencia cultural y artística.
- Competencia matemática.
- Competencia para la interacción con el mundo físico.
- Competencia para aprender a aprender.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Observar las características gráficas de los sistemas de representación..
- Diferenciar los distintos tipos de representación objetiva y reconocer el sistema diédrico.
- Estudiar los fundamentos de la perspectiva axonométrica y de su variante, la caballera.
- Trazar proyecciones de figuras planas en diédrico.
- Realizar croquis y acotaciones de piezas sencillas.
- Dibujar sólidos sencillos en perspectiva axonométrica y caballera y pasar formas de diédrico a caballera.
- Trazar sólidos sencillos en perspectiva cónica frontal y oblicua.

UD 11- PERSPECTIVA CÓNICA

OBJETIVOS

- Aplicar los trazados de las perspectivas a creaciones y a representaciones artísticas, y valorar el alcance de la sistematización de la perspectiva cónica en el arte.
- Conocer los fundamentos y elementos básicos de la perspectiva cónica.
- Dibujar espacios u objetos sencillos en perspectiva cónica frontal.
- Dibujar espacios u objetos sencillos en perspectiva cónica oblicua.

CONTENIDOS

- Perspectiva cónica. Fundamentos. Posición del punto de vista.
- Estudio de la perspectiva cónica.
- Perspectiva cónica frontal. Medida de las distancias en perspectiva.
- Dibujo en perspectiva cónica frontal de figuras sencillas a partir de sus vistas en diédrico.
- Perspectiva cónica oblicua.
- Dibujo en perspectiva cónica oblicua de figuras sencillas a partir de sus vistas en diédrico.
- Los sistemas de representación en el arte.
- Reconocimiento de la utilidad de la representación objetiva en las bellas artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.

COMPETENCIAS

- Competencia cultural y artística.
- Competencia matemática.
- Competencia para la interacción con el mundo físico.
- Competencia para aprender a aprender.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Asimilar los fundamentos y elementos básicos de la perspectiva cónica.
- Conocer los principios básicos de la perspectiva cónica frontal.
- Conocer los principios básicos de la perspectiva cónica oblicua.
- Realizar apuntes del natural aplicando los conocimientos sobre perspectiva.
- Reconocer las perspectivas estudiadas en obras de arte y realizar los esquemas de líneas y puntos de fuga de las mismas.

UD 4- ELEMENTOS DE EXPRESIÓN

OBJETIVOS

- Conocer los principales elementos plásticos de una obra y valorar su importancia para generar sensaciones visuales o psicológicas.
- Representar composiciones plásticas que expresen diversas sensaciones a partir de la organización de los elementos fundamentales.
- Desarrollar un sentido estético de la composición a través la lectura de imágenes y de la propia expresión plástica.

CONTENIDOS

- Elementos básicos de la expresión visual.
- Observación los elementos plásticos en obras de arte y análisis de las emociones que transmiten.
- El punto: descripción y características. Funciones expresivas y compositivas.
- Análisis en fotografías y obras de arte de la configuración y la expresividad del punto.
- La línea: descripción y características estructurales. Funciones expresivas y compositivas
- Análisis en fotografías y obras de arte de la configuración y la expresividad de la línea.
- El plano: descripción y características. Sensaciones tridimensionales. El plano como elemento compositivo.
- Análisis en fotografías y obras de arte de la configuración y la expresividad del plano.
- La textura: tipos de textura. Texturas tácticas y visuales, naturales y artificiales.
- Participar en grupo en análisis de texturas a través de tacto, oído y vista. Valorar las sensaciones que producen.
- La técnica del encajado.
- Experimentación de la técnica del encajado con los objetos del aula.

COMPETENCIAS

- Competencia cultural y artística
- Competencia social y ciudadana
- Competencia lingüística
- Tratamiento de la información y competencia digital
- Competencia para aprender a aprender
- Competencia emocional

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Reconocer e identificar los elementos plásticos en cualquier obra plástica.
- Manifiestar diferentes sensaciones a través de las distintas situaciones de los elementos plásticos en el plano.

- Identificar las características de los dibujos de distintas etapas y diferenciar los tipos de trazo de los diferentes artistas.

UD 5- EL COLOR

OBJETIVOS

- Conocer la naturaleza física del color y su percepción.
- Distinguir las principales cualidades del color y su codificación..
- Identificar las armonías cromáticas, apreciar el significado del color en los trabajos artísticos y aplicarlo con conocimiento en sus propias obras.

CONTENIDOS

- Naturaleza del color. El espectro visible. Descomposición de la luz blanca.
 - Observación del color y sus variaciones.
- Síntesis aditiva. Colores luz primarios y secundarios. Colores luz complementarios.
 - Percepción del color.
- Síntesis sustractiva. Colores pigmento primarios y secundarios. Colores pigmento complementario.
 - Predisposición para experimentar con técnicas y materiales los conocimientos sobre luz y color.
- El círculo cromático. Colores terciarios.
- Cualidades fundamentales del color: tono, valor y saturación.
 - Análisis del tratamiento del color en pinturas de distintas épocas.
- Gammas cromáticas. Policromía y monocromía..
 - Esfuerzo y constancia en la aplicación correcta del color
- Relaciones armónicas entre colores.
 - Realización de composiciones con distintos grados de saturación y de composiciones armónicas.
- Valor expresivo de los colores.
 - Respeto por el trabajo de los demás compañeros.

COMPETENCIAS

- Competencia cultural y artística.
- Interacción con el mundo físico.
- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Autonomía e iniciativa personal.
- Aprender a aprender.
- Competencia social y ciudadana.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Distinguir colores luz y colores pigmento y comprender sus características.
 - Reconocer en una obra plástica las cualidades del color: tono, valor y saturación.
 - Identificar los colores terciarios.
 - Crear determinadas sensaciones a través de la utilización de gammas cromáticas y relaciones armónicas.
 - Utilizar adecuadamente los recursos del color para expresar adecuadamente emociones y sensaciones.

UD 6- LUZ Y VOLUMEN

OBJETIVOS

- Reconocer la influencia de las luces y sombras sobre objetos sólidos y distinguir los tipos de luz, la dirección y la calidad.
- Representar en el plano la incidencia de la luz sobre las formas con diferentes procedimientos..

CONTENIDOS

- El espacio y el volumen de los cuerpos..
- Observación de las características de la iluminación en la naturaleza, en el entorno y en las manifestaciones artísticas. .
- Actitud crítica ante las manifestaciones ambientales que empleen la iluminación de manera equivocada y deficiente.
- La luz y las formas: luz natural y luz artificial. Claves tonales: alta, baja y contrastada.
- Comparación y reconocimiento de iluminaciones duras, suaves y difusas sobre diferentes objetos, personas y edificios..
- Cualidades de la luz: dirección y calidad.
- Observación y análisis de los valores tonales en objetos sólidos iluminados desde varios ángulos.
- El volumen y su representación. Zonas de luz y de sombra en los objetos iluminados. El claroscuro.
- Disposición para experimentar con nuevas técnicas y aplicación de diversos procedimientos para la representación del volumen.
- Gusto por el trabajo limpio y bien realizado.

COMPETENCIAS

- Competencia cultural y artística.
- Competencia para aprender a aprender.
- Competencia matemática.
- Competencia lingüística.
- Competencia para la interacción con el mundo físico.
- Competencia social y ciudadana.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Diferenciar las cualidades de la luz artificial y la luz natural.
- Percibir las direcciones de la luz en reproducciones artísticas y en fotografías de objetos.
- Apreciar las zonas de luz y sombra en objetos iluminados.
- Dibujar claroscuros de objetos iluminados con luz lateral y unifocal.
- Aplicar diferentes técnicas a las representaciones de objetos con apariencia tridimensional.

UD 7- LA COMPOSICIÓN

OBJETIVOS

- Observar las imágenes del entorno natural y cultural e identificar en ellas los principales fundamentos compositivos..
- Distinguir los diferentes esquemas, ritmos y leyes de la composición y relacionarlos con otros lenguajes expresivos.

- Expresarse con creatividad utilizando las técnicas y esquemas requeridos, transmitiendo emociones o sentimientos individuales y del grupo.

CONTENIDOS

- Tipos de formato.
 - Observación de los diferentes tipos de formato aplicados en las composiciones y de su expresividad.
- El esquema compositivo: clasificación y aplicaciones.
 - Disposición para experimentar nuevas soluciones compositivas en los trabajos artísticos personales.
- El ritmo en la composición: clasificación y aplicaciones.
 - Análisis de los ritmos que integran una composición y de sus posibilidades expresivas. .
- Equilibrio y peso visual: ley de la balanza, ley de tercios y rectángulo áureo.
 - Interés por buscar las diferentes leyes de equilibrio a las composiciones analizadas.

COMPETENCIAS

- Competencia cultural y artística.
- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia para aprender a aprender.
- Competencia para la autonomía e iniciativa personal.
- Competencia para la interacción con el mundo físico.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Reconocer los principales fundamentos de la composición.
- Distinguir los esquemas compositivos simples y los compuestos.
- Reconocer los ritmos compositivos y su expresividad.
- Conocer las principales leyes de equilibrio visual.
- Transmitir ideas y sentimientos a partir del uso de diferentes fundamentos de la composición.

UD 1- PERCEPCIÓN Y LECTURA DE IMÁGENES

OBJETIVOS

- Reconocer los elementos básicos del lenguaje visual y audiovisual y los códigos propios de cada medio de comunicación.
- Diferenciar los efectos visuales utilizados para las diferentes finalidades de los mensajes visuales y audiovisuales.

CONTENIDOS

- La percepción visual y la observación. Los principios perceptivos básicos.
 - Apreciación del proceso perceptivo como condicionante en la comunicación visual.
- Ilusiones ópticas, figuras imposibles y figuras cinéticas.
- Lenguaje audiovisual. Cine, televisión, arte interactivo y videoarte.
 - Descripción de diversos mensajes emitidos por fuentes visuales y audiovisuales de los principales medios de comunicación.

- La aplicación de las nuevas tecnologías al campo de la imagen.
- Experimentación con diferentes recursos perceptivos y su aplicación en diferentes medios comunicativos. .
- La comunicación visual y sus elementos.
- Recreación de procesos comunicativos en diferentes contextos, distinguiendo emisor, mensaje, receptor y medio.

COMPETENCIAS

- Competencia cultural y artística.
- Autonomía e iniciativa personal.
- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia lingüística.
- Aprender a aprender.
- Competencia para la interacción con el mundo físico.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Reconocer la función del emisor, el mensaje, el receptor y el medio.
- Citar los principios perceptivos utilizados en una imagen.
- Enunciar los recursos visuales identificados en diferentes imágenes y sus funciones, así como los efectos sobre el receptor.
- Apreciar la estructura geométrica y las perspectivas de algunas ilusiones ópticas.

UD 2- LENGUAJE AUDIOVISUAL

OBJETIVOS

- Distinguir y emplear recursos gráficos y digitales para expresar las propias sensaciones, emociones e ideas, aplicando diferentes principios perceptivos.
- Conocer el proceso de la comunicación y los elementos que intervienen en ella
- Saber analizar las imágenes en base a su función y finalidad.

CONTENIDOS

- El lenguaje visual. Clases.
- Análisis de diversas imágenes y estudio de diversos efectos visuales empleados en su representación. .
- Función de las imágenes: descriptiva, informativa, estética, expresiva y comunicativa..
- Observación, descripción y clasificación de las formas gráficas y los objetos visuales del entorno. .

COMPETENCIAS

- Competencia cultural y artística.
- Autonomía e iniciativa personal.
- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia lingüística.
- Aprender a aprender.
- Competencia para la interacción con el mundo físico.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Realizar creaciones plásticas en las que se demuestre el conocimiento de efectos visuales y principios perceptivos.
- Lograr transmitir en imágenes: ideas, sensaciones o emociones a través de imágenes y expresiones audiovisuales.

UD 3- ANÁLISIS DE LAS FORMAS

OBJETIVOS

- Diferenciar las cualidades de las formas y representarlas gráficamente, e identificar las diferentes modalidades de dibujo que se utilizan para su representación.
- Reconocer y dominar diferentes modalidades del dibujo de las formas.
- Valorar la importancia expresiva de las formas en el lenguaje plástico y visual, y la manera en que estas han sido interpretadas por los principales estilos artísticos.

CONTENIDOS

- Cualidades y clasificación de las formas.
 - Observación de las formas y reconocimiento de la importancia de la observación y el análisis..
- Recursos para representar las formas..
 - Representación de imágenes destacando cualidades .
- Modalidades de dibujo: boceto, apunte y croquis.
 - Trazos de formas y uso de modalidades de dibujo.
- Expresividad de las formas.
 - Valoración de las formas para transmitir mensajes.
- Las tendencias pictóricas de representación de la figura humana. Figuración, realismo y abstracción.
 - Respeto por las diferentes manifestaciones artísticas, los distintos procedimientos y técnicas.
 - Interés por la Historia del Arte y sus manifestaciones.

COMPETENCIAS

- Competencia cultural y artística.
- Competencia matemática.
- Competencia para la interacción con el mundo físico.
- Competencia para la autonomía e iniciativa personal.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Reconocer las cualidades de las formas y clasificarlas.
- Utilizar recursos gráficos y expresivos en la representación de las formas.
- Distinguir e identificar diferentes estilos para representar las formas y relacionarlos con algún período o medio de representación.

PROGRAMACION DE UD_s DE EPV 4º ESO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA EPV EN 4º ESO

1. Analizar los elementos representativos y simbólicos de una imagen.
2. Seleccionar el tipo de línea y textura y adecuarlo a la finalidad expresiva de la representación gráfica.
3. Cambiar el significado de una imagen por medio del color.
4. Analizar la estructura de formas de la naturaleza y determinar ejes, direcciones y proporciones.
5. Buscar distintas variables compositivas en un determinado campo visual, teniendo en cuenta los conceptos de encuadre y equilibrio entre todos los elementos constitutivos.
6. Describir gráfica o plásticamente objetos tridimensionales e identificar sus elementos esenciales.
7. Describir, mediante los distintos sistemas de representación, formas tridimensionales elementales.
8. Realizar un proyecto, seleccionando, entre los distintos lenguajes gráficos, plásticos y visuales, el más adecuado a las necesidades de expresión.
9. Saber manejar los distintos materiales e instrumentos adecuados a las diversas técnicas gráficas, plásticas y visuales.
10. Apreciar y valorar el patrimonio artístico y cultural de la Comunitat Valenciana, del Estado español y de otras culturas distintas de la propia.
11. Expresar ideas por medio de mensajes visuales respetando los valores y las normas de las sociedades democráticas.

LECTURA: EDITORIAL DEL LIBRO DE TEXTO

CASTELLANO

LIBRO TEORICO:

“EDUCACIÓN PLÁSTICA I VISUAL 4º ESO. Editorial SM (2011)” Ed. SM **ISBN: 9788467548464**

CUADERNO DE PRÁCTICAS:

“CUADERNO DE PLÁSTICA Y VISUAL 4º ESO (2011)” Ed. SM **ISBN: 9788467548754**

SECUENCIACION DE LOS CONTENIDOS

1er TRIMESTRE:

UD 1- . LAS FORMAS.

UD 2- ELEMENTOS CONFIGURATIVOS DE LOS LENGUAJES VISUALES

UD 3- LA COMPOSICIÓN.

UD 4- LENGUAJE VISUAL.

2º TRIMESTRE:

UD 5- DISEÑO GRÁFICO.

UD 6- DISEÑO PUBLICITARIO

UD 7- DISEÑO INDUSTRIAL

3er TRIMESTRE:

UD 7- DISEÑO INDUSTRIAL

UD 8- TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS UTILIZADOS EN LOS LENGUAJES VISUALES.

UNIDADES DIDÁCTICAS

UNIDAD DIDÁCTICA1. LAS FORMAS.

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.

CONTENIDOS

- Análisis y representación de formas.
- Formas REALES Y ABSTRACTAS.
- Representación icónica y abstracta.
- Interpretación de la realidad.
- Proporción, cánones y escalas.

COMPETENCIAS

- Competencia matemática
- Competencia para aprender a aprender
- Autonomía e iniciativa personal
- Conocimiento y la interacción con el mundo físico
- Competencia en comunicación lingüística
- Competencia cultural y artística

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Interpretar plásticamente formas naturales.
- Diferenciar las distintas estructuras naturales.
- Dibujar del natural entornos y formas naturales.

- Esquematizar gráficamente estructuras vegetales y animales.
- Realizar composiciones cuidando el análisis de las formas y los elementos que las configuran y ordenan.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ELEMENTOS CONFIGURATIVOS DE LOS LENGUAJES VISUALES.

OBJETIVOS

- Reconocer los elementos básicos del lenguaje visual y audiovisual y los códigos propios de cada medio de comunicación.
- Distinguir y emplear recursos gráficos y digitales para expresar las propias sensaciones, emociones e ideas.
- Elementos básicos de la expresión visual.
- Observación los elementos plásticos en obras de arte y análisis de las emociones que transmiten.
- La línea: Funciones expresivas y compositivas.
- La textura: tipos de textura. Texturas tácticas y visuales, naturales y artificiales.
- Diferenciar las relaciones existentes entre los colores, para poder apreciar las posibilidades expresivas del lenguaje cromático.

CONTENIDOS

- La línea.
- La textura.
- El color.

COMPETENCIAS

- Competencia para aprender a aprender
- Autonomía e iniciativa personal
- Conocimiento y la interacción con el mundo físico
- Competencia en comunicación lingüística
- Tratamiento de la información y competencia digital
- Competencia cultural y artística

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Enunciar los recursos visuales identificados en diferentes imágenes y sus funciones, así como los efectos sobre el receptor.
- Realizar creaciones plásticas en las que se demuestre el conocimiento de principios perceptivos.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LA COMPOSICIÓN.

OBJETIVOS

- Reconocer los esquemas básicos en las imágenes
- Producir composiciones bajo las leyes del equilibrio visual.
- Apreciar el significado de los diferentes ritmos en la composición.

CONTENIDOS

- Criterios de composición.
- Equilibrio simétrico/ asimétrico.

- Simetría axial y radial en la naturaleza.
- Creación de ritmos.

COMPETENCIAS

- Competencia matemática
- Competencia para aprender a aprender
- Autonomía e iniciativa personal
- Conocimiento y la interacción con el mundo físico
- Competencia en comunicación lingüística
- Tratamiento de la información y competencia digital
- Competencia cultural y artística

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Reconocer los equilibrios básicos en las diferentes composiciones.
- Diferenciar las distintas clases de equilibrio visual.
- Elaborar composiciones a partir de los equilibrios compositivos.

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LENGUAJE VISUAL.

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.
- Poder expresar ideas y sentimientos a través de la actividad fotográfica.
- Valorar la influencia del cine como medio de comunicación de masas y como medio de expresión artística colectivo.
- Desarrollar un sentido crítico ante la imagen cinematográfica.
- Expresar ideas y sentimientos y traducirlos en imágenes secuenciadas.
- Adquirir conocimientos básicos sobre herramientas de programas informáticos y manejo de cámaras digitales.

CONTENIDOS

- Lectura de imágenes.
- Recursos gráficos.
- Comunicación visual.
- El cómic. Estudio de los elementos del arte secuencial.
- La fotografía. Antecedentes históricos de la fotografía. Evolución de la fotografía.
- El Cine. Antecedentes del cine. Los precursores del cinematógrafo.
- La Imagen digital.

COMPETENCIAS

- Competencia Social y ciudadana

- Competencia para aprender a aprender
- Autonomía e iniciativa personal
- Conocimiento y la interacción con el mundo físico
- Competencia en comunicación lingüística
- Tratamiento de la información y competencia digital
- Competencia cultural y artística

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 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.
- Elaborar sencillos procesos de realización de películas.
- Analizar sobre el visionado de secuencias cinematográficas los elementos que integran su estructura.
- 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 las diferentes finalidades de la comunicación visual.

UNIDAD DIDÁCTICA 5. DISEÑO GRÁFICO

OBJETIVOS

- Valorar la importancia del diseño en la sociedad actual.
- Conocer y diferenciar los distintos campos del diseño gráfico.
- 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.

CONTENIDOS

- Fundamentos del diseño gráfico.
- Señalética.
- Tipografía.

COMPETENCIAS

- Competencia Social y ciudadana
- Competencia para aprender a aprender
- Autonomía e iniciativa personal
- Conocimiento y la interacción con el mundo físico
- Competencia en comunicación lingüística
- Tratamiento de la información y competencia digital

- Competencia cultural y artística

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 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.
- Distinguir los diferentes tipos del diseño gráfico.
- Identificar las finalidades de los diseños gráficos.
- Reconocer los signos distintivos de una imagen de empresa.
- Diseñar marcas utilizando el dibujo geométrico.

UNIDAD DIDÁCTICA 6. DISEÑO PUBLICITARIO.

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.

CONTENIDOS

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

COMPETENCIAS

- Competencia Social y ciudadana
- Competencia para aprender a aprender
- Autonomía e iniciativa personal
- Conocimiento y la interacción con el mundo físico
- Competencia en comunicación lingüística
- Tratamiento de la información y competencia digital
- Competencia cultural y artística

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.

UNIDAD DIDÁCTICA 7. DISEÑO INDUSTRIAL.

OBJETIVOS

- Comprender los fundamentos del dibujo de proyecciones y analizar los trazados geométricos de diseños en el espacio.
- Expresar ideas sobre formas y ambientes mediante dibujos en perspectiva.
- Valorar la importancia del diseño tridimensional, y específicamente del diseño industrial, en la sociedad actual.
- Reconocer la importancia que tiene el proceso de trabajo en el resultado final de un producto.
- Realizar proyectos de diseño de objetos sencillos de uso cotidiano.
- 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.

CONTENIDOS

- El diseño tridimensional. Áreas de aplicación del diseño tridimensional. Finalidad del diseño tridimensional.
- Tendencias en el diseño tridimensional.
- Sistema de representación.
- Perspectivas: Axonométrica y cónica.
- La normalización del dibujo técnico industrial.

COMPETENCIAS

- Competencia Social y ciudadana
- Competencia matemática
- Competencia para aprender a aprender
- Autonomía e iniciativa personal
- Conocimiento y la interacción con el mundo físico
- Competencia en comunicación lingüística
- Tratamiento de la información y competencia digital
- Competencia cultural y artística

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Distinguir los diferentes tipos de diseño industrial.
- Analizar el papel del diseño industrial en la sociedad actual.
- Elaborar diseños de objetos de uso cotidiano.
- Dibujar croquis de objetos sencillos aplicando las normas de dibujo técnico industrial.
- Distinguir los códigos y normas gráficas y geométricas de los distintos sistemas de representación.
- Manejar la perspectiva cónica.

UNIDAD DIDÁCTICA 8.TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS UTILIZADOS EN LOS LENGUAJES VISUALES.

OBJETIVOS

- Analizar las manifestaciones artísticas.
- Expresar ideas mediante distintas técnicas artísticas.
- Valorar la importancia de las manifestaciones artísticas actuales.
- Reconocer la importancia que tiene el proceso de trabajo en el resultado final.

CONTENIDOS

- Técnica y materiales gráfico- plásticos.
- Técnica y materiales volumétricos.
- Empleo de distintas técnicas, procedimientos, materias, instrumentos y soportes.
- Materiales audiovisuales.
- Valoración de obras artísticas.
- Valoración crítica de manifestaciones artísticas.

COMPETENCIAS

- Competencia para aprender a aprender
- Autonomía e iniciativa personal
- Conocimiento y la interacción con el mundo físico
- Competencia en comunicación lingüística
- Tratamiento de la información y competencia digital
- Competencia cultural y artística

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Distinguir los diferentes tipos de manifestaciones artísticas
- Analizar el papel del arte en la sociedad actual.
- Elaborar imágenes propias.
- Distinguir los códigos y normas gráficas y geométricas.

PROGRAMACION DIDÁCTICA DE TD 2º ESO

JUSTIFICACIÓN

La materia optativa de Taller de Diseño cumple tres funciones esenciales dentro del currículo de la ESO.

Por un lado cubre la ausencia curricular en segundo curso de la ESO de una materia vinculada a la educación visual y plástica. Se configura por tanto como un puente entre primero y tercero.

Por otro, sirve para profundizar los conocimientos específicos en materia de diseño, dado que la asignatura de educación visual y plástica es de carácter más generalista, orientada a la formación básica de la persona en materia estética y en el aprendizaje de técnicas y procedimientos que sirvan para cualquier ámbito de la creación artística, ya sea el de las artes puras como de las vinculadas a áreas proyectuales.

Por último, dado que el diseño es un ámbito interdisciplinar donde confluyen aspectos tecnológicos, creativos y humanísticos, la introducción al proyecto que proporciona esta materia sirva para vincular conocimientos que en muchas ocasiones han quedado demasiado aislados en su trazado curricular.

La introducción al diseño, además de los aspectos curriculares reseñados, contribuye a comprender mejor fenómenos cotidianos tan importantes como son el nuevo aspecto de nuestras casas, edificios públicos y ciudades, gracias a una arquitectura, mobiliario urbano, señalética y urbanismo que cuida el medio ambiente, evita las barreras arquitectónicas y contribuye, en general, a mejorar nuestra calidad de vida.

Asimismo, un ámbito tan próximo a nuestros adolescentes como es el de la imagen y las marcas de productos, fundamentalmente de ropa y complementos, son fruto de unas líneas de diseño determinadas conscientemente, donde se da una exhaustiva planificación, estudios de mercado, estrategias de implantación, difusión, distribución y comunicación. Todo ello configura el complejo y apasionante mundo del diseño. Un diseño que es degustado pero del cuál pocas veces nos percatamos del proceso y estudios previos.

Todos estos conceptos pueden resultar poco asimilables para el nivel de segundo de la ESO, pero en realidad son todo lo contrario, puesto que parten del entorno próximo y cotidiano. Es más, si se cuenta con unos objetivos claros, unos contenidos bien estructurados, y sobre todo, si se aplica una metodología didáctica activa y significativa, que propicie procesos de inmersión vivencial en los temas tratados, la materia de Taller de Diseño puede convertirse en un recurso fundamental para articular y estimular otros ámbitos más arduos de asimilar.

Aquí debemos diseñar el aprendizaje del diseño, esto es, desarrollar estrategias proyectuales para el aprendizaje del propio diseño. Contamos con una gran ventaja, la confluencia de conceptos propios del ámbito proyectual con otros provenientes de las corrientes pedagógicas más innovadoras. Así, los tradicionales diagramas de burbujas empleados en el diseño con asiduidad, son asimilables y tienen mucho que ver con los mapas conceptuales de las teorías constructivistas.

Hay que indicar asimismo que esta materia no es un salto al vacío, puesto que comparte con el área de Educación plástica y visual los dos ejes que organizan su contenido. Estos son el saber ver para comprender y saber hacer para comunicarse. Ahora bien, el diseño incide en la mirada intencionada, una mirada que busca la intención implícita en cada artefacto, su función de uso, de cambio y de símbolo. También es un hacer, pero no sólo para comunicarse, sino también para producir y construir bienes que mejoran nuestra vida cotidiana.

EXTRAIDO DE LA ORDEN de 27 de mayo de 2008, de la Conselleria de Educación, por la que se regulan las materias optativas en la educación secundaria obligatoria. [2008/7244]

CONTEXTUALIZACIÓN

La materia optativa de Taller de Diseño en el IES Mediterrània cuenta con dos grupos cuyas características son muy divergentes: El grupo de línea en castellano y el grupo de línea en Inglés.

GRUPO DE LINEA EN CASTELLANO

Por experiencia en cursos pasados el grupo de línea en castellano esta compuesto por alumnos cuyos intereses y necesidades no van más allá de superar la asignatura sin adquirir destrezas o conocimientos específicos en la materia. La asignatura es elegida, por la gran mayoría de alumnos por descarte, es decir, eligen esta optativa porque piensan que es la más fácil y la que menos esfuerzo requiere. Muchos de estos alumnos presentan deficiencias en su actitud y en sus hábitos de trabajo y estudio.

Estas circunstancias hacen complicado el desarrollo fluido y completo de la programación. En muchas ocasiones no traen el material necesario para realizar las actividades necesarias para aprobar la asignatura.

De cualquier modo el departamento, en colaboración con la jefatura de estudios, hemos estado trabajando para minimizar o atenuar estas circunstancias, en primer lugar reduciendo el número de alumnos.

GRUPO DE LINEA EN INGLÉS

El grupo de línea en Inglés es muy diferente y en el encontramos alumnos aventajados, con interés en la asignatura (en esta y en cualquiera en la que estén matriculados). En principio suele ser un hándicap la comprensión del idioma vehicular, aunque no tardan en acostumbrarse y salir al paso, ya que las características de la asignatura colaboran con la superación de este problema.

La actitud en clase, la asistencia y las tareas y los materiales son básicamente óptimos para desarrollar la programación con efectividad. Por ello nos hemos planteado dar un núcleo temático que podría hacernos perder parte de los contenidos programados en pro de la profundización en un tema que este curso (2011-2012) va a ser las Fallas/hogueras de San Juan. Vamos a tratar de, centrándonos en actividades adaptadas a esta temática, cubrir sino todos la mayoría de los contenidos programados.

Las Fallas / Hogueras de san Juan son celebraciones regionales que debido a la cultura ecléctica del municipio de Benidorm son puestas en práctica y celebradas en marzo y en junio. Y en la mayoría de los sentidos se adaptan a la perfección a la temática e idiosincrasia de la asignatura de taller de diseño.

Remarcamos que vamos a tratar de cumplir igualmente con los contenidos de la programación, si bien también queremos advertir que la aplicación de este proyecto nos podría hacer perder alguna unidad didáctica o contenido programado.

Esta iniciativa se va a llevar a cabo en coordinación con el grupo de 4º de PDC en sus ámbitos lingüístico y social así como podrían unirse otros cursos y grupos del IES, como es el caso de la línea en castellano de Taller de diseño o la optativa de 4º de ESO de EPV.

De cualquier modo los valores, objetivos y contenidos añadidos a esta programación con la aplicación y puesta en práctica de este proyecto son los siguientes:

OBJETIVOS (extraídos de decreto de contenidos 2007)

- 1- 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.
- 2- Contribuir activamente al **respeto**, la **conservación**, la **divulgación** y la **mejora** del **patrimonio europeo, español y de la Comunidad Valenciana**, como señas de la propia identidad.
- 3- **Conocer, valorar y disfrutar** del **patrimonio artístico y cultural** de la Comunidad Valenciana, como base de la propia identidad e idiosincrasia y contribuir activamente a su defensa, conservación y desarrollo, aceptando la convivencia con valores artísticos propios de otras culturas que coexisten con la nuestra, para hacer de la diversidad un valor enriquecedor e integrador.
- 4- Respetar, apreciar y aprender a interpretar otras maneras de expresión visual y plástica distintas de la propia y de las formas dominantes en el entorno, superando estereotipos y convencionalismos, y elaborar juicios o adquirir criterios personales que permitan al alumnado actuar con iniciativa responsable.

Objetivos específicos para este proyecto:

- 5- Aportar al centro una actividad cultural, en cuyas fases contendrá varias exposiciones divulgativas sobre el folclore y cultura de nuestra comunidad.
- 6- Repasar los principales procedimientos escultóricos y pictóricos asociados a las hogueras de San Juan / Fallas.
- 7- **Comparar manifestaciones artísticas-artesanales** tradicionales **próximas y propias** con otras **lejanas o ajenas** distinguiendo sus **similitudes** tanto como sus **divergencias**.
- 8- Hacer una pequeña aproximación a la historia de las fallas / hogueras tratando de inculcar un aprecio y respeto por las manifestaciones culturales regionales.
- 9- Estudiar y aplicar de modo práctico algunos conceptos básicos del alfabeto visual tales como **“la figura humana”, “la caricatura”, “la narrativa crítica”** o **“composición tridimensional y bidimensional”**, etc.

Contenidos:

- Estudio y aplicación de un proyecto de diseño pasando por sus fases de lluvia de ideas, bocetaje, etc. hasta su realización.
- Apreciación, valoración y disfrute del patrimonio artístico y cultural de la Comunidad Valenciana y del Estado español, así como contribución a su defensa, conservación y desarrollo.
- Estudio de la expresión plástica: recursos gráficos expresivos, transformación y manipulación de imágenes.
- Esfuerzo para desarrollar la creatividad en el ámbito de la expresión artística y el diseño. Realización de bocetos necesarios para la realización de obras gráfico-plásticas.
- Utilización de técnicas apropiadas para la representación bi y tridimensional de la figura humana.
- Aplicación de las técnicas escultóricas asociadas a las fallas/ hogueras: Modelado en poliespan, vaciado en escayola y positivado con cartón fallero previa realización de una estructura de madera.
- Organización del trabajo plástico, del espacio de trabajo y de los materiales necesarios.
- Realización de experiencias con diversos materiales: tinta sobre papel, recorte de plantillas de acetato y estarcido con spray sobre muro.

OBJETIVOS GENERALES:

1. Conocer las etapas necesarias en la elaboración de un diseño.
2. Investigar los diversos factores que influyen en el diseño (culturales, sociales, materiales, económicos, psicológicos, formales...)
3. Observar los principios estéticos, constructivos y funcionales del diseño.
4. Conocer algunas corrientes más relevantes del diseño y sus precursores.
5. Asimilar la importancia del diseño en la vida cotidiana.
6. Reconocer que todo lo que nos rodea está de algún modo diseñado.
7. Manipular formas sencillas y elementales para elaborar otras más complejas.
8. Hacer uso de la creatividad en la producción de formas.
9. Poner en práctica el uso de la lógica aplicando metodologías propias de los procesos de ejecución y evaluación de un proyecto.
10. Estimular tanto la iniciativa personal como el trabajo en grupo, puesto que ambas facetas son fundamentales en la elaboración de cualquier proyecto y pueden ser transferibles a otras áreas de conocimiento.

COMPETENCIAS BÁSICAS:

- **Competencia Social y ciudadana:** En diversas ocasiones el diseño se trabaja en equipo o de forma colaborativa. Esta competencia en la asignatura fomenta actitudes de cooperación y respeto así como ayuda a desarrollar las destrezas sociales de los alumnos.
- **Competencia matemática.** La asignatura se aproxima a esta competencia de manera directa en la UD de diseño y composición modular, también en las finales (Diseño de interiores y exteriores) en los que el alumno estudiará y empleará la geometría descriptiva. Del mismo modo lo hace en diversos procedimientos de análisis y ejecución de proyectos en los que es necesaria la exactitud, limpieza, cálculo y gusto por la claridad y el orden.
- **Competencia para aprender a aprender:** 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
- **Autonomía e iniciativa personal:** El estudio y ejecución de actividades de diseño permite a los alumnos ser capaces de observar, imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos con confianza, responsabilidad y sentido crítico
- **Conocimiento y la interacción con el mundo físico:** Las representaciones espaciales desarrollan procedimientos relacionados con el método científico, como la observación y experimentación con las formas, el hallazgo, la reflexión y el estudio o crítica posterior de los trabajos realizados. También la constante observación y comparación del mundo que nos rodea para el desarrollo de ejercicios o el tratamiento de cualquier tema es un factor redundante en la asignatura.
- **Competencia en comunicación lingüística:** La realización de proyectos haciendo uso de un lenguaje técnico como el que proporciona la geometría plana, al principio, o la descriptiva en las últimas unidades. Otros vocablos técnicos propios del diseño o de cada una de las unidades del mismo modo que la necesidad de la expresión verbal de los procedimientos contribuyen de manera significativa al desarrollo de esta competencia.
- **Tratamiento de la información y competencia digital:** Desde el departamento y concretamente esta asignatura se apuesta por incluir de modo evidentemente práctico el uso de software informático para la realización de infografías. Se incide en los mapas de bits y diseño vectorial aunque de manera más o menos profunda se tratara de explorar el mundo del diseño 3D asistido por ordenador.
- **Competencia cultural y artística:** Es obvio y evidente el tratamiento de esta competencia en esta materia.

TRATAMIENTO DE LOS TEMAS TRANSVERSALES

En una concepción integral de la educación, la Educación moral y cívica son fundamentales para procurar que los alumnos adquieran comportamientos responsables en la sociedad, con un respeto hacia las ideas y las creencias de los demás, y especialmente en su futuro desarrollo profesional.

Estos son los siguientes temas que se ofrecen de forma transversal en la etapa.

EDUCACIÓN AMBIENTAL: La perspectiva ambiental de la educación reclama un tratamiento de los aprendizajes que capacite a los alumnos y alumnas, para comprender las relaciones con el medio en el que están inmersos, y para dar respuesta de forma participativa y solidaria a los problemas ambientales, tanto en el ámbito próximo y local como en el nacional o internacional.

EDUCACIÓN PARA LA PAZ: La creación de actividades que estimulen el diálogo como vía privilegiada en la resolución de conflictos entre personas y grupos sociales es un objetivo básico de la educación. El hecho de que la propia escuela es un lugar de encuentro entre las personas que forman la comunidad educativa, y cuyos intereses no siempre son armónicos, hace de ella un lugar idóneo para aprender por propia experiencia las actitudes básicas de una convivencia libre, democrática, solidaria y participativa.

EDUCACIÓN DEL CONSUMIDOR: el consumo como elemento presente en nuestra sociedad, y ante el que no existe ninguna respuesta educativa. Es necesario dotar al alumno de unos instrumentos de análisis y crítica que le permitan adoptar una actitud personal frente a las ofertas que le llegan de la sociedad de consumo. La toma de conciencia ante el exceso de consumo de productos innecesarios comienza en la escuela.

EDUCACIÓN VIAL: El aprender a vivir en comunidad, desarrollando hábitos de convivencia ciudadana, de autonomía y de respeto a las normas básicas de convivencia, así como el desarrollo del sentido de la responsabilidad en el uso y en el consumo de los medios de transporte, constituyen las bases esenciales sobre las que han de fundamentarse la educación vial. Es ésta una dimensión de la educación que, en la actualidad, es de radical importancia, en la vida y en las relaciones dentro de las grandes ciudades.

EDUCACIÓN PARA LA IGUALDAD: Postura activa para desterrar el tratamiento discriminatorio que reciben las personas en función de su sexo. Poner especial atención, con el fin de evitar las expresiones y las representaciones que llevan el lastre de las discriminaciones sexistas. Evitar la discriminación por razón de sexo en los temas referidos al trabajo y la organización social.

EDUCACIÓN PARA LA SALUD: Crear hábitos de higiene física y mental que permitan un desarrollo sano, un aprecio del cuerpo y su bienestar, una mejor calidad de vida y relaciones interpersonales basadas en la autoestima.

EDUCACIÓN EN LA SEXUALIDAD: Como educación para la salud, y en especial en relación con la Educación Física, y el Conocimiento del Medio, se hallan en esta etapa diversos contenidos de educación sexual. No solo como aspectos biológicos de la sexualidad. Se incluye información, orientación y educación sobre sus aspectos sociales y psicológicos, de modo que los alumnos y alumnas conozcan y aprecien los roles sexuales masculino y femenino y el ejercicio de ésta como comunicación plena entre las personas.

METODOLOGÍA

Si tenemos en cuenta la complejidad y, especialmente, la novedad de la materia, no incluida hasta el momento en el currículo escolar, se hace conveniente un aprendizaje que se desarrolle sobre todo desde la práctica, siguiendo la premisa básica de la pedagogía activa de un aprender haciendo.

Este método será especialmente gratificante tanto para el alumnado como para el profesorado. Para el alumnado, puesto que partirá de lo concreto, de su entorno cotidiano y de operaciones básicas que le induzcan a descubrir poco a poco la amplitud y significado del diseño, sin abstracciones y teorías previas.

Para el profesorado, puesto que de este modo cuenta con unas herramientas que le faciliten los procesos de evaluación y, al mismo tiempo, la dosificación necesaria en ejercicios puntuales del aprendizaje en la materia, pudiendo de este modo profundizar y desarrollar a su conveniencia y en función del grupo concreto de alumnos, el contenido de la asignatura.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Haber comprendido los procesos implícitos en todo diseño. Los alumnos, distribuidos en grupos, deberán descubrir y comparar el proceso de la creación de una pieza artesanal y un producto industrial (por ejemplo una cerámica).
2. Saber analizar los distintos aspectos socioculturales, tecnológicos, estéticos y funcionales y económicos, que dan origen a un diseño. Para ello los alumnos deberán tomar un objeto cotidiano sencillo del que sea factible observar todos sus componentes. Deberán responder a qué público piensan que va destinado, cuáles son sus componentes comunicativos, de qué materiales está hecho, cuáles son sus partes, cómo piensan que han sido unidas, la relación del objeto con el cuerpo humano y, finalmente, el origen formal o creativo del mismo.
3. Conocer las tendencias más importantes del diseño del siglo XX, así como sus protagonistas más destacados. Para ello elaborarán un panel por grupos, donde sitúen los distintos estilos, los diseños singulares, las innovaciones que aportan y aquellos componentes que tienen una continuidad, ya sea con los mismos materiales o con una alteración de los mismos.
4. Comprender la presencia del diseño en la vida cotidiana. Se partirá de lo que tienen más próximo, de las marcas por ellos conocidas, elaborando un listado entre toda la clase. De ahí se pasará a buscar algún objeto o incluso alimento que no haya pasado por un proceso de diseño. Se hará un estudio comparado entre los productos más elaborados y aquellos aparentemente naturales.
5. Saber manipular formas geométricas básicas para elaborar a partir de ésta otras más complejas. Se trata de un ejercicio de diseño básico para desarrollar la visión espacial.
6. Ser creativo. Para fomentar la creatividad se realizarán ejercicios con diversos métodos que desarrollan la creatividad, como por ejemplo el brainstorming o las analogías, empleados habitualmente para generar ideas.
7. Saber razonar lógicamente. Esto es, ser ordenado y preciso en la realización de un proyecto en los plazos previstos. Es muy importante que el alumno aprende a planificar y jerarquizar tareas. En el campo del diseño, especialmente en la fase productiva, esto es vital. Por ello se incidirá para que el alumno sea consciente de la importancia de establecer las secuencias correctas en cualquier trabajo. Para comprender mejor este principio se harán visitas a algún centro productivo (por ejemplo una fábrica de muebles, al ser un sector muy importante en nuestro entorno).

CRITERIOS Y HERRAMIENTAS DE CALIFICACIÓN

- Deben de ser presentadas todas y cada una de las láminas o trabajos que se realicen a lo largo cada evaluación. En caso contrario no se procederá a hacer media de las notas y la calificación no excederá del 4 en la calificación global del boletín de notas, el alumno no obtendrá el aprobado.
- En caso de suspender una evaluación, esta podrá ser recuperada presentando los trabajos o láminas que no han sido presentados o que han sido causa del suspenso durante evaluaciones posteriores.

- En caso de que el suspenso sea causado por una baja calificación actitudinal el alumno deberá compensar dicha calificación con las dos restantes calificaciones actitudinales del curso para que dicha evaluación sea aprobada. Es decir, si un alumno ve su media global de la evaluación suspendida como consecuencia de la calificación actitudinal, Esta evaluación se puede recuperar a un aprobado (5) siempre y cuando la media de las calificaciones Actitudinales de las tres evaluaciones sea superior al 5.
- Cada tres faltas del material requerido para el desarrollo de las actividades de la materia se penalizará con un punto menos en la nota procedimental. En caso de suspender en la calificación global de la evaluación a causa de una puntuación procedimental penalizada por las faltas de material el alumno deberá recuperar dicha penalización no faltándole más de dos veces en las siguientes evaluaciones el material.
- La nota de cada evaluación se deduce de tres ámbitos: Conceptual, Actitudinal y Procedimental. Estas tres calificaciones numéricas oscilarán entre el 1 y el 10 y tendrán un valor del 33'3 % de la nota final que se verá reflejada en el boletín de notas cada evaluación:
 - **CONCEPTUAL:** Será la nota media de la media de los trabajos teórico-prácticos que se realizarán en casa a propuesta del profesor.
 - **PROCEDIMENTAL:** Se obtendrá de la media de los ejercicios / láminas / trabajos planteados en clase pudiendo la impuntualidad en la presentación o la falta de materiales en clase alterar negativamente la media en este apartado. Cada retraso en la presentación de trabajos restará un punto de esta media (0,33 del global). Tres faltas de material también se penalizarán con un punto en este apartado. Los trabajos que sean presentados fuera del plazo indicado del por el profesor obtendrán una nota notablemente más baja a causa de la impuntualidad.
 - **ACTITUDINALES:** Será observada en el día a día dentro del aula. A lo largo de la evaluación se tomarán dos o tres calificaciones actitudinales que harán media entre sí para obtener la nota actitudinal. También formará parte de esta nota la calificación con puntos positivos o negativos por trabajos o actitudes durante la evaluación.
- Los porcentajes de estos tres ámbitos podrán variar en atención a la diversidad.
- Para aprobar el curso es necesario tener las tres evaluaciones aprobadas, ya sea en el plazo de cada evaluación o después, habiéndolas recuperado.
- Cualquier actividad contraria al desarrollo de la asignatura o al profesor implicará un suspenso automático.
- La copia de trabajos de otros compañeros o suplantación de personalidad en a autoría de los trabajos supondrá automáticamente el suspenso en la evaluación.
- Las últimas semanas del a 3º trimestre serán dedicadas a recuperar trabajos de cualquiera de las evaluaciones anteriormente suspendidas (incluyendo la de la tercera evaluación que formará parte de la mayor parte del tercer trimestre) o, en el caso de haberlas aprobado, a presentar trabajos para subir, mantener o bajar la nota media de las tres evaluaciones.
- Estos criterios no tendrán efecto tras la nota final de Junio. Si un alumno suspende la evaluación final en Junio, tendrá que presentar de nuevo los trabajos propuestos independientemente de que hayan sido presentados o no a lo largo del curso.
- **EVALUACION DE SEPTIEMBRE:** La nota de la evaluación de septiembre provendrá de la media aritmética entre los trabajos propuestos en junio). NO serán admitidos trabajos ya corregidos durante las evaluaciones ordinarias.
- **EVALUACIÓN DE PENDIENTES:** Para aprobar la asignatura suspendida en cursos lectivos anteriores, habiendo promocionado el alumno, se plantearán una serie de trabajos que el alumno presentará como fecha limite el día asignado para examen de asignaturas pendientes por la dirección del centro. Será requisito imprescindible para aprobar la materia presentar todas y cada una de las láminas/trabajos/ ejercicios propuestos por el departamento, en caso

contrario la media no excederá del 4 y el alumno no obtendrá el aprobado. No serán aceptadas láminas presentadas y calificadas en cursos anteriores.

SECUENCIACION DE LOS CONTENIDOS

1er TRIMESTRE: BLOQUE DE GEOMETRÍA

UD 1- LOS PROCESOS Y EL MUNDO DEL DISEÑO.

UD 2- DISEÑO Y COMPOSICIÓN MODULAR.

UD 3- EL DISEÑO TEXTIL Y MODA.

2º TRIMESTRE: EXPRESIÓN Y COMPOSICIÓN

UD 4- DISEÑO GRAFICO: LA IMAGEN CORPORATIVA.

UD 5- COPIA DE IMÁGENES Y DISTORSION: ANAMORFOSIS.

UD 6- PACKAGING Y DISEÑO DE PRODUCTO.

3er TRIMESTRE: BLOQUE DE COMUNICACIÓN VISUAL

UD 7- DISEÑO DE INTERIORES: PERSPECTIVAS.

UD 8- DISEÑO EXTERIORES. INICIACIÓN AL MODELADO 3D.

UNIDADES DIDÁCTICAS

UD 1- LOS PROCESOS Y EL MUNDO DEL DISEÑO

OBJETIVOS

- Establecer los principios de la metodología proyectual aplicada al diseño.
- Conocer las diferentes etapas de planificación en el proceso de diseño.
- Diferenciar las propiedades entre el diseño local o autóctono y el diseño globalizado.
- Estudiar los distintos campos de aplicación del mundo del diseño.
- Distinguir las distintas áreas de actuación del diseño (urbano arquitectónico, gráfico, industrial).
- Reconocer a través de algunos diseños algún aspecto social, económico o cultural de la época en que se realizaron.

CONTENIDOS

- Procesos conscientes e inconscientes: los procesos de caja negra y caja transparente.
- El método en el arte, el diseño y la artesanía.
- La definición de un proyecto: programa inicial y etapas necesarias para su resolución: los diagramas de burbujas.
- Métodos de divergencia analítica (la búsqueda de información, la selección y orientación de la misma) y creativa (la tormenta de ideas o *brainstorming*, los cambios de contexto, las analogías, ...)
- Métodos de transformación: efectos de las variaciones cromáticas, de proporción, dimensión, composición, materiales, acabados,...
- Métodos de convergencia: las matrices de evaluación, las maquetas y los prototipos.
- Elaboración de esquemas: las áreas del diseño. Diferentes campos de actuación de los diseñadores.
- Estimulación de la creatividad a partir del ejemplo de los diseñadores estudiados.
- Sensibilización hacia la percepción de los objetos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Aplicar las diferentes metodologías proyectuales conocidas ante un proceso de diseño.
- Desarrollar una actitud crítica y sensibilizada respecto a las diferentes propuestas gráficas y objetuales que surgen al aplicar el diseño a la vida cotidiana.

- Valorar el diseño como un proceso constante de mejora en las condiciones de vida de las personas, que incide modificando y adaptando el entorno a las nuevas necesidades.
- Diferenciar el dibujo-diseño de síntesis tanto como el de análisis mediante un ejercicio práctico.
- Realizar búsquedas en bibliografía o internet para recabar información de cara al desarrollo de un proyecto.

UD 2- DISEÑO Y COMPOSICIÓN MODULAR

OBJETIVOS

- Descubrir las diferentes organizaciones geométricas del plano identificando las estructuras modulares básicas.
- Desarrollar destrezas y habilidades que permitan realizar trabajos modulares.
- Comprender los conceptos de módulos y redes.
- Observar la presencia del modulo y las redes en la vida cotidiana.
- Observar, conocer y analizar los módulos y redes empleados en el arte islámico, en el Op art y artistas como MC Escher.
- Complementar los conocimientos adquiridos de geometría con la realización de composiciones modulares.

CONTENIDOS

- El Módulo de Kamal Alí, germen del diseño hispanomusulmán.
- La coloración o composición cromática en los módulos y redes.
- Las operaciones básicas en el plano con figuras.
- Simetría: central y axial.
- Traslación.
- Giro o Rotación.
- Diseños modulares Islámicos en el mundo.
- Historias de algunos monumentos y edificios emblemáticos.
- Realización de diseños modulares y redes aplicando estrategias cromáticas.
- Diseños modulares Islámicos en España.
- La Alhambra de Granada.
- Mauritius Cornelius Escher y sus teselaciones regulares del plano.
- El Op-art.
- Los módulos y redes en el entorno cotidiano y en la naturaleza.
- Redes superpuestas. Variaciones modulares. Módulos con efectos tridimensionales.
- Análisis gráfico de estructuras modulares.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Conocer las transformaciones geométricas en el plano básicas tales como el giro, la traslación y la simetría.
- Conoce los recursos básicos y geometría elemental empleados en el diseño modular islámico.
- Presentación puntual y con criterios de orden y limpieza así como precisión y corrección de los trabajos.
- Reconocer el uso de los módulos y redes en el arte y en el diseño.
- Observación del entorno natural y cotidiano de diseños modulares.
- Conocer la esencia de la alhambra de granada y su gran valor como patrimonio cultural, artístico y estético.
- Aplicar estrategias cromáticas básicas en el diseño modular: Armonías, contrastes y familias cromáticas.

UD 3- EL DISEÑO TEXTIL Y MODA

OBJETIVOS

- Valorar el trabajo del diseñador de moda, apreciando el hecho de que crear un diseño no es el resultado de una acción superficial y banal, sino que consiste en un largo proceso de investigación, desarrollar y reinventar.
- Observar meticulosamente todo cuanto nos rodea.
- Ayudar a la adquisición de soltura y confianza en el dibujo de la figura humana, profundizando en conceptos como el canon y las proporciones.

- Experimentar a través de distintas técnicas artísticas.
- Repasar conocimientos del color aplicándolos a los propios diseños: empleo de gamas, contrastes, creación de estampados...
- Promover el trabajo en equipo creando una colección coherente entre varios alumnos.
- Desarrollar el ingenio a la hora de manipular o reinventar objetos o elementos ya creados.
- Asociar la moda como una proyección de la sociedad y la cultura.
- Concienciarse de la influencia de la moda en nuestra sociedad, reconociendo el aspecto manipulativo y de consumista.

CONTENIDOS

- Aproximación al campo del diseño de moda: la ropa y los complementos.
- Dibujo de figurines: ejercicios a partir de pequeños maniqués articulados.
- Las proporciones en la figura humana y análisis de los cánones de moda en las tendencias actuales.
- Experimentación con técnicas artísticas. La acuarela y el collage.
- La estampación y los tintes (bátik y tie dye).
- Copia simplificada, aplicando distintas técnicas, de imágenes de revistas de moda.
- Aproximación a tendencias artísticas como inspiración para el diseño de moda.
- Partiendo de las obras de un artista contemporáneo crear complementos que estén relacionados con sus características estilísticas.
- Revisión de algunos artículos y características básicas de revistas de moda (prensa).

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Comprensión de la moda como una proyección que define de algún modo la sociedad.
- Comprensión de la moda como una fuente de consumismo altamente influenciadora.
- Dibujos de figura humana con diferentes proporciones.
- Aplicación de Técnicas: collage, acuarela, dibujo con grafito y estampación.
- Conocimiento de las tendencias artísticas más relevantes.
- Conocimiento de los estilos artísticos aplicables en el diseño de moda.
- Análisis crítico de las publicaciones en prensa superficiales.

UD 4- DISEÑO GRÁFICO: LA IMAGEN CORPORATIVA

OBJETIVOS

- Comprender las etapas de la elaboración de un diseño, como idea, bocetos...
- Realizar un logotipo.
- Tratar el tema de la imagen corporativa.
- Las clases de tipografía y sus aplicaciones
- Componer los elementos como las formas y la tipografía
- Fomentar la creatividad
- Aplicar el color según el mensaje y sus significados psicológicos
- Saber sintetizar las formas
- Conocer el software básico y elemental para el tratamiento de la imagen mediante el ordenador.
- Conocer los tipos de imágenes infográficas y sus características.

CONTENIDOS

- Realización de un logotipo incluyendo todo el proceso de investigación hasta llegar al resultado final.
- La imagen corporativa como representación de entidades o empresas.
- Realización de las etapas del proyecto; investigación, idea, bocetos, y logotipo.
- La tipografía.
- Los carteles y los flyers.
- La relación texto e imagen.
- Color en el diseño gráfico.

- Descomposición y síntesis de las formas.
- Introducción a la infografía básica y elemental: formatos de archivos y tamaños de imágenes.
- Los mapas de bits. Software para el tratamiento de imágenes de píxeles.
- Dibujo vectorial. Software de diseño vectorial.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Conocer las aplicaciones prácticas y funcionales del diseño gráfica.
- Entender el concepto de imagen corporativa.
- Conocer los distintos tipos de imágenes infográficas, vectorial y mapa de bits.
- Conoce algunas de las extensiones de archivos infográficos.
- Conoce el uso básico y elemental del software de la imagen.

UD 5- COPIA DE IMÁGENES Y DISTORSIÓN: ANAMORFOSIS

OBJETIVOS

- Emplear el Velo de Alberti para la copia y cambio de tamaño de imágenes.
- Conocer aspectos básicos de la percepción visual.
- Aproximarse sutilmente a la visión perspectiva y el punto de vista.
- Ejercitar la reflexión y uso del sentido común para alterar imágenes cromática y formalmente.
- Repasar la anamorfosis a lo largo de la historia del arte y artistas actuales que la trabajan.
- Emplear el velo de Alberti como medio para la anamorfosis.

CONTENIDOS

- Las proporciones y las desproporciones
- Las perspectivas gráficas y visuales .
- El punto de vista y la percepción visual humana,
- Emplear distintas técnicas artísticas.
- Tener conocimientos de complementariedad cromática y fisiología del ojo.
- Trabajar en equipo creando una colección coherente entre varios alumnos.
- Crear varias anamorfosis a partir de imágenes recogidas y propias
- Aproximación al software de la imagen para la distorsión de imágenes.
- Anamorfosis cotidianas

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Emplear el Velo de Alberti para la copia y cambio de tamaño de imágenes.
- Conocer aspectos básicos de la percepción visual.
- Aproximarse sutilmente a la visión perspectiva y el punto de vista.
- Ejercitar la reflexión y uso del sentido común para alterar imágenes cromática y formalmente.
- Repasar la anamorfosis a lo largo de la historia del arte y artistas actuales que la trabajan.
- Emplear el velo de Alberti como medio para la anamorfosis.

UD 6- PACKAGING Y DISEÑO DE PRODUCTO

OBJETIVOS

- Diseño de un paquete, bolsa o envoltorio para un determinado producto o empresa.
- Investigar en la descomposición de volúmenes con formas modulares simples.
- Saber crear volúmenes por cuerpos geométricos sencillos tras la obtención de su desarrollo.
- Saber utilizar la perspectiva caballera e isométrica como recurso gráfico de carácter técnico para crear sensaciones de volumen en la representación de cuerpos geométricos.
- Repasar de los aspectos psicológicos del color.
- Repasar nociones básicas de composición.
- Aproximarse al plegado de papel con actividades de papiroflexia y ensamblaje de papel. Pop-Up cards.

CONTENIDOS

- Diseño de objetos sencillos de uso cotidiano. Desarrollo de cuerpos redondos.
- Desarrollo de poliedros.
- Diseño y construcción de objetos sencillos de uso cotidiano.
- Elaboración de diseños de objetos de uso doméstico.
- Pop Up cards. El plegado del cartón y el papel.
- Diseño de un embalaje o bolsa de un producto determinado.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Reconocer las cualidades estéticas y funcionales en un producto diseñado, así como las relaciones entre su forma y su función.
- Elaborar diseños de objetos de uso cotidiano.
- Dibujar sólidos o productos en diédrico y perspectivas caballera y axonométrica.
- Conoce las clasificaciones de los poliedros, los poliedros regulares y superficies de revolución
- Saber trabajar con el papel en el sentido del plegado y ensamblado.

UD 7- DISEÑO DE INTERIORES: PERSPECTIVAS

OBJETIVOS

- Apreciar la importancia del diseño de interiores o decoración en la sociedad actual.
- Comprender la importancia de la descripción gráfica geométrica en la realización de diseños.
- Expresar ideas sobre formas y ambientes mediante dibujos en perspectiva.
- Utilizar procedimientos para representar la profundidad espacial. La geometría descriptiva: Perspectiva cónica y axonométrica
- Aplicar los trazados de perspectiva cónica en sus dibujos de objetos e interiores.
- Analizar la importancia del diseño tridimensional en la sociedad actual.
- Reconocer la importancia que tiene el proceso de trabajo en el resultado final de un producto.
- Realizar proyectos de diseño de objetos sencillos de uso cotidiano.

CONTENIDOS

- El diseño tridimensional. Áreas de aplicación del diseño tridimensional.
- Formas básicas del diseño: el círculo, el cuadrado y el triángulo. Figuras compuestas.
- Perspectivas cónica frontal y oblicua.
- Perspectiva axonométrica el uso de una plantilla de dibujo isométrica.
- 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.
- Realización de bocetos tomando como referencia objetos del entorno y destinados a la creación de nuevas ideas.
- Análisis de objetos y espacios representados en perspectiva cónica.
- Realización de apuntes del natural a mano alzada utilizando la perspectiva cónica.
- Mantener en la realización de obras personales una actitud respetuosa ante el medio ambiente.
- Interés por la evolución del diseño espacial y curiosidad por los avances técnicos en este campo.
- Actitud crítica ante los objetos y construcciones diseñados deficientemente.
- Reconocimiento de la importancia del manejo de las nuevas tecnologías en el diseño.
- Reconocimiento de la idoneidad de la perspectiva cónica en la representación de la realidad tal y como la percibe el ojo humano.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Conocer y aplicar de forma básica e intuitiva la perspectiva cónica: frontal y oblicua.
- Conocer y aplicar de forma básica e intuitiva la perspectiva axonométrica: dibujo isométrico.

- 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.
- Comprender la utilización de reglas normalizadas en el dibujo técnico industrial.
- Dibujar croquis de objetos sencillos.
- Distinguir los códigos y normas gráficas y geométricas de los distintos sistemas de representación.
- Dibujar Plantas y alzados en el sistema diédrico.
- Realizar análisis geométricos de perspectivas cónicas a través de fotografías de paisajes urbanos e interiores.
- Elaborar ejercicios sencillos de perspectiva cónica.

UD 8- DISEÑO 3D: GOOGLE SKETCH UP. DISEÑO EXTERIORES

OBJETIVOS

- Conocer las características básicas de la geometría proyectiva cónica y cilíndrica.
- Tener nociones básicas de los principales métodos perspectivo: Cónico, isométrico y caballera.
- Conseguir traducir un plano de vistas diédricas a una perspectiva. Y saber modelarla en 3D
- Conocer y emplear herramientas elementales del Software de modelado 3D sketch up.
 - Los tres ejes de coordenadas espaciales.
 - Herramientas básicas de dibujo plano.
 - Herramientas básicas de desarrollo en tres dimensiones
 - Colores, texturas y materiales.
 - Aproximación a la función lumínica de google sketch up.

CONTENIDOS

- Esbozos a mano alzada de elementos arquitectónicos y objetos cotidianos: planos de vistas diédricas y perspectivas en diversos métodos
- Las funciones principales de google sketch up:
 - Los tres ejes de coordenadas espaciales.
 - Herramientas básicas de dibujo plano.
 - Herramientas básicas de desarrollo en tres dimensiones
 - Colores, texturas y materiales.
 - Aproximación a la función lumínica de google sketch up.
- Diseño de un objeto cotidiano: desde su abocetado a mano alzada, perspectivas a papel y lápiz y su posterior modelado con software de tratamiento de imágenes en 3D.
- Diseño de un objeto cotidiano: desde su abocetado a mano alzada, perspectivas a papel y lápiz y su posterior modelado con software de tratamiento de imágenes en 3D.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Trabajar la creatividad personal para obtener distintos diseños de objetos y arquitectónicos
- Saber trabajar las tres dimensiones a través de planos en dos dimensiones.
- Ejercitar la visión espacial.
- Conocer y usar software elemental de diseño 3D.
- Utilizar la luz con el fin de mostrar mejor un producto o una construcción en tres dimensiones.
- Conocer las características de la luz y su repercusión en el medio físico según épocas del año y horas del día.
- Hacer uso del color y la textura para acabar superficies tridimensionales modeladas por uno mismo.

DIBUJO TÉCNICO BACHILLERATO

OBJETIVOS GENERALES DEL DT EN BACHILLERATO

El desarrollo de esta materia ha de contribuir a que las alumnas y los alumnos adquieran las siguientes capacidades:

1. Valorar las posibilidades del dibujo técnico como instrumento de investigación, apreciando la universalidad del lenguaje objetivo en la transmisión y comprensión de informaciones.
2. Desarrollar las capacidades que permitan expresar con precisión y objetividad las soluciones gráficas.
3. Apreciar la universalidad del Dibujo Técnico en la transmisión y comprensión de las informaciones.
4. Conocer y comprender los fundamentos del dibujo técnico para aplicarlos a la lectura e interpretación de diseños, planos y productos artísticos, y para elaborar soluciones razonadas ante problemas geométricos en el campo de la técnica y del arte, tanto en el plano como en el espacio.
5. Valorar la normalización como convencionalismo idóneo para simplificar, no sólo la producción, sino también la comunicación, dándole a ésta un carácter cada vez más universal.
6. Integrar las actividades del Dibujo Técnico en un campo cultural donde aparezca la relevancia de los aspectos estético, interesándose por las nuevas tecnologías y los programas de diseño.
7. Comprender y representar formas mediante croquis acotados, ateniéndose a las normas UNE e ISO.
8. Apreciar el enriquecimiento que la diversidad de técnicas plásticas proporciona a la concepción convencional del dibujo técnico.
9. Integrar los conocimientos que el Dibujo Técnico proporciona dentro de los procesos de investigación, sean éstos científicos, artísticos o tecnológicos.
10. Fomentar el método y el razonamiento en el dibujo, como medio de transmisión de las ideas científico-técnicas.
11. Desarrollar destrezas y habilidades que permitan expresar con precisión, claridad y objetividad soluciones gráficas.
12. Utilizar con destreza los instrumentos específicos del dibujo técnico y valorar el correcto acabado del dibujo, así como las mejoras que puedan introducir las diversas técnicas gráficas en la representación.
13. Potenciar el trazado de croquis y perspectivas a mano alzada, para alcanzar la destreza y rapidez imprescindibles en la expresión gráfica.
14. Relacionar el espacio con el plano, comprendiendo la necesidad de interpretar el volumen en el plano, mediante los sistemas de representación.

CRITERIOS Y HERRAMIENTAS DE CALIFICACIÓN

- **EVALUACIONES ORDINARIAS:** La nota de cada evaluación se deduce de tres ámbitos: Conceptual, Actitudinal y Procedimental. Estas tres calificaciones numéricas oscilarán entre el 0 y el 10:
 - **CONCEPTUAL (70-85%):** Será la nota media de la media de los exámenes realizados durante el periodo de la evaluación.
 - **PROCEDIMENTAL (20-10%):** Se obtendrá de la media de los ejercicios / láminas / trabajos planteados en clase pudiendo la impuntualidad en la presentación o la falta de materiales en clase alterar negativamente la media en este apartado.
 - **ACTITUDINAL (10-5%):** Será observada en el día a día dentro del aula. A lo largo de la evaluación se tomarán dos o tres calificaciones actitudinales que harán media entre sí para obtener la nota actitudinal. Formará parte de esta nota la calificación con puntos positivos o negativos por trabajos o actitudes durante la evaluación, el comportamiento, la puntualidad

en las presentaciones, traer el material requerido para el desarrollo de los trabajos, la asistencia y el interés.

En este aspecto queremos indicar que buscamos una preparación óptima para las pruebas de acceso a la universidad, con lo que el peso de los exámenes debería de ser mayor. Pero pensamos que para el primer curso es motivador para los alumnos y un incentivo para dar el máximo en el trabajo diario asignar también un porcentaje de la nota a las láminas o ejercicios que se presentan durante cada evaluación así como a la actitud mostrada.

- **EVALUACION DE SEPTIEMBRE:** La nota de la evaluación de septiembre provendrá íntegramente del examen (100%).
- **EVALUACIÓN DE PENDIENTES:** Para aprobar la asignatura suspendida en cursos lectivos anteriores habiendo promocionado el alumno, se plantearán un examen del cual se extraerá la nota que conste en la evaluación.
 - El examen versará sobre los contenidos que se plantean para en esta programación.
 - Se convocará, con una antelación superior a un mes, a los alumnos con la materia pendiente para un día y hora específicos en el mes de febrero.

DIBUJO TÉCNICO I. 1º BACHILLERATO

OBJETIVOS GENERALES

1. Usar correctamente y con cierta destreza los útiles o herramientas y la terminología específica del dibujo técnico.
2. Apreciar la importancia del acabado, la corrección, la exactitud y la presentación del dibujo.
3. Poner en práctica los trazados geométricos fundamentales en el plano, la proporcionalidad y las transformaciones geométricas para la construcción de triángulos, cuadriláteros y polígonos en general, construcción de figuras equivalentes y semejantes y para los problemas de trazado de tangencias.
4. Comprender y emplear los sistemas de representación para resolver problemas geométricos en el espacio o representar figuras tridimensionales en el plano.
5. Conocer aspectos de la normalización en el dibujo técnico y aplicar la principales normas UNE e ISO referidas a la obtención, posición, cortes, secciones y acotación de las vistas de un cuerpo.
6. Emplear el croquis y la perspectiva a mano alzada como medio de expresión gráfica y conseguir la destreza y la rapidez necesarias.
7. Interesarse por las nuevas tecnologías y los programas de diseño, disfrutando con su utilización y valorando sus posibilidades en la realización de planos técnicos.
8. Elaborar soluciones razonadas ante problemas geométricos en el campo de la técnica y del arte, tanto en el plano, como en el espacio.
9. Emplear las escalas gráficas en distintas situaciones interpretando las medidas en planos técnicos o problemas y para elaborar dibujos tomados de la realidad.
10. Dominar el sistema diédrico para representar en el plano elementos situados en el espacio, relaciones de pertenencia, posiciones de paralelismo y perpendicularidad o distancia.
11. Relacionar entre sí los sistemas diédrico y axonométrico.

12. Expresar gráficamente un producto o un objeto con la información necesaria para su posible fabricación o realización, aplicando las normas exigidas en el dibujo técnico.

13. Desarrollar curiosidad por comprender el desarrollo de los trazados geométricos a lo largo de la historia analizando la importancia de las construcciones gráficas en la arquitectura, el arte, la industria...

TEMPORALIZACIÓN

1ª EVALUACIÓN: Geometría plana.

- Instrumentos, materiales y técnicas.
- Trazados fundamentales en el plano.
- Polígonos.
- Proporcionalidad y escalas.
- Transformaciones geométricas.
- Tangencias.
- Curvas técnicas.
- Curvas cónicas

2ª EVALUACIÓN: Sistemas de representación.

- Sistema diédrico ortogonal.
- Perspectivas axonométricas.
- Perspectiva cónica.

3ª EVALUACIÓN:

- Normalización y croquización.
- Arte y Dibujo Técnico.

CONTENIDOS

Los contenidos en primero de bachillerato se plantean partiendo un nivel de formación iniciático. No se espera que el alumno traiga ningún conocimiento previo adquirido, aunque teóricamente deba de haberlo hecho en la ESO, en este caso se abordarán los contenidos de igual manera a modo de repaso con el objetivo de unificar el nivel del grupo. Por un lado se pretende que sirva de preparación y que posibilite adquirir conocimientos más complejos al siguiente curso.

Pero también, por otro lado, intentaremos conseguir un nivel óptimo y más que suficiente que nos alivie, a alumnos y profesor, de cierta presión curricular durante el segundo. Esto, nos permitirá profundizar en los contenidos procedimentales de la materia en el segundo curso.

Instrumentos, materiales y técnicas.

En este núcleo se abordan todos aquellos aspectos relativos a los instrumentos, materiales y técnicas de dibujo que se pueden utilizar en el dibujo técnico, formando un amplio y rico repertorio que permita el correcto acabado y la mejor representación de los proyectos. Se presentará al principio del curso pero se seguirá tratando a lo largo de todo el.

Los contenidos que corresponden a este núcleo son:

- El material fundamental y sus usos. Lápices, plantillas, reglas, compases y bigoteras, estilógrafos.
- Conocimiento y utilización de los soportes. Papeles. Vegetales y acetatos. Cartulinas especiales.
- Técnicas de borrado y de restauración. Eliminación de errores.
- Uso del material transferible. Letras, líneas, tramas. Texturas y color.
- Calidad en el acabado y en la presentación de todo el trabajo.
- Empleo correcto, cuidado y conservación de todo el material que se utiliza en el dibujo técnico.

Trazados fundamentales en el plano.

Este núcleo pretende conseguir el afianzamiento de los trazados fundamentales necesarios para poder resolver posteriormente problemas geométricos más complejos.

Los contenidos que corresponden a este núcleo son:

- Trazado de rectas perpendiculares, mediatrices, rectas paralelas, ángulos, bisectrices, división de ángulos, suma y resta de ángulos y segmentos.
- Concepto de lugar geométrico.
- Manejo de la escuadra y el cartabón aplicándolo a todos estos trazados.
- Arco capaz.
- Potencia de un punto respecto de una circunferencia. Eje y Centro radical.

Polígonos.

Este núcleo da a conocer los principios básicos necesarios para la realización de polígonos, tanto regulares como irregulares, con el estudio de los teoremas que permiten su solución.

Los contenidos que corresponden a este núcleo son:

- Construcción de formas poligonales. Análisis y construcción de polígonos regulares.
- Copia de polígonos.
- Triángulos: Clasificaciones, teoremas y construcciones. Rectas y puntos notables.
- Cuadriláteros: clasificaciones, construcciones. Cuadrilátero inscriptible y circunscriptible.
- Polígonos regulares. Polígonos irregulares.
- Polígonos inscritos en circunferencias y circunscritos a las mismas.
- Polígonos estrellados.

Proporcionalidad y escalas.

Este apartado abarca todos los aspectos relacionados con la proporcionalidad. Partiendo del teorema de thales, pasando por otros aspectos de la proporcionalidad directa y tratando la homotecia, con la cual se genera la relación existente entre dos magnitudes.

Los contenidos que corresponden a este núcleo son:

- Conceptos fundamentales. Teorema de Tales.
- Semejanza y homotecia.
- Media, tercera y cuarta proporcional y sección aurea.
- Escalas. Construcción de escalas gráficas y volantes para la resolución de problemas específicos. Escala decimal de transversales y Triángulo universal de escalas.

Transformaciones geométricas.

Este núcleo analiza la obtención de formas complejas originadas al aplicar a formas simples movimientos o desplazamientos en el plano.

Los contenidos que corresponden a este núcleo son:

- Traslaciones, rotaciones y giros.
- Simetrías: axial y central.

6. Tangencias.

En este núcleo temático se abordan los trazados indispensables y básicos de las tangencias, tanto de rectas con circunferencias como de circunferencias entre sí. Se estudiarán aquellos casos que se aplican normalmente en los trazados de piezas industriales, mecánicas o arquitectónicas.

Los contenidos que corresponden a este núcleo son:

- Trazados elementales. Consideraciones generales sobre tangencias. Propiedades fundamentales.
- Rectas tangentes a circunferencias, ángulos y polígonos, tangentes a circunferencias.
- Circunferencias tangentes entre sí, tanto exterior como interiormente.
- Nociones básicas sobre potencia y ejes radicales.
- Estudio de los casos más relevantes en la práctica del Dibujo Técnico.
- Problemas básicos de Apolonio: ppp, rrr, ppr, rrp, rrc y ccp. Y sus posibles aplicaciones prácticas.

7. Curvas técnicas.

Las tangencias son indispensables para la resolución de las curvas técnicas.

Los contenidos que corresponden a este núcleo son:

- Definiciones y trazado como aplicación de las tangencias.
- Trazados de óvalos, ovoides, espirales.
- Construcción de curvas especiales de interés en el diseño y en el arte: molduras, volutas, arcos etc.

8. Curvas cónicas. Definición y trazado.

Las cónicas referidas aquí son las generadas por un plano al cortar a un cono siguiendo los postulados clásicos. Conviene destacar sus elementos y valores para la obtención de las cónicas, así como los trazados más usuales y los de mayor facilidad de trazado.

Los contenidos que corresponden a este núcleo son:

- Las cónicas como secciones planas de un cono.
- Constantes de las cónicas: ejes, focos, radios vectores, circunferencia principal, circunferencia focal.
- Diferentes métodos de trazado: conocidos los focos, por afinidad, por diámetros conjugados, por haces proyectivos.

Sistema Diédrico ortogonal.

El sistema diédrico hay que entenderlo en este nivel como el manejo de los elementos fundamentales, puntos, rectas y planos, que posibilitan la obtención de las vistas del cuerpo. También se tratarán métodos básicos del sistema diédrico que posibilitarán la resolución de problemas de dificultad media.

Los contenidos que corresponden a este núcleo son:

- Fundamentos de los sistemas de representación. Características fundamentales y diferencias de cada uno de ellos. Su utilización óptima de cada uno de ellos.
- Sistema diédrico. Aspectos básicos: Planos de proyección, proyección ortogonal, representación del punto, recta y plano, sus relaciones y transformaciones más usuales.
- Paralelismo, perpendicularidad y verdaderas magnitudes.
- Obtención de vistas de cuerpos regulares e irregulares.
- Obtención de vistas de cuerpo modular en planta, alzado y perfil. Partes vistas y ocultas. Su representación en este sistema.
- Planos: Intersecciones con rectas y otros planos, abatimientos, secciones con cuerpos geométricos y secciones planas.

Sistemas de representación axonométricos.

La comprensión espacial de las vistas posibilitará la obtención de su aspecto tridimensional a través de los sistemas perspectivas axonométricos. La intercomunicación de estos dos sistemas permite una comprensión total del espacio tanto bidimensional como tridimensionalmente.

Los contenidos que corresponden a este núcleo son:

- Sistemas axonométricos. Ortogonal (Isométrica, Dimétrica) y Oblicua (Perspectiva caballera). Obtención de los ejes coordenados y el cálculo de sus coeficientes de reducción. Representación de sólidos.
- Ejercicios del paso de un sistema a otro: obtener las vistas en diédrica a partir de una pieza realizada en axonométrica y realizar la imagen axonométrica de la pieza partiendo de las vistas realizadas en el sistema diédrico.

Normalización y croquización.

Cabe destacar en este apartado la importancia de la normalización para la unificación de criterios con la finalidad de obtener una mayor objetividad en la realización del dibujo técnico industrial.

Los contenidos que corresponden a este núcleo son:

- Concepto de normalización, la normalización como factor que favorece el carácter universal del lenguaje gráfico. Normas fundamentales UNE e ISO.
- Principales aspectos que la norma impone en el dibujo técnico industrial.
- La croquización, el croquis a mano alzada. La croquización normalizada.
- El boceto y su gestación creativa.

- La acotación, normas generales, tipos de cotas, sistemas de acotación.
- Manejo de instrumentos de medida.

Arte y Dibujo Técnico.

Este núcleo se refiere a las relaciones existentes entre la estética y el dibujo técnico. Por un lado, se deben tratar las relaciones entre la geometría y el arte a lo largo de la historia y, por otro, las relaciones matemáticas que propician logros de alcance estético. Además en este núcleo se incluyen los aspectos que son determinantes en el acabado de cualquier dibujo y/o proyecto y en la representación de los mismos.

- Los contenidos que corresponden a este núcleo son:
- Principales hitos históricos del Dibujo Técnico y su contextualización en la cultura general de cada época.
- La geometría en el arte: relaciones matemáticas y geométricas de uso más frecuente por los artistas a lo largo de la historia.
- Búsqueda de relaciones geométricas en productos del diseño y en obras de arte que las contengan.
- Apreciación de la estética del Dibujo Técnico.
- Aplicaciones de las nuevas tecnologías al dibujo técnico.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Resolver problemas geométricos, valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación.
2. Resolver problemas de configuración de formas con trazados poligonales y con aplicación de recursos de transformaciones geométricas sobre el plano: Giros, traslaciones, simetrías, equivalencia u homotecia.
3. Utilizar escalas para la interpretación de planos y elaboración de dibujos. Así como Ejecutar dibujos técnicos a distinta escala, utilizando la escala gráfica establecida previamente y las escalas normalizadas.
4. 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.
5. Diseñar objetos de uso común y no excesivamente complejos, en los que intervengan problemas de tangencia.
6. Aplicar las curvas cónicas a la resolución de problemas técnicos en los que intervenga su definición, las tangencias o las intersecciones con una recta. Trazar curvas técnicas a partir de su definición. Conocer las distintas curvas técnicas y su uso en la concreción de formas y volúmenes empleados en los distintos ámbitos industriales.
7. Obtener la definición gráfica de una cónica a partir del conocimiento de sus ejes, que, en el caso de la elipse, pueden ser reales o
18. Utilizar el sistema diédrico para representar figuras planas y volúmenes sencillos. Representar en el plano las diversas formas planas y superficies para averiguar sus desarrollos y verdaderas magnitudes.
19. Realizar la perspectiva de objetos simples definidos por sus vistas fundamentales y viceversa. Conocer la configuración tridimensional en un soporte bidimensional de las distintas representaciones de diversas formas geométricas y objetos sencillos.
10. Conocer las relaciones que pueden existir entre las obras de arte y el dibujo técnico.
11. Definir gráficamente un objeto por sus vistas fundamentales o su perspectiva, ejecutados a mano alzada. Realizar el croquis acotado, en el sistema diédrico, de objetos comunes y sencillos, ajustándose a normas UNE o ISO.
12. Obtener la representación de piezas y elementos industriales o de construcción sencillos y valorar la correcta aplicación de las normas referidas a vistas, acotación y simplificaciones indicadas en éstas.

13. Culminar los trabajos de Dibujo Técnico, utilizando los diferentes recursos gráficos, de forma que éste sea claro, limpio y responda al objetivo para el que ha sido realizado. El alumno sabrá representar de manera clara y siguiendo la normativa del Dibujo Técnico cumpliendo sus preceptos teóricos.

DIBUJO TÉCNICO II. 2º BACHILLERATO

OBJETIVOS GENERALES

El desarrollo de esta materia contribuirá a que las alumnas y alumnos adquieran las siguientes capacidades:

1. Valorar las posibilidades del dibujo técnico como instrumento de investigación, apreciando la universalidad del lenguaje la transmisión y comprensión de informaciones.
2. Conocer y comprender los fundamentos del dibujo técnico para aplicarlos a la lectura e interpretación de diseños, planos artísticos, y para elaborar soluciones razonadas ante problemas geométricos en el campo de la técnica y del arte, tanto en el plano como en el espacio.
3. Valorar la normalización como convencionalismo idóneo para simplificar, no sólo la producción, sino también la comunicación dándole a ésta un carácter cada vez más universal.
4. Integrar las actividades del Dibujo Técnico en un campo cultural donde aparezca la relevancia de los aspectos estéticos.
5. Comprender y representar formas mediante croquis acotados ateniéndose a las normas UNE e ISO.
6. Apreciar el enriquecimiento que la diversidad de técnicas plásticas proporciona a la concepción convencional del dibujo técnico.
7. Integrar los conocimientos que el Dibujo Técnico proporciona dentro de los procesos de investigación, sean éstos científicos, artísticos o tecnológicos.
8. Desarrollar destrezas y habilidades que permitan expresar con precisión, claridad y objetividad soluciones gráficas.
9. Utilizar con destreza los instrumentos específicos del dibujo técnico y valorar el correcto acabado del dibujo, así como las mejoras que puedan introducir las diversas técnicas gráficas en la representación.

TEMPORALIZACIÓN

1ª EVALUACIÓN: Normalización y Geometría plana.

- Vistas diédricas, sistema europeo.
- Cortes, secciones y roturas
- Acotación
- Trazados fundamentales en el plano.
- Polígonos.
- Transformaciones geométricas (Homotecia e inversión)
- Homografía (Afinidad y homología).
- Tangencias.
- Curvas técnicas.

2ª EVALUACIÓN: Sistemas de representación.

- Curvas cónicas

- Sistema diédrico ortogonal.
- Sólidos geométricos
- Perspectivas axonométricas.
- Perspectiva cónica.

3ª EVALUACIÓN:

- Perspectivas Axonométricas.
- Perspectiva cónica.
- Arte y Dibujo Técnico.

CONTENIDOS

Normalización y croquización:

Este núcleo se refiere a todos los convencionalismos que permiten que el lenguaje gráfico, específico del dibujo técnico, tenga una interpretación única y universal. Junto con los dos anteriores, forma un conjunto que podemos denominar «elementos de representación». Con ellos se obtiene un panorama completo de los elementos que hacen posible la ejecución del plano o proyecto para que pueda ser diseñada cualquier forma.

Los apartados de este núcleo son:

- La normalización como factor que favorece el carácter universal del lenguaje gráfico. Normas ISO, DIN, UNE y ASA. Empleo de las fundamentales UNE, ISO.
- Principales aspectos que la norma impone en el dibujo técnico. El croquis a mano alzada. La croquización normalizada. El boceto y su gestación creativa.
- Vistas Diédricas en el sistema del primer diédro, sistema europeo,
- Cortes, secciones y roturas.
- La acotación. Normas generales. Tipos de cotas. Sistemas de acotación.
- Manejo de instrumentos de medida.

Geometría plana:

En este núcleo se recogen los trazados geométricos necesarios para la representación de las formas en el plano, es decir, todo lo relativo a las cuestiones esenciales sobre trazados poligonales, estudio de tangencias y de aquellas transformaciones más usuales que convengan para los objetivos propuestos.

Los apartados de este núcleo son:

- Trazados fundamentales en el plano: paralelas, perpendiculares, mediatrices. Operaciones con ángulos. Arco capaz. Sección áurea. Equivalencia de polígonos.
- Construcción de formas poligonales: triángulos, polígonos regulares e irregulares. Diseño de redes.
- Proporcionalidad y semejanza: conceptos fundamentales. Determinación de la media geométrica o proporcional. Escalas: construcción de escalas gráficas y volantes para la resolución de problemas específicos.
- Potencia. Eje radical y centro radical.
- Transformaciones geométricas: translaciones, giros y simetría. Homotecia, homología, afinidad e inversión.
- Estudio gráfico y trazado de las curvas cónicas. Rectas tangentes a curvas cónicas.
- Sistematización de los problemas de tangencias. Estudio de los casos más relevantes en la práctica del dibujo técnico.
- Construcción de curvas especiales de interés en el diseño y en el arte.

Sistemas de representación:

Este núcleo se refiere al conjunto más significativo de los sistemas de representación propios de la geometría descriptiva, que persiguen, sobre todo, la exposición formal de los objetos.

Los apartados de este núcleo son:

- Fundamentos de los sistemas de representación. Características diferenciales. Utilización óptima de cada uno de ellos.
- Sistema diédrico. Representación del punto, recta y plano: sus relaciones y transformaciones más usuales. Intersecciones, distancias, paralelismo, perpendicularidad, giros, abatimientos y cambios de plano. Sólidos. Secciones y desarrollos.
- Sistemas axonométricos: ortogonal y oblicuo. Isométrica y caballera. Representación de sólidos.
- Sistema cónico. Fundamentos. Perspectiva frontal y oblicua con dos puntos de fuga. Representación de sólidos.
- Comparación y elaboración de conclusiones sobre el empleo de los diferentes sistemas para representar un mismo objeto en diversas posiciones.

Arte y Dibujo Técnico:

Este núcleo se refiere a las relaciones existentes entre la estética y el dibujo técnico. Por un lado, se deben tratar las relaciones entre la geometría y el arte a lo largo de la historia y, por otro, las relaciones matemáticas que propician logros de alcance estético. Además en este núcleo se incluyen los aspectos que son determinantes en el acabado de cualquier dibujo y/o proyecto y en la representación de los mismos.

Los apartados de este núcleo son:

- Principales hitos históricos del dibujo técnico y su contextualización en la cultura general de cada época.
- La geometría en el arte: relaciones matemáticas y geométricas de uso más frecuente por los artistas a lo largo de la historia.
- Búsqueda de relaciones geométricas en productos del diseño y en obras de arte que las contengan.
- Apreciación de la estética del dibujo técnico.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Resolver problemas de configuración de formas con trazados poligonales y con aplicación de recursos de transformaciones geométricas sobre el plano: Giros, traslaciones, simetrías u homotecia.

Con este criterio se pretende averiguar si los alumnos han comprendido la naturaleza y alcance de las transformaciones en el plano copiando formas dadas, introduciendo modificaciones, o creando formas inéditas.

2. Construir escalas y utilizarlas en la ejecución de ejercicios concretos y en la lectura e interpretación de medidas reales sobre planos ya dibujados.

Con ello se trata de valorar en qué medida los alumnos han comprendido el fundamento de las escalas, sobre todo en la aplicación a la configuración de sus propios dibujos resueltos a distinto tamaño de la realidad, y a la comprensión de los planos técnicos, mapas, diagramas, etc., y en general a la lectura de medidas de información visual proporcionada a distintas escalas. Es importante evaluar la construcción y uso de escalas gráficas para dibujar a escala un objeto dado y para leer las medidas de un dibujo hecho a escala.

3. Diseñar objetos de uso común en los que intervengan problemas de tangencias entre circunferencias, arcos y rectas indistintamente.

Se intenta conocer, de esta forma, si los alumnos utilizan con fundamento la teoría básica sobre tangencias, siendo capaces de representar formas concretas en las que se den problemas del tipo mencionado, logrando un nivel aceptable en la calidad del acabado en la resolución de los enlaces. A la hora de manejar este criterio debe tenerse en cuenta el dibujo realizado a partir de un objeto real en el que haya habido que calcular radios, deducir

centros y determinar puntos de tangencia. Los alumnos indicarán el proceso seguido la resolución del problema, incluyendo la ubicación de los diversos puntos de tangencia que hubiesen resultado del mismo.

4. Aplicar tangencias a curvas mediante procedimientos geométricos o con ayuda de instrumentos adecuados de trazado: plantillas.

La propuesta de este criterio se debe a la conveniencia de juzgar las destrezas alcanzadas en el manejo del material específico para los trazados a la hora de configurar curvas de apariencia compleja. Debe valorarse no sólo como instrumento para medir la habilidad alcanzada en la resolución de curvas propuestas, sino también en la del de curvas creadas por los alumnos.

5. Obtener la definición gráfica de una cónica a partir del conocimiento de sus ejes, que, en el caso de la elipse, pueden ser reales o conjugados.

La principal intención de este criterio es la de valorar la capacidad para configurar gráficamente una cónica, tanto por la comprensión que de la misma se haya adquirido como por la destreza lograda en el uso de los instrumentos específicos para configurarla

6. Realizar el croquis acotado, en el sistema diédrico, de objetos comunes y sencillos, ajustándose a normas UNE o ISO.

Se pretende, con este criterio, comprobar si los alumnos son capaces de manejar el sistema diédrico con una finalidad utilitaria. Para ello, deberán ser capaces de resolver ejercicios para obtener vistas de objetos sencillos de uso cotidiano incluyendo los cortes, las secciones o las roturas convenientes, así como colocar las cotas necesarias para la comprensión del objeto representado

7. Aplicar el sistema diédrico y la normalización para la representación de planos técnicos necesarios para describir y poder fabricar objetos con caras oblicuas a los planos de proyección

Con este criterio se quiere valorar el nivel alcanzado en el conocimiento del sistema diédrico aplicado, intencionadamente, a la normalización, referida a las cuestiones esenciales sobre acotación roturas, etc. En la realidad, el sistema diédrico sirve para realizar planos técnicos, y éstos no tienen sentido si no van provistos de cotas y no recurren a ciertos convencionalismos que simplifican la representación y facilitan la lectura. Ante este criterio resulta imprescindible recurrir a objetos reales

8. A partir de su representación diédrica, desarrollar y construir un sólido, poliédrico o de revolución, practicándole un corte oblicuo a los planos fundamentales y representándolo axonométricamente.

La intención es evaluar la capacidad de comprensión del espacio y de análisis de la forma, al tiempo que valorar el grado de comprensión alcanzado en la relación y correspondencia entre los diversos temas de representación estudiados. Indudablemente el criterio incorpora una cierta destreza necesaria para la materialización visual del sólido, que si es de revolución aún resulta de más acusado nivel.

9. Dibujar en perspectiva cónica y, preferentemente, a mano alzada formas del entorno con distintos puntos de vista, tanto de sus aspectos externos como, si procede, de los internos.

El empleo de este criterio permite averiguar el nivel desarrollado en cuanto a capacidad para comprender el espacio, así como valorar la destreza lograda en cuanto a facilidad de trazo y calidad gráfica del mismo. Por otra parte, el presente criterio facilita, mejor que ningún otro, el conocimiento de las habilidades conseguidas por los alumnos en el uso de las distintas técnicas gráficas que pueden ir desde las puramente lineales hasta las que requieran un gran contenido de texturas o de color.

10. Diferenciar las posibilidades de comunicación y de análisis de los principales sistemas de representación (diédrico, axonométrico y cónico) en relación con el receptor o espectador.

A través de este criterio se pretende medir el nivel de entendimiento con respecto a las finalidades prácticas que persiguen los distintos sistemas de representación, en dos direcciones. La primera contempla la comprensión de cada sistema por el usuario (el emisor) y la segunda, la comprensión del sistema utilizado por quien lo lee (el receptor). Igualmente podrá valorarse la capacidad de los alumnos para realizar la elección correcta de un sistema u otro, adecuando sus conocimientos a la mejor expresión y comprensión de sus proyectos.

11. Identificar en obras de arte elementos del dibujo técnico, pudiendo así establecer unos niveles elementales de integración que faciliten la comprensión de los aspectos artísticos y técnicos del dibujo.

Se intenta conocer con este criterio la capacidad para asumir el concepto de dibujo técnico en su totalidad, y especialmente en lo que respecta a su implicación en el arte (no sólo actual, sino de todos los tiempos) así como la aportación de la geometría y las matemáticas al arte, y también del arte al dibujo técnico.

12. La calificación de cada evaluación se realizará de manera independiente.

El resultado final de la nota será la media de los exámenes y trabajos realizados, y se expresará mediante una escala del 0 al 10.

La falta de asistencia injustificada a un examen de esta asignatura, supondrá la pérdida al derecho a la realización de dicho examen en otro momento.

13. La recuperación de cada evaluación será independiente de las otras y consistirá en la realización de una prueba teórico-práctica.

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES DEL DEPARTAMENTO

Las Visitas de llevarían a cabo en el transcurso del segundo y tercer trimestre. Definimos los cursos, los grupos y las fechas aproximadas en la medida de lo posible. En todo caso cada curso o grupo no realizaría más de una visita por trimestre, como máximo.

- Consideramos importante dejar reflejado en esta programación que los exámenes de 2º BAT para la asignatura de dibujo técnico, aparte de los establecidos como simulacro de selectividad, van a ser TODOS fuera del horario escolar. Así como es probable que algunas clases de ampliación o repaso también sean fuera del horario escolar. Todo esto con el fin de cubrir TODOS los contenidos de la programación de forma óptima.
- Visita al MARQ (Museo Arqueológico de Alicante). Asistencia a los talleres didácticos. 1º ESO, primera quincena de junio.
- Visita al Yacimiento arqueológico de l'Alcudia, Elche, y su Centro de Interpretación.
- Ciudad fallera y Museo del gremio fallero en Benicalap (Valencia) . Después exposición del ninot y museo del ninot indultat, Valencia. Última semana de Febrero o primera de Marzo, 3º ESO.
- Talleres didácticos de Bancaja en Valencia , 1º ESO Primera quincena de Junio
- Talleres didácticos del IVAM, Valencia. 3º ESO Junio
- San Pio V , Valencia, 3º ESO Junio.
- A finales del segundo trimestre y a principios de tercero queremos plantear jornadas de vuelo de cometas en la playa de poniente. Estas actividades podrían realizarse o llevarse a cabo por las tardes de un determinado periodo (algunas semanas) y presentarlas al alumnado con carácter de asistencia voluntaria.(Todos los niveles de ESO y Bachiller incluyendo ciclos). La actividad podría ser tan sencilla como citar con un cartel a los alumnos que lo deseen a una hora y un día concreto de la semana para volar todos juntos una cometa cada uno. Y podría complicarse o completarse haciendo un taller de cometas para el que intentaríamos traer un ponente.
- Visita a la Facultad de BBAA-Altea 4º ESO, Mayo-Junio
- BAT Artístico en IES Pere Maria Orts, Benidorm, 4º ESO, Mayo.

- Open Matemático: supone coordinar y corregir los problemas presentados por los alumnos. Estos lo hacen de modo voluntario. No requiere salir del instituto, a modo excepcional la última jornada se lleva a cabo en un instituto de la provincia durante una tarde de modo presencial y en tiempo real. Cada jornada dura dos semanas y consiste en resolver un conjunto de dos a cuatro problemas de lógica con los cuales se va puntuando cada semana a modo de "liga". Esta competición se lleva a cabo durante el segundo trimestre. El trabajo de los profesores que colaboren en la actividad consiste en difundir, corregir y enviar los resultados a los coordinadores generales que componen listas de clasificación generales cada dos semanas.

Obviamente y como se acostumbra estas son sólo las posibilidades que actualmente contemplamos, sin que ello suponga que se deban realizar la totalidad de ellas. Probablemente el departamento no se incline por llevar a cabo más de una o dos de ellas o quizás alguna no prevista que habría que proponer y debería ser aprobada por los órganos de gobierno del IES Mediterrània competentes en su momento.