

IES VIERA Y CIAVIJO

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CURSO 2015/2016

ÍNDICE

Relación de miembros del Departamento.....	4
Justificación	5
Contextualización	5
Concreción de los objetivos	6
Unidades de programación 1º de la E.S.O.	9
Unidades de programación 3º de la E.S.O.	16
Unidades de programación 4º de la E.S.O.	23
Estándares de aprendizaje 1º, 3º de la E.S.O.	30
Estándares de aprendizaje 4º de la E.S.O.	34
Valoración porcentual de los instrumentos de evaluación	36
Niveles mínimos exigibles para superar el área	38
Evaluación del alumnado con pérdida de evaluación continua	39
Planes de recuperación para alumnos con la materia pendiente	39
Metodología didáctica	40
Recursos que orientan el desarrollo de la programación	45
Atención a la diversidad y recuperación de alumnos rezagados con evaluaciones pendientes.....	47
Tratamiento transversal de la educación en valores	47
Concreción de la programación con planes, programas y proyectos del centro	48
Actividades extraescolares y complementarias	49
Programación de Bachillerato	50
Dibujo Técnico 1º Bach.	51
Introducción	52
Contribución a las competencias	53
Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables	55
Contenidos	56
Orientaciones metodológicas y estrategias didácticas	57
Programación D.T. 1º BACH	59

Programación D.T. 2º BACH	66
Contenidos.....	67
Valoración porcentual de los instrumentos de evaluación	69
Contenidos mínimos mínimos exigibles para superar la materia.....	70
Criterios de recuperación.....	70
Atención a la diversidad y recuperación de alumnos con la materia pendiente	71
Reclamación de pruebas escritas	71
Criterios de calificación de las pruebas extraordinarias	71
Actividades complementarias	71
Programación “talleres artísticos fotografía”	73
Justificación del currículo.....	74
Objetivos.....	75
Contenidos	77
Secuenciación de los contenidos	92
Metodología.....	93
Actividades	94
Criterios de evaluación y calificación.....	97
Actividades complementarias	99
Bibliografía	100

1.1.-RELACIÓN DE LOS MIEMBROS DEL DEPARTAMENTO

D. Oscar Suárez Fernández

N.R.P. A48EC4216136257

1. JUSTIFICACIÓN

Es opinión de este departamento que los objetivos generales a alcanzar, tanto en la E.S.O. como en el BACHILLERATO., no deben ser orientados hacia la formación de "artistas", ni de "técnicos especializados" en alguna rama del Dibujo, sino que han de encaminarse hacia la formación de personas capaces de integrar la expresión gráfico-plástica, de forma espontánea y habitual, entre sus posibles recursos expresivos, con la misma naturalidad con que utilizan el lenguaje oral o escrito, independientemente de cuales vayan a ser sus posteriores actividades profesionales. Para lograr este fin, se deberán fomentar la capacidad de observación, la sensibilidad artística y el sentido crítico, pero, sobre todo, tendrán que adquirir los conocimientos, habilidades y recursos necesarios para ello.

Además queremos concretar algunos aspectos que atañen exclusivamente a la modalidad de Dibujo Técnico de 1º y 2º de Bachillerato.

Esta asignatura, ya sea en uno u otro nivel, se debe considerar como preparatoria para la entrada en carreras técnicas, tanto de grado medio como de grado superior, por lo cual, sus objetivos deberán encaminarse, sin ninguna duda, hacia ese fin. En este punto se insistirá más adelante en cada una de las programaciones.

Los objetivos que, a nuestro juicio basándonos en la experiencia de cursos anteriores, se deben perseguir durante el tiempo que dure la Enseñanza Secundaria (E.S.O. Y BACHILLERATO) podrían sintetizarse en estas cuatro grandes directrices:

- * **Instruir a los alumnos en los contenidos y recursos propios del lenguaje gráfico-plástico.**
- * **Potenciar la sensibilidad y creatividad de los mismos.**
- * **Desarrollar sus capacidades de observación y razonamiento.**
- * **Promover en ellos una actitud abierta y crítica.**

2. CONTEXTUALIZACIÓN

Esta programación se ha elaborado atendiendo a los objetivos generales que el centro contempla en su PE, a saber:

- El pleno desarrollo de la personalidad del alumno.
- La formación en el respeto de los derechos y libertades fundamentales y en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad, dentro de los principios democráticos de convivencia.
- La formación en el respeto al entorno y la educación medioambiental.

- La adquisición de hábitos de vida saludables.
- La adquisición de hábitos intelectuales y técnicas de trabajo, así como de conocimientos científicos, técnicos, humanísticos históricos y estéticos, estimulando el pensamiento creativo como estrategia de solución de problemas.
- La capacitación para el ejercicio de actividades profesionales, fomentando la utilización de las TIC como medio para optimizar el rendimiento en la formación continua y en el propio puesto de trabajo.
- Capacitar a los alumnos para que se comuniquen correctamente en español y en al menos un idioma extranjero de la Unión Europea.
- La formación en el respeto a la pluralidad lingüística y cultural de España.
- La preparación para participar activamente en la vida social y cultural.
- La formación para la paz, la cooperación y la solidaridad entre las personas y pueblos, con especial atención a la integración de las diversas culturas y a la igualdad efectiva entre los sexos.
- La conexión del alumno con la realidad de su entorno.
- La creación de un ambiente de convivencia que facilite a todos los miembros de la Comunidad Educativa la consecución de su propia felicidad personal.

3. CONCRECIÓN DE LOS OBJETIVOS.

Objetivos Generales de Etapa.

a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.

d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los

prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.

k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

1.1. Objetivos de área.

La enseñanza de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual en esta etapa tendrá como objetivo el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, con especial atención al canario, siendo sensible a las cualidades plásticas, estéticas y funcionales, transmitiéndolas de forma verbal y escrita.
2. Apreciar los valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y apreciando sus contenidos y entenderlos como parte de la diversidad del patrimonio cultural, sobre todo del canario, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora, reforzando la capacidad de conocer e interpretar el mundo físico.
3. Comprender las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y elegir la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación.
4. Expresarse con creatividad, mediante el uso de las herramientas del lenguaje plástico y visual actual y saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.
5. Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, a la reflexión crítica y al respeto entre las personas.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas a diferentes interpretaciones visuales en las propias creaciones.
7. Representar cuerpos y espacios simples mediante el uso de la perspectiva, las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies y el detalle de manera que sean eficaces para la comunicación.
8. Planificar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de un objeto partiendo de unos objetivos prefijados, reflexionar sobre él y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución.
9. Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo intercultural, la colaboración, la libertad de expresión, la práctica de experiencias artísticas compartidas y la comunicación.
10. Apreciar la creatividad en la expresión de ideas, experiencias o sentimientos a través de diferentes medios artísticos, como la música, la literatura y las artes visuales y escénicas del patrimonio cultural universal y, en particular, de la Comunidad Autónoma de Canarias.

4. CONCRECIÓN DEL RESTO DE ELEMENTOS PRESCRIPTIVOS DEL CURRÍCULO CON LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN, LOS CONTENIDOS Y LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES. SECUENCIACIÓN.

1º DE LA E.S.O.

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN				
	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU RELACIÓN CON LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	CCBB	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>UP. 1</p> <p>Expresión plástica</p> <p>Estándares relacionados</p> <p>1, 4, 5, 2, 6, 7, 15, 17,10, 12, 13, 14,19, 20, 22, 23, 25, 25</p>	<p>Elementos básicos del lenguaje plástico: punto, línea, plano y textura.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La capacidad expresiva del punto. ▪ Tipos de líneas, su capacidad expresiva. ▪ Clasificación de los planos. Su valor expresivo y descriptivo. ▪ Las texturas: naturales y artificiales; táctiles y visuales. . El claroscuro y el volumen ▪ Los lápices de grafito. ▪ Los elementos básicos de la expresión plástica en el arte. . las propiedades del color luz y el color pigmento. . Los colores primarios, secundarios, y complementarios. . Las armonías de color . las posibilidades expresivas de las técnicas gráficas plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito 	<p>1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.</p> <p>2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas.</p> <p>2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.</p> <p>2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.</p> <p>3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando</p>	<p>CL, CD, CSC, SIEE, CEC</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. 2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. 3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). 4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. 5. Experimentar con los colores primarios y secundarios. 6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento. 7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. 8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. 9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. 10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. 11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráficas plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito

		<p>distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)</p> <p>4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo</p> <p>4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito</p> <p>4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.</p> <p>4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.</p> <p>5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.</p> <p>6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.</p> <p>6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.</p> <p>6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.</p> <p>7.1. Transcribe texturas táctiles a textural visuales mediante las técnicas de <i>frottage</i>, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.</p> <p>8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.</p>		
--	--	--	--	--

		8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.		
--	--	---	--	--

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN				
	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU RELACIÓN CON LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	CCBB	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>UP. II</p> <p>La comunicacion visual.</p> <p>Estándares de aprendizaje relacionados</p> <p>29, 30, 33, 34, 39, 41, 42, 43, 45</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Comunicación visual: emisor, mensaje, receptor y medio. . Lenguaje visual: el código visual. Metáforas visuales. . Percepción visual: proximidad y semejanza. Continuidad. Destaque. Homogeneidad. . Finalidad de las imágenes: finalidad informativa. Finalidad exhortativa. Finalidades recreativa y estética. . La técnica del <i>collage</i>: fotomontaje. . El lenguaje visual en el arte. - Cualidades y clasificación de las formas. . Representación de las formas: silueta, contorno y dintorno. 	<p>1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.</p> <p>2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.</p> <p>2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.</p> <p>3.1. Distingue significativo y significado en un signo visual.</p> <p>4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.</p> <p>4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.</p> <p>4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.</p> <p>5.1. Distingue símbolos de iconos.</p> <p>5.2. Diseña símbolos e iconos.</p>	<p>CL,</p> <p>CD,</p> <p>CSC,</p> <p>CEC</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar imágenes procedentes de distintos campos de la comunicación visual. - Reconocer los códigos básicos de los diferentes lenguajes visuales. - Emplear recursos gráficos visuales para expresar sensaciones o emociones. - Realizar composiciones con diferentes efectos visuales. - Reconocer las diferentes finalidades de los mensajes visuales. - Elaborar composiciones que creen determinadas sensaciones a partir de las gamas cromáticas. - Valorar la expresividad de las armonías de colores en la naturaleza y en el arte. - Realizar obras que utilicen el color como elemento visual y expresivo - Realizar composiciones a

	<ul style="list-style-type: none"> . Expresividad de las formas cerradas y abiertas. . Relaciones espaciales entre las formas: superposición, variación de tamaño y contraste. . Diferencias entre realismo, figuración y abstracción. . Los lápices de colores. . Las formas en el arte. . La imagen publicitaria. . La fotografía y el cine. . el boceto. . El guion. . La figura humana, proporciones, movimiento, expresiones. 	<p>6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.</p> <p>6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.</p> <p>7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.</p> <p>8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.</p> <p>9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.</p> <p>10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.</p> <p>11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.</p> <p>11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.</p> <p>12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, story board, realización...). Valora de manera crítica los resultados.</p> <p>13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.</p>	<p>partir de contornos y siluetas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconocer en obras de arte la utilización de formas abiertas y cerradas. - Diseñar obras mediante formas simplificadas y esquematizadas. - Realizar composiciones con diferentes valores expresivos a partir de formas de distinta naturaleza. - Distinguir una obra de arte figurativa de otra abstracta y reconocer sus valores comunicativos. - Realizar figuras simétricas axiales y radiales por distintos procedimientos. - Apreciar el mensaje de orden, equilibrio y estaticidad que aporta la simetría a las formas y el entorno. - Practicar a mano alzada el dibujo de formas simétricas naturales. - Componer y ordenar espacios visuales por medio de la simetría. - Experimentar distintas técnicas en la realización de obras plásticas simétricas. - Analizar y aplicar las proporciones en la representación de la figura humana. - Realizar esquemas corporales y siluetas en los que se distinga estabilidad y movimiento. - Crear personajes que expresen emociones. - Apreciar los distintos estilos artísticos y sus variables en la representación de la figura
--	--	---	---

		<p>14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.</p> <p>15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.</p> <p>16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada</p>		<p>humana.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Experimentar distintas técnicas en la ideación y elaboración de personajes. - Elaborar fotografías. - Elaborar comic - Elaborar carteles
--	--	---	--	--

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN				
	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU RELACIÓN CON LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	CCBB	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>UP. III</p> <p>. Dibujo técnico</p> <p>Estándares relacionados:</p> <p>49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 61, 62, 63, 65, 66, 67, 68, 69, 70.</p>	<ul style="list-style-type: none"> . El dibujo geométrico: sus características y materiales. . Elementos geométricos fundamentales: punto, recta y plano. . Instrumentos de dibujo: regla graduada, compás, escuadra y cartabón. . Relaciones entre rectas. Trazados de paralelas y perpendiculares. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Recta, semirecta y segmento. Operaciones con segmentos. ▪ Ángulos. Operaciones con ángulos. ▪ La circunferencia. El círculo. Relaciones entre recta y circunferencia y entre circunferencias. 	<p>1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.</p> <p>2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.</p> <p>3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.</p> <p>4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.</p> <p>5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilite.</p> <p>6.1. Identifica los ángulos</p>	<p>CMCT,</p> <p>CD,</p> <p>SIEE,</p> <p>CEC</p>	<p>1. Utilizar correctamente los instrumentos de dibujo técnico en la realización de trazados geométricos.</p> <p>2. Realizar composiciones utilizando rectas paralelas y perpendiculares.</p> <p>3. Realizar trazados con ángulos empleando regla y compás.</p> <p>4. Realizar composiciones creativas con estructuras geométricas haciendo uso de las tintas.</p> <p>5. Reconocer estructuras geométricas en las formas naturales y artificiales</p> <p>1. Utilizar las formas poligonales como elemento estructurador de las composiciones plásticas.</p> <p>2. Representar con exactitud formas poligonales, haciendo uso de los materiales adecuados.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Empleo de las tintas en la expresión plástica. ▪ La geometría en la arquitectura y las artes plásticas. ▪ Los polígonos. Clasificación de los polígonos. ▪ Los triángulos. Clasificación y construcción de los triángulos. ▪ Cuadriláteros. Clasificación y construcción de cuadriláteros. ▪ Construcción de polígonos regulares y estrellados. ▪ Las formas poligonales en las manifestaciones artísticas. <p>. Introducción a las perspectivas</p>	<p>de 30º, 45º, 60º y 90º en la escuadra y en el cartabón.</p> <p>7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.</p> <p>8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.</p> <p>9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.</p> <p>10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.</p> <p>11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Tales.</p> <p>11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Tales.</p> <p>12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).</p> <p>13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.</p> <p>14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.</p> <p>15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.</p> <p>16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.</p> <p>17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.</p> <p>18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.</p> <p>19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.</p> <p>20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.</p> <p>21.1. Construye correctamente polígonos</p>	<p>3. Articular ideas con formas poligonales y representarlas.</p> <p>4. Adquirir el gusto por la precisión, la medida y el ritmo que aportan las formas poligonales en las obras de arte.</p> <p>5. Experimentar libremente con las formas poligonales en creaciones artísticas.</p> <p>6. Aplicar los rotuladores en la realización de obras personales y valorar su capacidad expresiva.</p> <p>. Representar correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.</p> <p>. Construir la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.</p> <p>. Construir perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas</p>
--	--	---	--

		<p>regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.</p> <p>22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.</p> <p>22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.</p> <p>23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.</p> <p>24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.</p> <p>25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.</p> <p>26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.</p> <p>27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.</p> <p>28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.</p> <p>29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.</p>		
--	--	--	--	--

3º DE LA E.S.O.

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN				
	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU RELACIÓN CON LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	CCBB	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>UP. 1</p> <p>Expresión plástica</p> <p>Estándares de aprendizaje relacionados</p> <p>2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 15, 19, 21, 22, 23, 24, 25</p>	<ul style="list-style-type: none"> - El valor expresivo y las posibilidades tonales del punto y la línea (aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones de los lápices de grafito o de color, y variando la presión ejercida, etc.), - Las variaciones formales de los elementos configurativos de la imagen (el punto, la línea, el plano, el color y la textura), - El ritmo - Las emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc. - Técnicas gráficas (claroscuros, degradados, collages, estampados, etc. - Los programas 	<p>1. Experimentar con los elementos configurativos de la imagen mediante el análisis de sus cualidades visuales, disposición, orientación espacial y capacidad expresiva, a través del uso de distintos soportes, materiales, técnicas y recursos gráfico-plásticos, en la realización de composiciones, para expresar emociones e ideas y fomentar la creatividad e imaginación.</p> <p>2. Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en composiciones básicas, mediante el análisis y la explicación oral, escrita y gráfica de los esquemas, las leyes compositivas y los métodos creativos en manifestaciones artísticas propias y ajenas, y a</p>	<p>CSC</p> <p>CEC</p> <p>AA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - realización de composiciones abstractas utilizando el punto, la línea y mancha. - Obtención de texturas utilizando diversas técnicas. - Realización de trabajos utilizando el punto, la línea y la mancha para plasmar el volumen. El claroscuro - Realización de composiciones abstractas utilizando los elementos configurativos de la imagen, diferentes materiales (creyones, rotuladores, material de reciclaje, etc.), - Investigación de los esquemas compositivos de diversas obras de arte. -Realización del círculo cromático. _ Realización de armonías de color.

	<p>informáticos de diseño.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los elementos que intervienen en composiciones básicas. - Análisis del esquema compositivo básico en obras de arte y obras propias, atendiendo a conceptos de equilibrio, proporción y ritmo, a partir de la visualización de imágenes (fotografías, ilustraciones, visitas a museos, proyecciones audiovisuales, etc. - La proporción. - La composición. - El valor estético y expresivo del color (color luz, color pigmento, tono, valor, saturación, contrastes, armonías, gamas, psicología del color, etc.) - las texturas (naturales, artificiales, táctiles, visuales, geométricas y orgánicas), a través de modificaciones del color y sus propiedades, La empleando técnicas propias del color, transcripción de texturas táctiles a texturas visuales mediante el frottage y otras técnicas. 	<p>través de la observación directa del entorno y el uso de diferentes materiales, soportes y métodos creativos, para aplicarlos en la creación de composiciones gráfico-plásticas, personales o colectivas, valorando los procesos creativos propios y ajenos de las artes plásticas y el diseño.</p> <p>3. Identificar y diferenciar las propiedades, relaciones y expresividad del color y las texturas, así como, la interacción entre ambos elementos, a través de variaciones del color y sus propiedades; la realización de composiciones abstractas o figurativas; y el uso de diferentes técnicas gráficas y programas informáticos de diseño, para expresar sensaciones por medio del uso del color y la textura.</p> <p>4. Crear composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, así como conocer y aplicar diversas técnicas secas, húmedas y mixtas, utilizando distintos soportes y materiales, y comprobando sus posibilidades expresivas y comunicativas, para construir una visión global de distintas técnicas gráfico-plásticas.</p>		
--	---	--	--	--

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN				
	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU RELACIÓN CON LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	CCBB	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>UP. 2</p> <p>Comunicación audiovisual</p> <p>Estándares de aprendizaje relacionados</p> <p>18, 26, 27, 28, 31, 32, 35, 36, 37, 38, 40, 46, 47, 48</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La comunicación visual, factores que intervienen. Los códigos y el mensaje. - Las ilusiones opticas - El diseño gráfico, textil, ornamental, arquitectónico, decorativo, etc. - El mensaje publicitario. - El cine. - La ilustración y el comic. 	<p>5. Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en el proceso de la percepción de imágenes, por medio del análisis, identificación y clasificación de las leyes de la Gestalt y de los grados de iconicidad de una imagen, a través de la observación directa del entorno comunicativo, la realización de lecturas objetivas y subjetivas de diferentes imágenes, la creación de ilusiones ópticas, y el diseño de imágenes con diferentes finalidades y significados, para describir, analizar e interpretar los mensajes visuales.</p> <p>6. Interpretar los fundamentos de la imagen fija y en movimiento, mediante la identificación y el análisis de sus componentes, y a través de la observación de imágenes de diferente</p>	<p>CL</p> <p>CMCT</p> <p>AA</p> <p>CD</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realización de ritmos modulares. - Elaboración de un comic o ilustración partiendo de un guion. - Elaboración de un cartel. - Creación de ilusiones ópticas.

		<p>índole; el diseño y la elaboración de mensajes visuales y audiovisuales; y la exploración de sus posibilidades expresivas para utilizar de manera adecuada los lenguajes visuales y audiovisuales, y apreciar y valorar las posibilidades expresivas y comunicativas de las imágenes y la importancia del uso de las tecnologías digitales en este campo, así como adoptar actitudes que favorezcan el interés por el mundo audiovisual y el peso específico que la imagen tiene en la sociedad actual.</p>		
--	--	--	--	--

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN				
	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU RELACIÓN CON LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	CCBB	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>UP. 3</p> <p>DIBUJO TÉCNICO</p> <p>Estándares de aprendizaje relacionados</p> <p>60, 63, 64, 69, 70, 76, 71, 72, 73, 74, 75, 77, 78, 79</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Operaciones geométricas elementales con rectas y segmentos. - Ángulos. - Triángulos - Cuadriláteros - poligonos regulares. Métodos particulares y generals de construcción. - Tangencias y enlaces - Ovalos, ovoides y espirales.. Los sistemas de representación_ las vistas diédricas. 	<p>7. Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en la construcción de polígonos, mediante el análisis de sus propiedades, su clasificación y la aplicación de sus posibles transformaciones en el plano, y a través del trazado de polígonos, la determinación de sus elementos notables, el diseño de composiciones modulares y el uso de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos, para identificar y apreciar las formas geométricas en el entorno, y resolver correctamente problemas de polígonos.</p> <p>8. Describir, comparar y analizar las condiciones de las tangencias y los enlaces, a través de la identificación de tangencias y enlaces en el entorno y en documentos gráficos y el trazado de los distintos casos de</p>	<p>CMCT</p> <p>CD</p> <p>SIEE</p> <p>CEC</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Construcción de operaciones geométricas con rectas, ángulos. Tangencias y enlaces. Polígonos. Costrucción de vistas en Sistema diédrico Realización de diversos sistemas de perspectivas: caballera, isométrica y cónica

		<p>tangencias y enlaces; así como la adecuada utilización de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos, para resolver correctamente problemas de tangencias, enlaces, óvalos, ovoides y espirales, y apreciar las posibilidades de las tangencias en el campo del diseño.</p> <p>9. Interpretar el concepto de proyección y diferenciar los distintos sistemas de representación, mediante el análisis de sus características en documentos gráficos, y a través del dibujo de las vistas de objetos sencillos; el trazado de perspectivas en diferentes sistemas; y la aplicación de las normas de acotación, usando las herramientas tradicionales de dibujo técnico y programas informáticos, para representar, sobre un soporte bidimensional, volúmenes sencillos.</p> <p>9. Interpretar el concepto de proyección y diferenciar los distintos sistemas de representación, mediante el análisis de sus características en documentos gráficos, y a través del dibujo de las vistas de objetos sencillos; el trazado de</p>		
--	--	---	--	--

		perspectivas en diferentes sistemas; y la aplicación de las normas de acotación, usando las herramientas tradicionales de dibujo técnico y programas informáticos, para representar, sobre un soporte bidimensional, volúmenes sencillos.		
--	--	---	--	--

4º DE LA E.S.O.

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN				
	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU RELACIÓN CON LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	CCBB	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
UP. 1 Expresión plástica	<ul style="list-style-type: none"> - El valor expresivo y las posibilidades tonales del punto y la línea (aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones de los lápices de grafito o de color, y variando la presión ejercida, etc.), - Las variaciones formales de los elementos configurativos de la imagen (el punto, la línea, el plano, el color y la textura), - El ritmo - Las emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc. - Técnicas gráficas (claroscuros, degradados, collages, estampados, etc. - Los programas 	1. Analizar las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual mediante la realización de obras plásticas y composiciones creativas, individuales y en grupo sobre la base de unos objetivos prefijados y a través de la utilización de diferentes elementos, soportes y técnicas; el uso de los códigos y terminología propios del lenguaje visual y plástico; y la autoevaluación del proceso de realización para enriquecer sus posibilidades de comunicación, desarrollar la creatividad, valorar el trabajo individual y en equipo, y el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo. 2. Reconocer y diferenciar en obras	CSC CEC AA	<ul style="list-style-type: none"> - Realización de trabajos utilizando el punto, la línea y la mancha para plasmar el volumen. El claroscuro - Realización de composiciones abstractas y realistas utilizando los elementos configurativos de la imagen, diferentes materiales (creyones, rotuladores, material de reciclaje, etc.), - Investigación de los esquemas compositivos de diversas obras de arte. _ Realización de armonías de color.

	<p>informáticos de diseño.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los elementos que intervienen en composiciones básicas. - Análisis del esquema compositivo básico en obras de arte y obras propias, atendiendo a conceptos de equilibrio, proporción y ritmo, a partir de la visualización de imágenes (fotografías, ilustraciones, visitas a museos, proyecciones audiovisuales, etc. - La proporción. - La composición. - El valor estético y expresivo del color (color luz, color pigmento, tono, valor, saturación, contrastes, armonías, gamas, psicología del color, etc.) - El estilo artístico. 	<p>de arte los distintos estilos y tendencias que se han producido a lo largo del tiempo, mediante el análisis de los distintos elementos y técnicas de expresión, las estrategias compositivas y materiales utilizados, el periodo artístico al que pertenecen y la autoría de las mismas; y a través de la observación directa de las obras y el uso de diferentes fuentes bibliográficas y documentos gráficos y audiovisuales, para valorar el patrimonio artístico y cultural como medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación y divulgación mostrando actitudes de respeto hacia la creación artística.</p>		
--	--	---	--	--

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN				
	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU RELACIÓN CON LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	CCBB	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
UP. II Lenguaje audiovisual y multimedia	.	<p>3. Construir una visión global sobre los distintos lenguajes audiovisuales y multimedia, y su importancia en la sociedad actual, mediante el análisis de sus características generales y particulares; de la descripción del proceso de producción de mensajes elaborados con estos lenguajes; y del visionado y realización de fotografías, videos, películas, etc., para identificar y reconocer los elementos que los integran, su estructura narrativa y expresiva, además de sus finalidades; valorar el trabajo en equipo; y adoptar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y frente a las manifestaciones que supongan discriminación sexual, social o racial.</p> <p>4. Realizar composiciones creativas y elaborar imágenes digitales y diseños publicitarios, mediante el uso de los códigos propios de los diferentes lenguajes</p>	CL, CD, CSC, CEC	<p>- Identificar y analizar los momentos narrativos y expresivos que integran los mensajes audiovisuales y multimedia: tipos de planos, angulaciones y movimientos de cámara.</p> <p>- Realización de storyboards a modo de guión y de fotografías con diversos criterios estéticos..</p> <p>- Realización del comic o ilustración.</p> <p>Realización de cartel publicitario.</p>

		audiovisuales y el análisis de los elementos que intervienen en los mismos, para realizar proyectos audiovisuales personales o en equipo, siguiendo los pasos del proceso creativo, y mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes, así como manifestar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y el rechazo a los elementos que supongan discriminación sexual, social o racial.		
--	--	--	--	--

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN				
	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU RELACIÓN CON LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	CCBB	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
UP. III Dibujo Técnico	.	<p>5. Diferenciar el dibujo descriptivo del perceptivo, mediante el análisis de la configuración de composiciones geométricas planas; y la resolución de problemas referidos a polígonos, tangencias y enlaces, a través de la observación de imágenes y del entorno; y la utilización, con precisión y limpieza, de los materiales de dibujo técnico tradicionales y de programas informáticos de diseño y dibujo, para aplicarlos en la creación de composiciones y diseños personales donde intervengan diversos trazados geométricos.</p> <p>6. Diferenciar los distintos sistemas de representación, mediante el dibujo de las vistas principales, la visualización de figuras tridimensionales sencillas y el trazado de perspectivas en diferentes sistemas, y a través del uso de programas de dibujo por ordenador y los</p>	CMCT, CD, CSC, CEC, AA	<p>Desarrollo de vistas en Sistema diédrico.</p> <p>Visualización de piezas en Sistema diédrico, caballera, axonométrico y cónico</p> <p>Realización de diseños decorativos partiendo de figuras geométricas</p>

		materiales de dibujo técnico, para seleccionar el sistema de representación más adecuado en el dibujo de formas tridimensionales sencillas, reconociendo la utilidad del dibujo objetivo en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.		
--	--	---	--	--

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN				
	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU RELACIÓN CON LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	CCBB	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
UP. IV FUNDAMENTOS DEL DISEÑO	.	7. Analizar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño mediante la identificación de su finalidad y de sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales; la clasificación de objetos según las ramas del diseño; y la planificación de las fases del proceso de creación artística, a través de la observación directa del entorno, el uso de documentos gráficos, la realización de composiciones creativas individuales o grupales, respetando el trabajo de los demás, y el uso de las herramientas tradicionales y programas de diseño, para interpretar críticamente las imágenes y formas del entorno cultural, valorando el proceso de creación y sus distintas fases, el trabajo organizado y secuenciado, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones.	CMCT, CD, CSC, CEC, AA	<ul style="list-style-type: none"> - Realización de ritmos modulares. - Elaboración de un comic o ilustración partiendo de un guion. - Elaboración de un cartel.

ESTANDARES DE APRENDIZAJE

Primer ciclo de la Educación Secundaria Obligatoria

1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.
2. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas.
3. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.
4. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geoméricamente o más libres y espontáneas.
5. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)
6. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo
7. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito
8. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.
9. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.
10. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.
11. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.
12. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
13. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.

14. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.
15. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.
16. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.
17. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
18. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.
19. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
20. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.
21. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.
22. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.
23. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.
24. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.
25. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
26. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.
27. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.
28. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.
29. Distingue significado y significado en un signo visual.
30. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.
31. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.
32. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
33. Distingue símbolos de iconos.
34. Diseña símbolos e iconos.

35. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.
36. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.
37. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.
38. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.
39. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas onomatopéyas.
40. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.
41. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.
42. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.
43. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.
44. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, storyboard, realización...). Valora de manera crítica los resultados.
45. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.
46. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.
47. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.
48. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada
49. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que reforma.
50. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.
51. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
52. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.
53. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilite.
54. Identifica los ángulos de 30° , 45° , 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.

55. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
56. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
57. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.
58. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
59. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.
60. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.
61. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).
62. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.
63. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.
64. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.
65. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.
66. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.
67. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.
68. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.
69. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.
70. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.
71. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.
72. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.
73. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.
74. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.
75. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.
76. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.
77. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.
78. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.
79. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

4. ° curso de la Educación Secundaria Obligatoria

1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.
2. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleándolos materiales y las técnicas con precisión.
3. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.
4. Cambia el significado de una imagen por medio del color.
5. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.
6. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
7. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.
8. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.
9. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen
10. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.
11. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.
12. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.
13. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.
14. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.
15. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.
16. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.
17. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.
18. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.
19. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.
20. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal. ,.
21. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.

22. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.
23. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.
24. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.
25. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.
26. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.
27. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.
28. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.
29. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.
30. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.
31. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.
32. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.
33. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráficoplástico

5. VALOR PORCENTUAL DE LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Por lo expuesto anteriormente, **la calificación** de los trabajos, cuestionarios, ejercicios prácticos, pruebas de conocimientos y en general de todos los puntos reseñados en los apartados anteriores, para evaluar, **se realizará en un margen de 0 a 10 Puntos**, distribuyendo dicha puntuación de la siguiente forma :

Contenidos Conceptuales y Procedimentales	60 %
Contenidos Actitudinales e interés	25 %
Actividades Complementarias	15 %

El alumno podrá presentar pruebas que puedan confirmar su madurez, las cuales serán tomadas en consideración a partir de haber superado la calificación mínima de suficiencia.

Caso de que el alumno no presente en la fecha establecida los ejercicios y trabajos planteados en la programación, éste tendrá un plazo de dos días para resolverlos, alcanzando estos trabajos, en caso de merecerla, la calificación máxima de suficiente (5 puntos).

Los trabajos no entregados durante el desarrollo del curso, o los controles no superados se podrán recuperar en junio.

6. CONTENIDOS MÍNIMOS.

NIVELES MÍNIMOS EXIGIBLES PARA SUPERAR EL 1º CICLO

- 1.- El alumno ha de saber describir gráficamente de forma tridimensional objetos de estructura simple, del ambiente próximo.
- 2.- El alumno ha de saber relacionar adecuadamente las dimensiones de los objetos entre si, teniendo en cuenta las leyes de composición, proporción y escalas.
- 3.- El alumno ha de realizar correctamente las construcciones gráficas de los elementos básicos de la geometría plana: trazado de perpendiculares, paralelas, ángulos, circunferencias, construcciones elementales de polígonos.
- 4.- El alumno ha de saber diferenciar los matices del color en la naturaleza y en los objetos que nos rodean, reproduciendo distintos matices mediante la utilización de las mezclas sustractivas.

5.- El alumno ha de saber realizar y comprender, mediante mezclas de color, diversos tipos de armonías, aplicadas a composiciones creativas.

6.- El alumno ha de saber realizar y comprender correctamente, los diferentes métodos para la representación sobre el plano de las tres dimensiones: perspectiva caballera y cónica de cuerpos geométricos elementales.

NIVELES MÍNIMOS EXIGIBLES PARA SUPERAR EL ÁREA

- 1.- El alumno ha de saber describir plásticamente objetos del ambiente próximo, identificando sus elementos constructivos (configuraciones estructurales, variaciones cromáticas, orientación espacial y texturas).
- 2.- El alumno ha de saber relacionar adecuadamente las dimensiones de los objetos entre sí, teniendo en cuenta las leyes de la composición, proporción y escalas.
- 3.- El alumno ha de realizar correctamente las construcciones gráficas de los elementos básicos de la geometría plana: construcciones elementales de perpendicularidad, polígonos, tangencias.
- 4.- El alumno ha de saber diferenciar los matices del color en la naturaleza y en los objetos que nos rodean, atendiendo a sus propiedades de saturación, valor y tono, reproduciendo distintos matices mediante la utilización de las mezclas sustractivas.
- 5.- El alumno ha de saber realizar y comprender, mediante mezclas de color, diversos tipos de armonías, aplicadas a composiciones creativas.
- 6.- El alumno ha de saber realizar y comprender correctamente, los diferentes métodos operativos para la representación técnica sobre el plano de las tres dimensiones: Sistema Diédrico, Perspectiva Caballera, Axonométrica y Cónica.
- 7.- El alumno ha de saber reconocer el tipo de soporte, el material e instrumentos adecuados para realizar las diversas técnicas gráficas o plásticas manejándolos con cierta corrección en sus producciones.

Para superar la evaluación final, los alumnos deberán haber aprobado todas las evaluaciones que hayan tenido lugar a lo largo del curso, entendiéndose esto como la "evaluación continua", ya que no será posible superar una evaluación sin haber sobrepasado las anteriores.

En cada evaluación habrá un número de ejercicios que realizar, todos ellos apoyados en conceptos básicos; por tanto, se considera imprescindible la ejecución de su totalidad para alcanzar el "suficiente". Una vez terminados, se tendrá en cuenta si son merecedores de más alta calificación, atendiendo a:

Buena ejecución.

Grado de correspondencia entre lo exigido y lo realizado.

Correcta presentación.

Actitud personal frente al trabajo.

Interés demostrado.

Aprovechamiento del tiempo asignado para cada ejercicio.

Puntualidad en la entrega de cada uno.

Aportar el escaso material exigido para cada ejercicio.

Asistencia y puntualidad a clase.

Lo contrario, como es obvio, podrá influir negativamente.

7. EVALUACIÓN DEL ALUMNADO CON PÉRDIDA DE EVALUACIÓN CONTINUA.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN PARA ALUMNOS QUE HAYAN FALTADO A CLASE DE FORMA SIGNIFICATIVA

Los alumnos que por faltar a clase (con o sin justificación) hayan de ser evaluados de forma diferente a sus compañeros, deberá realizar las siguientes pruebas:

- a) Si se trata de las evaluaciones 1ª y 2ª o
- b) ambas, igual que el resto de sus compañeros, tendrán la posibilidad de recuperarlas antes de la tercera evaluación, para que la parte pendiente no les impida superar ésta última.
b) Se tendrán en cuenta las partes no superadas de cada alumno, por lo que se les informará de ello para su concreta preparación.
- c) Las pruebas podrán ser teóricas, prácticas o conjuntas, dependiendo de cada caso.
- d) Cuando se trate de la realización de ejercicios prácticos que por su naturaleza requieran una duración superior al tiempo destinado al de una clase, habrá de hacerse fuera del horario lectivo. Esto supondrá para a los alumnos afectados, tener que acudir al Centro en horario diferente al establecido.
- e) Si se trata de la 3ª evaluación, independientemente de que haya otras pendientes, los alumnos tendrán que realizar una o varias pruebas más que el resto de sus compañeros, en el caso de no superarlas quedaran suspendidos en esta área.
- f) El número de ejercicios a realizar será a criterio del profesor pero haciendo hincapié en aspectos básicos de la asignatura (léase en esta programación: "**Relación de ejercicios de obligada realización para lo, 1º, 3º y 4º de E.S.O.**")

8. PLANES DE RECUPERACIÓN PARA ALUMNOS CON LA MATERIA PENDIENTE.

Al no existir horas asignadas para dicho fin, el Departamento entregara una relacion de trabajos que el alumno ha de realizar a lo largo del curso, en coordinacion con este departamento

9. METODOLOGÍA DIDÁCTICA.

La Educación Plástica y Visual puede establecerse mediante la utilización de diferentes métodos, pero podría decirse, fundamentalmente, se aplican con mayor frecuencia dos tipos: el conductivo y el inductivo.

Si se asume plenamente el modelo de enseñanza-aprendizaje constructivista, basado en partir de los conocimientos previos de los escolares para avanzar hacia la adquisición de nuevos conceptos por medio de la propia investigación, parece más indicado recurrir al segundo método; sin embargo, no sería recomendable ceñirse férreamente a ese único modelo, porque precisa de mucho más tiempo para encontrar soluciones, por lo que, en algunos casos, supondría más un obstáculo que una ayuda y el largo tiempo requerido no tendría justificación. Por el contrario, el método inductivo supone que el profesor, con sus conocimientos y experiencia, podrá guiarles por un camino más corto y directo hacia la meta propuesta. Lo ideal será adoptar una metodología que permita alternar los dos métodos, en atención a las necesidades de los contenidos y objetivos que, en cada momento, se quieran desarrollar, utilizando las adecuadas estrategias.

A modo de ejemplo se podría decir que, en el momento de formular una "regla gramatical" del lenguaje gráfico-plástico, como la composición o cualquier otra, el profesor deberá utilizar un modelo inductivo aplicando estrategias conductivas; por el contrario, cuando se trate conseguir algo como la captación por parte de los escolares, de los valores estéticos de una obra plástica, sería oportuno utilizar estrategias por descubrimiento, propias del modelo deductivo.

Al ofrecer a los alumnos estrategias por descubrimiento, estas estrategias deberán estar planificadas de tal modo, que ofrezcan la posibilidad de adquirir nuevos conocimientos por medio de su propia experiencia, para que se incorporen a su bagaje cognitivo y puedan ser aplicados en nuevas situaciones.

Se llevará a cabo una evaluación inicial mediante un cuestionario y uno o varios dibujos, con objeto de comprobar conocimientos teóricos y habilidades prácticas que poseen los alumnos.

Por razones mencionadas en apartados anteriores, la casi totalidad de los alumnos carece de medios expresivos gráfico-plásticos. Si a esto le sumamos la tergiversación de conceptos que poseen, nos encontramos con un alumnado confundido y sin motivación alguna hacia esta asignatura, y como también se ha dicho sólo valoran positivamente aquellas representaciones que se asemejan a la realidad, (otra valoración es totalmente desechada o ignorada). Cualquier alumno se sentirá orgulloso de su trabajo si al mostrarlo a sus compañeros, éstos reconocen lo que ha querido representar, cuanto más "fotográficamente" mejor.

Sería un error aplicarles una metodología que no partiese de este estado inicial pues, sin duda, nos llevará al fracaso. Otro aspecto a tenerse en cuenta es, que a pesar de sus primarios recursos gráfico-plásticos su nivel intelectual ha evolucionado, por lo que no se les debe tratar como a niños de corta edad, obligándolos a ejecutar ejercicios demasiado ingenuos.

Por todo lo expresado, creemos que se debe comenzar ofreciendo a los alumnos ejercicios que respondan a sus expectativas en aquellos conceptos que valoran, para más adelante mostrar otros aspectos que también deben ser considerados.

Se programarán ejercicios de muy fácil ejecución y con un planteamiento muy claro. Con ello trataremos que los alumnos los realicen sin dificultad y, al mismo tiempo, podrán evaluar su propio trabajo reconociendo aciertos y errores.

Nos parece de suma importancia destacar el hecho de que los alumnos deben saber en todo momento lo que han de lograr en cada ejercicio. De este modo, les resultará mucho más sencillo conseguirlo y, en consecuencia, irán tomando confianza en si mismos y se les despertará el interés por su trabajo.

De forma gradual, y no sin antes comprobar que el ejercicio precedente ha sido asimilado, se irán planteando otros nuevos, utilizando siempre lo aprendido en el anterior como punto de partida para el siguiente. De esta manera, se logrará la oportuna continuidad en el desarrollo del programa.

Se evitará el acelerar el proceso de aprendizaje, pues lo que para el profesor son aspectos muy elementales, no lo son así para los alumnos y, con el afán de conseguir un rápido progreso, se puede caer en un exceso de información que sólo conseguiría confundirlos y entorpecerlos.

Algunos ejercicios serán valorados por los alumnos además de ser corregidos por el profesor; por ejemplo: Harán un dibujo del natural (según modelo), una vez que el profesor les haya explicado como realizarlo. Cuando lo hayan finalizado, se intercambiarán sus sitios, pero dejando el dibujo en su lugar. Por la parte posterior del papel el alumno encargado de la corrección tomará nota de las indicaciones del profesor sobre como hacerlas; después, observará el dibujo de su compañero y le indicará por escrito y siempre en la parte posterior del papel, si está o no bien realizado y en caso de error, explicará como subsanarlo. De nuevo, los alumnos ocuparán sus puestos y juzgarán si las correcciones son aceptables; de no ser así, consultarán con el profesor.

Si por el contrario, las aceptan, procederán a su rectificación y posteriormente los entregarán al profesor para su calificación final.

Con este sistema de corrección, tratamos de conseguir que los alumnos, al verse obligados a emitir una opinión sobre el trabajo de sus compañeros, necesiten analizarlos, habituándose

así, a observar y a sacar conclusiones. De esta manera, irán aumentando su capacidad crítica, con lo cual estaremos logrando ese objetivo previsto.

Desde el comienzo del curso, todos los ejercicios estarán orientados a satisfacer a los alumnos en su afán de ser capaces de dibujar de la forma más concreta" posible. Una vez conseguido esto, ellos estarán preparados para utilizar otras formas de expresión mucho más libres y creativas. Con esa intención, se programarán ejercicios consistentes en ir sintetizando algunos conceptos y obviando otros de manera que se demuestre que no siempre se expresa mejor una idea recurriendo al dibujo más "realista", sino todo lo contrario.

Sin embargo, antes de comenzar con este dibujo riguroso, es imprescindible conseguir que los escolares adquieran cierta destreza manual, por ello es conveniente iniciar esta etapa por trazados de líneas a mano alzada palotes" y representaciones geométricas planas elementales, aprendiendo así a utilizar la escuadra y el cartabón.

Superada esta fase, se pasará al dibujo de objetos tridimensionales sencillos (cubos, prismas rectos, pirámides, cilindros y posteriormente a algunos cuerpos geométricos más complejos. En esta primera fase se prestará atención únicamente a las líneas de contorno y a sus proporciones.

Seguidamente, se estudiará la teoría del color y se aplicará en ejercicios programados a tal fin. Estos familiarizarán a los alumnos con el manejo de los colores pigmentos, tratando de conseguir colores secundarios, terciarios, distinguir los fríos de los cálidos. Mezclarán solamente los colores primarios y blanco, queda totalmente excluida la utilización del negro, éste debe obtenerse mezclando los colores oportunos. Se les recomendará que utilicen temperas de una cierta calidad, pues, de no ser así, no podrán obtenerse los resultados esperados al hacer las mezclas.

Este será un buen momento para continuar el dibujo geométrico, (polígonos, polígonos estrellados, círculos, tangencias, óvalos ovoides, etc.). Una vez dibujados a lápiz se pasarán a tinta con el rigor que un dibujo técnico requiere, utilizando los instrumentos apropiados para ello. Mas tarde, estos ejercicios se colorearán, aplicando los conocimientos que habrán adquirido sobre la teoría del color para formar armonías, contrastes, etc.

Seguidamente se estudiará el claro-oscuro con cuerpos geométricos sencillos y posteriormente con objetos más complejos Superada esta etapa, se les informará que existen circunstancias donde la idea que se quiere expresar debe estar ejecutada con suma precisión, pues, de no ser así, podría interpretarse al libre albedrío de quien lo contempla. Para que esto no suceda, se utilizan unos Sistemas de Representación que están mundialmente aceptados y que son comprendidos por todos del mismo modo.

A continuación se harán ejercicios con cuerpos geométricos que ya conocen por haberlos dibujado a mano alzada al comienzo del curso. Comprobarán como un mismo objeto puede ser representado utilizando diferentes métodos, pudiendo elegirse en cada momento el

más indicado, ya sea en sistema diédrico, axonométrico o perspectiva cónica. Los ejercicios realizados en estos sistemas serán de poca complejidad, pues solo se pretende que adquieran los conceptos básicos. Los alumnos que deseen profundizar en ellos tendrán la posibilidad de hacerlo en la asignatura de Dibujo Técnico de Bachillerato. Los ejercicios se harán con rigor y se pasarán a tinta.

Nuevamente se seguirá estudiando la teoría del color. Esta vez se harán trabajos donde, la forma de los objetos y la composición tendrán preponderancia, omitiendo el volumen y agrisando el color. Las pinturas se usarán únicamente para conseguir una gama de grises y con ellos dar valor a los diferentes colores del modelo. Para obligar a los alumnos a trabajar los colores no se les permitirá usar el negro. Los grises se han de obtener con los primarios y el blanco.

Para concluir el proceso de abstracción se harán ejercicios omitiendo las formas, representando únicamente, el color y la composición del modelo expuesto.

Llegado este momento se experimentarán técnicas menos tradicionales, que permitirán a los alumnos realizar trabajos más libres y creativos.

Creemos que con esta programación y la metodología prevista, le estaremos ofreciendo a los alumnos un abanico bastante amplio de métodos y técnicas por medio de los cuales podrán encontrar su propio modo de expresarse en cada momento, que como y hemos dicho anteriormente, es nuestra meta final.

Finalmente se emprenderá el estudio de la Comunicación Visual y el Análisis de la obra Plástica.

Estos dos bloques de contenidos, por su complejidad, se trabajarán al final de 3º y durante todo 4º.

Se les mostrará a los alumnos imágenes (carteles publicitarios, fotografías del entorno, obras de arte, etc.) para analizarlas metódicamente, induciéndolos a descubrir los aspectos formales y conceptuales de cada una de ellas, provocándolos a emitir sus opiniones y valoraciones convenientemente fundamentadas. Esto puede hacerse de forma oral o de forma escrita.

También se les propondrá a los alumnos, que realicen obras propias que respondan a determinados conceptos previamente establecidos. Estos dos preceptos debidamente trabajados, abarcarán la totalidad del 4º curso.

NOTA: Se habrá observado que, en esta programación, no se ha seguido el modelo tradicional, trabajando aisladamente por un lado los temas de Dibujo Técnico, Geometría Plana y Sistemas de Representación, y por otro los temas de Dibujo Artístico y Pintura; sino que se ha concebido como una gran Unidad Didáctica, que podría denominarse "EL LENGUAJE GRÁFICO-PLÁSTICO",

globalizadora de todos ellos y compuesta por actividades que, continuamente, relacionan a los bloques de contenido, ya sean de una especialidad o de la otra.

Los principios metodológicos que sigue esta programación didáctica se ajustan a los reflejados en la PGA del centro y son los que se describen a continuación:

➤ *Flexibilidad metodológica.*

Uso combinado de técnicas, métodos, agrupamientos y actividades variadas.

➤ *El aprendizaje significativo y funcional.*

Los alumnos/as aprenderán, a partir de lo que ya conocen (su medio, sus costumbres, su cultura...), aquello que tiene relevancia para ellos y que va a ser útil en su vida diaria, generalizándolo a su contexto social, bien de forma inductiva o deductiva.

Se potenciará el aprendizaje significativo (guiado o por descubrimiento), sea por recepción o dirigido y, cuando proceda, el memorístico.

➤ *Metodología activa y participativa.*

Los alumnos/as aprenderán “haciendo” y siendo protagonistas activos de su propio aprendizaje en base a las orientaciones del profesor que tendrá que guiar, estimular e involucrar.

Se potenciará la búsqueda de fuentes de información, así como los agrupamientos flexibles, sin olvidar el trabajo individual y el esfuerzo personal, como garantías de progreso en los procesos de aprendizaje.

Se favorecerá, por tanto, el trabajo individual y cooperativo del alumnado en el aula, dando participación al alumnado a través de propuestas abiertas, establecimiento de proyectos comunes, la realización de diálogos y debates, las actividades de autoevaluación, etc. para implicarle en sus propios procesos de aprendizaje y potenciar que se haga cargo de los mismos y que desarrolle estrategias de reflexión con las que abordar nuevos aprendizajes y desarrollar su capacidad de aprender a aprender.

➤ *Globalización.*

Se partirá del análisis de los conocimientos previos que poseen los alumnos/as, para llegar a la globalización de sus aprendizajes, procurando una interrelación entre todas las áreas curriculares.

Partiendo de los conocimientos previos y experiencias del alumnado, estableceremos relaciones entre sus concepciones iniciales y los nuevos contenidos, creando redes de conocimientos funcionales.

➤ *Adaptación a las necesidades, motivaciones e intereses de los alumnos/as.*

Nuestra metodología se adaptará a los diferentes puntos de partida, que suelen conllevar también distintas motivaciones y diferentes expectativas.

Se diseñarán actividades y tareas adaptadas a las características del alumnado en general, llegando, en los casos que así lo requieran, a programas personalizados.

Se utilizarán materiales y recursos de refuerzo para el alumno/a, y que fomenten y potencien el esfuerzo y constancia personal.

➤ *Aprendizaje de carácter cooperativo.*

La colaboración y el trabajo cooperativo permiten que los conocimientos sean mucho más ricos y el proceso más motivante, contribuyendo al desarrollo de las CCBB.

11. RECURSOS QUE ORIENTAN EL DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN

MATERIALES DIDÁCTICOS

- *Libros de consulta sobre arte y publicidad.*
- *Revistas, periódicos y cómics.*
- *Papeles de colores, tijeras y pegamento.*
- *Videos con anuncios publicitarios que ejemplifiquen la finalidad de los mensajes.*
- *Diapositivas, transparencias o presentaciones relacionadas con la unidad.*
- *Logotipos de empresas y entidades.*
- *Cartulinas y papeles de colores, tijeras y pegamento.*
- *Lápices de grafito de distinta dureza.*
- *Diapositivas de obras de autores en los que se evidencie la utilización de los elementos básicos de la expresión plástica.*
- *Imágenes de obras de autores relacionados con el tema.*
 - *Imágenes de grabados y de viñetas de cómics para ejemplificar el uso de la línea y su capacidad expresiva.*
- *Videos con anuncios publicitarios que ejemplifiquen la finalidad de los mensajes.*
- *Logotipos de empresas y entidades.*
- *Revistas en las que se aprecie el color como elemento de comunicación visual básico.*
- *Señales viales como ejemplo de la utilización de códigos cromáticos en la comunicación visual.*
- *Témperas y pinceles.*
- *Papeles transparentes de diversos colores.*

- Objetos cercanos de nuestro entorno que presenten formas diversas.
- Cómics para ver cómo se trabajan los contornos, siluetas y dintornos de los personajes.
- Mural con señales viales informativas que servirán para poder apreciar cómo se esquematizan e interpretan determinadas formas.
- Lápices de colores.
- Instrumentos de dibujo técnico. Lápices de dibujo, Escuadra, cartabón, regla, lápices de grafito, rotuladores y lápices de colores.
- Papeles de diferentes tipos: satinados y absorbentes. Papel vegetal.
- Estilógrafos, plumillas, pinceles y palillos. Tinta china negra y de colores.

- Herramientas de talla: escofinas, limas, lijas, cinceles, rascadores...
- Témperas y/o acrílicos, barnices, cola blanca, arena, polvo de mármol, papeles y cartones...
- Focos de luz.
- Arcilla, palillos de modelar, telas, alambres y plásticos.
- Yeso, recipientes y grasas.

RECURSOS ESPACIALES	RECURSOS MATERIALES	RECURSOS HUMANOS

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y RECUPERACIÓN DE ALUMNOS REZAGADOS Y CON EVALUACIONES PENDIENTES

La misma definición del proyecto educativo y de sus concreciones curriculares constituye una medida de atención a la diversidad. Por otro lado, su desarrollo en las programaciones de aula y en sus unidades didácticas generará un conjunto de propuestas que favorezcan la adaptación a los intereses, las capacidades y las motivaciones de los alumnos respetando siempre un trabajo común de base e intención formativa global que permita la consecución de las competencias básicas y de los objetivos de cada curso y de la etapa.

Con el fin de que todos los alumnos tengan el mismo tiempo para sus trabajos, y evitar que algunos puedan ser ayudados los ejercicios no saldrán del aula una vez comenzados, con lo cual se garantiza una mayor ecuanimidad en el momento de ser evaluados.

Cada alumno sabrá de antemano por habérselo explicado el profesor, lo que tiene que lograr en cada ejercicio, por tanto, la calificación se hará comprobando si lo ha conseguido o no.

Se evaluará el conjunto de ejercicios realizados a lo largo de cada evaluación, sin valorar cada uno de ellos por separado para sacar una nota media. La razón de que esto se haga así, es que a lo largo del proceso de aprendizaje hay alumnos que tardan más en asimilar los conceptos, pero a medida que trabajan, lo van consiguiendo y al final pueden encontrarse en las mismas condiciones que sus compañeros más aventajados.

Esta forma de evaluar también se empleará para recuperar algunos ejercicios de evaluaciones pasadas, pues habrá ejercicios que requieran conocimientos previos para ser resueltos, demostrándose así, que se ha superado la etapa anterior.

En otros casos se recurrirá a exámenes que prueben que han alcanzado las cotas exigidas.

Al no tener clases de recuperación, se les marcarán ejercicios para realizar en casa y que entregarán periódicamente según indicaciones del profesor. Así mismo realizarán una prueba de conocimiento de la evaluación anterior.

A los alumnos que le quede la materia del curso anterior y no la cursen en el curso actual, han de realizar una serie de ejercicios de contenidos mínimos, así como una prueba posterior a la entrega de dichos trabajos.

12. TRATAMIENTO TRANSVERSAL DE LA EDUCACIÓN EN VALORES.

En este un aspecto importante para que los alumnos puedan desarrollar su madurez personal y social, madurez que le permitirá actuar de forma reflexiva, responsable, crítica y autónoma. También este apartado estará desarrollado en cada una de las programaciones de aula.

13. CONCRECIÓN DE LA PROGRAMACIÓN CON LOS PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS DEL CENTRO.

- **Plan de Mejora de la Comunicación Lingüística. Plan lector.**
- **Plan de las TIC.**
- **Plan de Convivencia.**
- **Red de Escuelas Promotoras de Salud.**
- **Red de Escuelas Solidarias.**
- **Red Bibescan.**
- **Red de Huertos Escolares.**
- **Proyecto Huerto Escolar Ecológico.**
- **Proyecto Leer para crecer.**
- **Proyecto de Inteligencia emocional**
- **Proyecto El periódico escolar.**
- **Proyecto de Red de Escuelas Promotoras de Salud.**

COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

Debido a la reducción horaria de la EPV en la ESO, ya que se ha eliminado la materia en el 2º curso, y en 3º y 4º es opcional, nos vemos en la imposibilidad de distraer horas de clase para actividades complementarias, no obstante se realizarán a lo largo del curso aquellas que las circunstancias lo aconsejen.

En el supuesto de que otros Departamentos programen algunas actividades disponiendo de nuestras horas y obligadamente no podamos impartir las clases correspondientes, trataremos de insertar en dicha actividad algún aspecto relacionado con nuestra materia.

Sin embargo, creemos interesante hacer uso de un día en cada trimestre para llevar a cabo, fuera del aula, el montaje de los trabajos realizados en cada uno de ellos.

Actividades complementarias.

Visitas a exposiciones relacionadas con la materia y que se organicen por diversos estamentos a lo largo del curso escolar.

Visita a empresas relacionadas con la asignatura.

Actividades extraescolares.

Excursiones lúdicas

PROGRAMACIONES DE BACHILLERATO

DIBUJO TÉCNICO

Introducción

A lo largo de la Historia, la necesidad del ser humano de expresar sus ideas o de representar su entorno le ha llevado a buscar alternativas a la palabra o la escritura. Mediante representaciones gráficas expresa sus pensamientos, ideas, sentimientos o elementos que le rodean, realizando así unas manifestaciones gráficas que pueden ser artísticas o meramente descriptivas. Este lenguaje gráfico se ha manifestado antes que otros en todas las culturas por su universalidad y mayor facilidad de comprensión.

El Dibujo Técnico, por tanto, se emplea como medio de comunicación en cualquier proceso de investigación o proyecto que se sirva de los aspectos visuales de las ideas y de las formas para visualizar lo que se está diseñando y, en su caso, definir de una manera clara y exacta lo que se desea producir. Es decir, el conocimiento del Dibujo Técnico como lenguaje universal en sus dos niveles de comunicación: comprender o interpretar la información codificada, y expresarse o elaborar información comprensible por los destinatarios.

Una de las finalidades del Dibujo Técnico es dotar al alumnado de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad en un mundo cada vez más complejo. Esta función comunicativa, gracias al acuerdo de una serie de convenciones a escala nacional, comunitaria e internacional, nos permite transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera fiable, objetiva e inequívoca.

La adquisición de las destrezas en la interpretación de documentación gráfica normalizada requiere, por un lado, el conocimiento de las principales normas de dibujo y, por otro, un desarrollo avanzado de la “visión espacial”, entendida como la capacidad de abstracción para, por ejemplo, visualizar o imaginar objetos tridimensionales representados mediante imágenes planas.

Además de interpretar la compleja información gráfica que nos rodea, es preciso que se adquieran las habilidades que permitan la representación de espacios u objetos de todo tipo, y la elaboración de documentos técnicos normalizados que plasmen ideas y proyectos, ya estén relacionados con el diseño gráfico, con la creación de espacios arquitectónicos o con la fabricación artesanal o industrial de piezas y conjuntos. El Dibujo Técnico pretende facilitar un sistema de aprendizaje continuo, en el que todo conocimiento nuevo tenga una aplicación directa y se comprenda como parte de un proceso.

La materia está concebida para impartirse a lo largo de los dos cursos de bachillerato. Durante el primer curso se trabajan los aprendizajes relacionados con el Dibujo Técnico como lenguaje de comunicación e instrumento básico para la comprensión, análisis y representación de la realidad. Para ello, se introducen gradualmente y de manera interrelacionada tres grandes bloques: Geometría y Dibujo Técnico, Sistemas de representación y Normalización. Se trata de que el alumnado tenga una visión global de los fundamentos del Dibujo Técnico que le permita, en el siguiente curso, profundizar en distintos aspectos de esta materia. A lo largo del segundo curso se introduce un Bloque nuevo, denominado Proyecto, para la integración de las destrezas adquiridas en la etapa.

Contribución a las competencias

El carácter integrador de una materia como Dibujo Técnico hace posible que su proceso de enseñanza-aprendizaje permita contribuir activamente al desarrollo de las competencias.

Toda acción comunicativa posee unos procedimientos comunes y, como tal, Dibujo Técnico facilita el acceso a recursos específicos para expresar e interpretar ideas, y con ello, favorecer la comunicación. La competencia en *Comunicación lingüística* (CL) se reforzará en esta materia a través del uso del lenguaje gráfico, cuyo poder de transmisión es universal al estar normalizado. Esta competencia se incrementará cuando el alumnado maneje el vocabulario propio de la materia, describa los procesos de creación, las aplicaciones de las distintas construcciones geométricas, los elementos de los sistemas de representación; así como cuando argumente las soluciones dadas y realice valoraciones críticas.

La profundización en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad y los procedimientos relacionados con el método científico abordados desde Dibujo Técnico ayudan a desarrollar la *Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología* (CMCT). El dibujo técnico exige y facilita el desarrollo de habilidades relacionadas con la formulación de hipótesis, la observación, la reflexión, el análisis y la extracción de conclusiones. Todo ello implica una relación clara con las competencias básicas en ciencia y tecnología, que suponen realizar proyectos, optimizar recursos, valorar posibilidades, anticipar resultados y evaluarlos. La evolución en los elementos de percepción y estructuración del espacio a través de los contenidos de geometría y de la representación de las formas contribuye de forma significativa a que el alumnado adquiera la competencia matemática. Esta permite utilizar las herramientas matemáticas en la comprensión de los fundamentos de la Geometría métrica; e incluir la identificación y uso de estrategias para utilizar razonamientos, símbolos y fórmulas matemáticas que permitan integrar conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos y en aplicaciones de la vida cotidiana, revisando y valorando el estado de consecución del proyecto o actividad siempre que sea necesario.

La *Competencia digital* (CD) se desarrolla en Dibujo Técnico mediante los contenidos desarrollados en los distintos bloques. En la actualidad, el uso de recursos digitales específicos es generalizado en el diseño y en las representaciones gráficas... Por ello, el uso combinado de las herramientas propias de la materia y la utilización de programas de diseño y dibujo por ordenador podrán aumentar los recursos para que el alumnado mejore sus posibilidades de comunicación y expresión de ideas, resolución de problemas y realización de proyectos individuales o colaborativos. Se contribuye también a la adquisición de esta competencia cuando el alumnado busca, selecciona y almacena información propia de la materia. Esta competencia exige el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación, además del respeto por los derechos y las libertades que asisten a las personas en el mundo digital.

La competencia *Aprender a aprender* (AA) se ve favorecida e incrementada en esta materia cuando el alumnado reflexiona sobre los procesos y los métodos de representación, lo que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos; planifica las fases de un proyecto técnico ajustado a unos objetivos finales; utiliza estrategias para convertir problemas complejos en otros más sencillos al seleccionar el método de representación idóneo y al hacer un seguimiento del proceso seguido y su aproximación al objetivo final; y evalúa los resultados obtenidos, aceptando los aciertos y errores como instrumento de mejora. La competencia exige que en el alumnado se genere curiosidad y necesidad de aprender, que se sienta protagonista del proceso y del resultado de su aprendizaje, y que llegue a

alcanzar las metas propuestas, lo que favorece la motivación, la confianza y un aprendizaje más eficaz y autónomo.

También la materia facilita el desarrollo de las *Competencias sociales y cívicas* (CSC). La expresión y creación en el dibujo técnico estimulan el trabajo en equipo y proporcionan situaciones donde se propicia el respeto, la convivencia, la tolerancia, la cooperación y la flexibilidad. La aceptación de las producciones ajenas y la valoración de las diferentes formas de responder al mundo y de entenderlo a través de la expresión gráfica, en las diferentes culturas y entre diferentes personas, son valores que se desarrollan en esta materia y que colaboran en la adquisición de esta competencia.

El Dibujo Técnico ayuda a la adquisición de la competencia *Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor* en la medida en que toda creación de proyectos supone convertir una idea en una realidad. Para el desarrollo de la competencia es necesario potenciar en el alumnado las capacidades de análisis, planificación, organización, selección de recursos, toma de decisiones, resolución de problemas, evaluación y autoevaluación. También se requiere la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa dentro de un equipo, con pensamiento crítico, sentido de la responsabilidad y autoconfianza. Finalmente requiere el desarrollo de actitudes y valores como la predisposición a actuar de una forma creativa e imaginativa, el autoconocimiento y la autoestima, la autonomía, el interés y el esfuerzo.

La competencia *Conciencia y expresiones culturales* (CEC) se ve favorecida desde esta materia porque se centra en el uso del lenguaje técnico aplicado a la industria, el diseño y la arquitectura. Proporciona un ámbito de vivencias, relaciones y conocimientos que hacen posible la familiarización con los diferentes códigos utilizados en la representación técnica. Por un lado, implica relacionar y apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones técnicas, propias o ajenas; y por otro, aumentar las posibilidades de expresión y creación, con lo que facilita la comunicación a otros de ideas y la transformación de estas en productos nuevos, personales y originales. El desarrollo de esta competencia facilitará la interpretación crítica, por parte del alumnado, de imágenes del entorno cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales. Además reconocerá la importancia de los valores culturales y estéticos del patrimonio que pueden apreciarse en el entorno comunitario universal, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.

Contribución a los objetivos de etapa

El dibujo técnico desarrolla en el alumnado capacidades que contribuyen a alcanzar los objetivos del Bachillerato. A través de la observación, percepción e interpretación crítica de las formas del entorno natural y cultural, se favorece que el alumnado aprecie los valores culturales y estéticos, y los entienda como parte de la diversidad del patrimonio cultural, favoreciendo así a su respeto, conservación y mejora. En la actualidad, el lenguaje gráfico se ha convertido en uno de los medios de expresión y comunicación más importantes en los campos del diseño, la arquitectura, la ingeniería y la construcción, por lo que se hace necesario fomentar actitudes de tolerancia y respeto por las iniciativas ajenas, y de rechazo a estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

Siendo el dibujo técnico una forma de expresión gráfica con carácter universal, dotada de características y lenguaje específicos, es obvio que se convierta en un complemento que mejora la comunicación. Esta mejora se consigue, además, a través de los intercambios comunicativos que se generan en el aula, de la explicación de los procesos que se desarrollan, de la argumentación de las

soluciones adoptadas, de la valoración de los proyectos y del uso del vocabulario específico de la materia.

El auge de soportes informáticos y tecnología digital está dando una dimensión especial al dibujo técnico. En este currículo se incide en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación como instrumento de trabajo y ayuda a la creación de obras y proyectos, en su doble función, tanto transmisoras como generadoras de información y conocimiento. En la actualidad se van creando nuevos programas de diseño y dibujo que facilitan el proceso de creación junto a las herramientas tradicionales.

La concepción del conocimiento científico para conocer y aplicar los métodos y buscar posibles soluciones a problemas se refuerza a través del dibujo técnico y el diseño. La realización de diseños y proyectos implica la planificación, la toma de decisiones y la asunción de responsabilidades, lo que desarrolla la capacidad de aprender a aprender, el autoconocimiento, la autoestima, el espíritu emprendedor, el sentido crítico y la iniciativa personal. Asimismo, mediante el trabajo en equipo se potencia la participación activa e inclusiva, la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre personas para el desarrollo y mejora del entorno personal y social.

El dibujo técnico contribuye al desarrollo de la creatividad y a la apreciación y valoración de la creación artística como medio de disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación, respeto y divulgación.

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables

Los criterios de evaluación son el elemento referencial en la estructura del currículo, cumpliendo, por tanto, una función nuclear, dado que conectan todos los elementos que lo componen: objetivos de la etapa, competencias, contenidos, estándares de aprendizaje evaluables y metodología. Debido a este carácter sintético, la redacción de los criterios facilita la visualización de los aspectos más relevantes del proceso de aprendizaje en el alumnado para que el profesorado tenga una base sólida y común para la planificación del proceso de enseñanza, el diseño de situaciones de aprendizaje y su evaluación.

Los criterios de evaluación encabezan cada uno de los bloques de aprendizaje en los que se organiza el currículo, estableciéndose la relación de estos criterios con las competencias a las que contribuye, así como con los contenidos que desarrolla. Además, se determinan los estándares de aprendizaje evaluables a los que se vincula cada criterio de evaluación, de manera que aparecen enumerados en cada uno de los bloques de aprendizaje.

Estos criterios de evaluación constan de dos partes indisolublemente relacionadas que integran los elementos prescriptivos establecidos en el currículo básico:

- El enunciado, elaborado a partir de los criterios de evaluación establecidos en el mencionado currículo básico.
- La explicación del enunciado, elaborada a partir de los estándares de aprendizaje evaluables establecidos para la etapa, graduados en cada curso mediante una redacción holística.

De esta forma, la redacción holística de los criterios de evaluación del currículo conjugan, de manera observable, todos los elementos que enriquecen una situación de aprendizaje competencial: hace evidentes los procesos cognitivos, afectivos y psicomotrices a través de verbos de acción; da sentido a

los contenidos asociados y a los recursos de aprendizaje sugeridos; apunta metodologías favorecedoras del desarrollo de las competencias; y contextualiza el escenario y la finalidad del aprendizaje que dan sentido a los productos que elabora el alumnado para evidenciar su aprendizaje.

De este modo se facilita al profesorado la percepción de las acciones que debe planificar para favorecer el desarrollo de las competencias, que se presenta como un catálogo de opciones abierto e inclusivo, y que el profesorado adaptará al contexto educativo de aplicación.

Los criterios de evaluación y sus correspondientes estándares de aprendizaje se han agrupado en cuatro bloques interrelacionados: Geometría y Dibujo Técnico, Sistemas de Representación, Normalización y Documentación Gráfica de Proyectos.

El primer bloque, denominado Geometría y Dibujo Técnico, desarrolla durante los dos cursos que componen esta etapa los aprendizajes necesarios para resolver problemas de configuración de formas y sus aplicaciones al mundo científico y técnico.

De manera análoga, el bloque dedicado a los Sistemas de Representación desarrolla los fundamentos, características y aplicaciones de las axonometrías, perspectivas cónicas, y de los sistemas diédrico y de planos acotados. Este bloque debe abordarse de manera integrada para permitir descubrir las relaciones entre sistemas y las ventajas e inconvenientes de cada uno. Además, es conveniente, potenciar la utilización del dibujo a mano alzada como herramienta de comunicación de ideas y análisis de problemas de representación.

El tercer bloque, Normalización, dota al alumno de los procedimientos para simplificar, unificar y objetivar las representaciones gráficas. Normalización está especialmente relacionado con el proceso de elaboración de proyectos, objeto del último bloque. Por lo que, aunque la secuencia establecida sitúa este bloque de manera específica en el primer curso, su condición de lenguaje universal hace que su utilización sea una constante a lo largo de la etapa.

El cuarto bloque, denominado Documentación gráfica de Proyectos, tiene como objetivo principal que el alumnado movilice e interrelacione los aprendizajes adquiridos a lo largo de toda la etapa, y los utilice para elaborar y presentar, de forma individual y colectiva, los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño gráfico, industrial o arquitectónico.

Todos los criterios de evaluación del currículo de Dibujo Técnico son específicos, con aprendizajes vinculados a la materia. Además aparecen a lo largo de toda la etapa, por lo que se consideran longitudinales, a excepción de los criterios del bloque Documentación Gráfica de Proyectos, que solo aparece en el segundo curso. Por otro lado, algunos criterios son transversales por contener aprendizajes comunes a algunas materias, como son los referidos a la geometría, la conservación del patrimonio, el uso de herramientas digitales, etc.

Contenidos

Los contenidos de Dibujo Técnico se encuentran distribuidos en cuatro bloques en los que se recogen los aprendizajes básicos, ampliándose a un bloque más en segundo curso. Los bloques están estrechamente vinculados entre sí y permiten estructurar el proceso de enseñanza-aprendizaje de una

forma abierta, ampliando y consolidando los conocimientos ya adquiridos en etapas anteriores y estableciendo una continuidad a lo largo de toda la etapa de bachillerato.

En el bloque Geometría y Dibujo Técnico se tratan contenidos relacionados con los fundamentos de la geometría, los trazados fundamentales en el plano, las tangencias y enlaces, las curvas cónicas y técnicas, y las transformaciones geométricas, que se aplican en la resolución de problemas de configuración y en la representación objetiva de las formas.

El bloque Sistemas de Representación se ocupa de los fundamentos de la geometría descriptiva, de las características de los principales sistemas de representación, sus ventajas e inconvenientes, y de los criterios de selección para aplicarlos en distintos ámbitos y representar, sobre un soporte bidimensional, formas y cuerpos volumétricos situados en el espacio.

En el bloque Normalización se desarrollan contenidos para la simplificación y universalización de los dibujos, así como las técnicas gráficas que enriquecen la comunicación de las representaciones. Este bloque está estrechamente ligado al bloque Documentación Gráfica de Proyectos, que pretende la integración y aplicación práctica de los aprendizajes adquiridos en la etapa y en la realización de proyectos de diseño gráfico, industrial o arquitectónico.

Para que el aprendizaje sea más eficaz, se establecerá, siempre que sea posible, una conexión entre todos los contenidos que se presenten a lo largo del período en el que se imparte la materia. De esta forma se dará significado a todos los contenidos que progresivamente se presentarán al alumnado, comenzando con los procedimientos y conceptos más simples para ir ganando en complejidad. Así las capacidades se van adquiriendo paulatinamente a lo largo de todo el proceso.

Orientaciones metodológicas y estrategias didácticas

La metodología a seguir se fundamentará en la idea principal de que el Dibujo Técnico debe capacitar al alumnado para el conocimiento del lenguaje gráfico empleado por las distintas especialidades, tanto en sus aspectos de lectura e interpretación como en el de expresión de ideas tecnológicas o científicas. Ha de favorecer la capacidad para aprender por sí mismo, trabajar en equipo, aplicar los métodos de investigación apropiados y transferir lo aprendido a la vida real.

Para facilitar la comprensión de las ideas y el camino hacia la abstracción es necesaria la utilización de métodos perceptivos y reflexivos. El logro de los objetivos propuestos en la materia aconseja mantener un permanente diálogo entre teoría y experimentación, y entre deducción e inducción, integrando la conceptualización en los procedimientos gráficos para su análisis y representación, por lo que la elaboración de bocetos a mano alzada, el dibujo con herramientas convencionales y la utilización de aplicaciones informáticas son instrumentos complementarios para conseguir los objetivos planteados.

Así pues, los métodos de trabajo prácticos que caracterizan al dibujo técnico permiten al profesorado incorporar estrategias didácticas específicas que respondan a las diversas capacidades de comprensión y abstracción que tiene el alumnado, con el fin de que este consiga alcanzar las competencias establecidas en esta materia.

Por otra parte, el carácter instrumental del dibujo técnico permite trabajar de forma interdisciplinar contenidos comunes con otras materias, especialmente del ámbito artístico, tecnológico, físico y

matemático, además de permitir la orientación del alumnado hacia campos del conocimiento o estudios superiores relacionados.

Cabe destacar el papel cada vez más predominante de las nuevas tecnologías, especialmente, la utilización de programas de diseño asistido por ordenador, de herramientas vectoriales para la edición gráfica o de aplicaciones de geometría interactiva. Su inclusión en el currículo, no como contenido en sí mismo sino como herramienta, debe servir para que el alumnado conozca las posibilidades de estas aplicaciones, valore la exactitud, rapidez y limpieza que proporcionan, sirva de estímulo en su formación y permita la adquisición de una visión más completa e integrada en la realidad de la materia de Dibujo Técnico.

Los procesos de aprendizaje deben girar en torno a actividades de carácter práctico, que posibiliten el desarrollo de todas las capacidades involucradas. Esta forma de organizar el proceso de enseñanza



Consejería de Educación y Universidades
Dirección General de Ordenación,
Innovación y Promoción Educativa

en torno a actividades que promuevan el aprendizaje directo del alumnado, supone una estrategia metodológica que facilita la aplicación de todos los hechos, conceptos, principios, destrezas, habilidades, actitudes y valores a la realidad más cercana al alumnado.

PROGRAMACIÓN DIBUJO TÉCNICO

PRIMER CURSO LOMCE

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN				
	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU RELACIÓN CON LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	CCBB	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
UP. 1 Geometría y Dibujo Técnico	<p>1. Trazados fundamentales en el plano. Trazado de paralelas y perpendiculares. Operaciones básicas con segmentos.</p> <p>2. Trazado de triángulos, cuadriláteros, polígonos regulares inscritos y circunscritos, polígonos estrellados.</p> <p>3. Proporcionalidad y semejanza. Conceptos fundamentales, Teorema de Tales y sus aplicaciones prácticas. Escalas. Construcción y manejo de escalas gráficas. Realización de dibujos a</p>	<p>1. Aplicar los trazados fundamentales en el plano mediante el análisis de los fundamentos de la geometría métrica, y a través de la construcción de formas planas y el uso de herramientas convencionales y digitales de dibujo, para resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano de acuerdo a un esquema paso a paso, valorando la importancia de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.</p> <p>2. Curvas técnicas, y el uso de herramientas convencionales y digitales de dibujo, para diseñar y reproducir figuras planas donde intervengan curvas técnicas, tangencias y enlaces, valorando el papel de las</p>	CMCT, CD, CEC	- trazados fundamentales en el plano a través de la determinación de los principales lugares geométricos (circunferencia, mediatriz, bisectriz); la descripción y aplicación de las propiedades de los polígonos, la circunferencia y el círculo (líneas y puntos notables de polígonos y relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia) en la resolución de diferentes trazados; el diseño, modificación o reproducción de polígonos (por triangulación, radiación, itinerario o semejanza) y redes modulares; así como la construcción de figuras proporcionales y escalas gráficas y la representación de formas planas, aplicando las transformaciones geométricas (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), destacando el resultado final de los trazados auxiliares, utilizando el material de dibujo tradicional y digital, y valorando la precisión, acabado y presentación, para resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano, de acuerdo a un esquema paso a paso, valorando la importancia de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.

	<p>mano alzada de objetos industriales, artísticos o arquitectónicos del patrimonio natural cultural y artístico de Canarias.</p> <p>4. Transformaciones geométricas. Conceptos y tipos, traslaciones, giros, simetrías y homotecias.</p> <p>5. Trazado de tangencias. Análisis de las posiciones relativas entre rectas y circunferencias, entre dos circunferencias. Aplicaciones prácticas. Definición y trazado de óvalos, ovoides y volutas, espirales y hélices.</p>	nuevas tecnologías en el campo del diseño.		<p>- uso de herramientas convencionales y digitales de dibujo, para diseñar y reproducir figuras planas donde intervengan curvas técnicas, tangencias y enlaces, valorando el papel de las nuevas tecnologías en el campo del diseño.</p> <p>- Resolver problemas básicos de tangencias y enlaces entre rectas y circunferencias y entre circunferencias; aplicar los conceptos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides (dados los ejes) y espirales (de dos o varios centros, de Arquímedes, etc.) y relacionar su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial. Además deberá diseñar o reproducir a escala, a partir de bocetos previos, figuras planas que contengan tangencias y enlaces, todo ello indicando la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace, la relación entre sus elementos y destacando el resultado, valorando la precisión, acabado y presentación, y haciendo uso del material tradicional y de programas informáticos, para diseñar y reproducir figuras planas donde intervengan curvas técnicas, tangencias y enlaces, valorando el papel de las nuevas tecnologías en el campo del diseño.</p>
--	--	--	--	---

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU RELACIÓN CON LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	CCBB	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

<p>UP. 2</p> <p>Sistemas de representación</p>	<p>1. Fundamentos y finalidad de los distintos sistemas de representación: características diferenciales.</p> <p>2. El sistema diédrico. Fundamentos del sistema. Representación del punto, recta y plano: sus relaciones y transformaciones más usuales.</p> <p>3. El sistema de planos acotados. Fundamentos del sistema. La resolución de cubiertas.</p> <p>4. Los sistemas axonométricos: fundamentos de los sistemas. Proyecciones de los ejes. Isometría y perspectiva caballera. La perspectiva cónica. Representación de sólidos en las distintas perspectivas.</p>	<p>- Interpretar los fundamentos del sistema diédrico a través del análisis de sus elementos, características, convencionalismos, notaciones y normas de aplicación; del dibujo de formas a partir de perspectivas, fotografías, piezas.</p> <p>I- Interpretar los fundamentos del sistema axonométrico mediante el análisis de sus elementos y características; el trazado de perspectivas de formas tridimensionales aplicando, en su caso, los coeficientes de reducción; y el uso de los materiales de dibujo tradicionales y digitales, para definir piezas o espacios tridimensionales utilizando la axonometría adecuada al propósito de la representación.</p> <p>- Interpretar los fundamentos del sistema cónico, mediante el análisis de sus elementos y características, y a través del trazado de perspectivas de formas tridimensionales y el uso de los útiles de dibujo convencionales y digitales, para definir piezas o espacios tridimensionales, utilizando la perspectiva cónica adecuada al propósito de la representación, y</p>	<p>CMCT, CD, CEC</p>	<p>Obtención de las proyecciones de una pieza y su disposición normalizada; dibujar a mano alzada las vistas suficientes para definir una forma tridimensional (planta, alzado y perfil) y disponerlas de acuerdo a la norma (sistema europeo y sistema americano); visualizar formas tridimensionales definidas por sus vistas y dibujarlas a mano alzada en axonometrías (isométrica, caballera, etc.); representar, inequívocamente, puntos, rectas y planos y resolver problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud (en sistema diédrico o en sistema de planos acotados); así como determinar secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, y su verdadera magnitud, en el sistema diédrico; y obtener perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel en el sistema de planos acotados, utilizando las herramientas convencionales de dibujo técnico o digitales, con la finalidad de representar piezas tridimensionales sencillas utilizando el sistema diédrico o el sistema de planos acotados.</p> <p>- Trazado de objetos en sistema axonométrico, para lo que tendrá que disponer los ejes en función de la perspectiva a trazar y la finalidad de la representación (isométrica, dimétrica, trimétrica, caballera y militar) y determinar los coeficientes de reducción correspondientes; realizar perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas, con o sin coeficiente de reducción; representar circunferencias, en isométrica, situadas en caras paralelas a los planos coordenados, simplificando su trazado (dibujando óvalos en lugar de elipses); trazar perspectivas caballerías o planimétricas (militares) de objetos o espacios, disponiendo su orientación</p>
---	---	---	-----------------------------	---

		<p>valorando la selección del método y del punto de vista sobre el resultado final.</p> <p>-</p>	<p>para simplificar su trazado en los casos en los que contengan circunferencias, todo ello utilizando las herramientas convencionales de dibujo técnico o digitales, con la finalidad de definir piezas o espacios tridimensionales utilizando la axonometría adecuada al propósito de la representación</p> <p>- Trazados de objetos en sistema cónico. Clasificar y seleccionar los tipos de perspectiva (cónica frontal o central y cónica oblicua); determinar sus elementos (plano del cuadro, plano geometral, línea de tierra, línea de horizonte, punto de vista, punto principal, puntos de fuga, puntos métricos, etc.); dibujar perspectivas cónicas frontales o centrales de cuerpos o espacios que incluyan circunferencias, disponiendo su orientación paralela al plano del cuadro para simplificar su trazado; representar, en perspectiva cónica oblicua, formas sólidas o espaciales que contengan arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, simplificando su trazado con polígonos circunscritos a los mismos (a mano alzada o con plantillas de curvas); valorar la selección del método utilizado y del punto de vista elegido; así como usar las herramientas de dibujo técnico tradicionales y digitales para definir piezas o espacios tridimensionales, utilizando la perspectiva cónica adecuada al propósito de la representación y valorando la selección del método y del punto de vista sobre el resultado final.</p>
--	--	--	--

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN				
	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU RELACIÓN CON LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	CCBB	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
UP. 3 Normalización	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción al concepto de normalización. Funcionalidad y estética de la descripción y la representación objetiva. Ámbitos de aplicación: Principales normas relativas al dibujo técnico. Las normas fundamentales UNE, ISO. 2. Tipología de acabados y de presentación. Importancia del croquis en el dibujo técnico. Normas y proceso en la realización de un croquis. Realización de croquis acotados, de planos técnicos y de proyectos sencillos. 3. Utilización de técnicas manuales, reprográficas e infográficas propias del dibujo técnico. La croquización. El boceto y su gestación creativa. 	<p>Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con el dibujo técnico, mediante el análisis de sus objetivos y ámbitos de utilización; la representación normalizada de piezas y elementos industriales o de construcción; y el uso de materiales de dibujo técnico convencionales y digitales, con la finalidad de interpretar planos técnicos y elaborar bocetos, esquemas, croquis y planos, valorando la normalización como convencionalismo para la comunicación universal.</p>	CMCT, CD, CEC	<p>aplicar la normalización, describiendo los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO específicas del dibujo técnico (elección y doblado de formatos, escalas, valor representativo de las líneas, métodos de proyección ortográficos y axonométricos, selección y disposición de vistas, acotación, representación de cortes y secciones, etc.); y aplicarlas, de forma objetiva, en la obtención de las dimensiones de cuerpos o espacios, en la representación de piezas y elementos industriales o de construcción (con o sin huecos), y en la acotación de piezas industriales o espacios arquitectónicos sencillos, elaborando para todo ello bocetos, esquemas, croquis y planos con las herramientas tradicionales y digitales; y valorando la normalización como convencionalismo para la comunicación universal, con la finalidad de interpretar planos técnicos y elaborar bocetos, esquemas, croquis y planos.</p>

PROGRAMACIÓN
DIBUJO TÉCNICO 2º

CONTENIDOS

Bloque I . TRAZADOS GEOMÉTRICOS

1. Trazados en el plano: ángulos en la circunferencia. Concepto y construcción del arco capaz.
2. Utilización de la. proporcionalidad y semejanza. Construcción y concepto de escalas normalizadas y su utilización en 1as diferentes profesiones. Construcción del triángulo universal de escalas y de escalas transversales.
3. Polígonos: aplicación y construcción de triángulos en los que intervengan elementos notables. Aplicación del arco capaz en la construcción de triángulos y cuadriláteros. Construcción de polígonos regulares a partir del lado.
4. Concepto de potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación de ejes y centros radicales. Concepto y construcción de la división de un segmento.
5. Transformaciones geométricas: introducción a la geometría proyectiva. La homología, la afinidad y la inversión. Su aplicación a la geometría descriptiva.
6. Tangencias: estudio y aplicación de los conceptos de potencia e inversión.
7. Curvas cónicas y técnicas.

Bloque II. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

1. Sistema diédrico: análisis y fundamentos de los métodos utilizados en la geometría descriptiva los abatimientos, giros y cambios de plano. Aplicación de los métodos para obtener verdaderas magnitudes e intersecciones. Representación de formas poliédricas y de revolución. Representación de poliedros regulares. Obtención de intersecciones con rectas y planos. Obtención de desarrollos.
2. Sistema axonométrico ortogonal y oblicuo: fundamentos, proyecciones, coeficientes de reducción. Obtención de intersecciones y verdaderas magnitudes. Representación de figuras poliédricas y de revolución.
3. Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva central y oblicua. Representación del punto, recta y plano. Obtención de intersecciones. Análisis de la elección del punto de vista en la perspectiva cónica. Aplicación de distintos métodos perspectivos en la representación de cuerpos y figuras planas.

Bloque III. NORMALIZACIÓN

1. I. Análisis y exposición de las normas referentes al dibujo técnico.
2. Principios de representación: posición y denominación de las vistas en el sistema

- europeo y americano. Elección de las vistas y vistas particulares.
3. Principios y normas generales de acotación en el dibujo industrial y en el dibujo de arquitectura y construcción. Representación normalizada de elementos singulares. Principios y normas generales sobre cortes, secciones y roturas.
 4. Realización de diferentes planos técnicos de objetos industriales, artísticos o arquitectónicos del patrimonio natural, cultural y artístico de Canarias.

VALOR PORCENTUAL DE LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

CRITERIOS DE CORRECCIÓN Y CALIFICACIÓN

Los criterios de evaluación se valorarán y evaluarán a lo largo del curso, junto con los conceptos, los procedimientos o destrezas organizativas y de estudio, así como las actitudes.

Se elaborará un baremo de corrección basado en los siguientes aspectos:

- Elección de la solución más adecuada y exactitud en la misma.
- Orden, claridad y limpieza en la presentación
- Adecuación y corrección de las construcciones
- Uso correcto de las Normas y de las de las Técnicas Gráficas
- Calidad del diseño (funcionalidad, estética, originalidad)
- Disposición a la colaboración y ayuda de los trabajos en grupo
- Asistencia, constancia y participación en el trabajo
- Cumplimiento de las normas y de los tiempos asignados para cada tarea. La entrega de trabajos en tiempo y forma. Los trabajos presentados fuera de tiempo se les quitará un punto por cada día de retraso en la entrega de los mismos. Si a la semana no los ha entregado sólo se le calificará al final de curso.

Por lo expuesto anteriormente, **la calificación** de los trabajos, cuestionarios, ejercicios prácticos, pruebas de conocimientos y en general de todos los puntos reseñados en los apartados anteriores, para evaluar, **se realizará en un margen de 0 a 10 Puntos**, distribuyendo dicha puntuación de la siguiente forma :

Trabajo y concepto	40 %
Pruebas	50 %
Entrega puntual Interés y actitud	10 %

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Los elementos que se han de tener en cuenta a la hora de evaluar al alumnado son los siguientes:

- Observación en clase
- Realización de los ejercicios en clase y preguntas que formule.
- Realización de los trabajos y ejercicios en casa.
- Trabajos en grupo y exposición de los mismos.
- Proyecto final
- Dossier
- Pruebas escritas periódicas, trimestrales, de recuperación y finales.

CONTENIDOS MÍNIMOS.

NIVELES MÍNIMOS EXIGIBLES PARA SUPERAR MATERIA

Para superar el curso, los alumnos deberán aprobar todas las evaluaciones que hayan tenido lugar a lo largo del mismo.

En cada evaluación habrá que realizar un número de ejercicios apoyados en conceptos básicos; por tanto, se considera imprescindible para alcanzar el aprobado la ejecución de su totalidad. Una vez terminados, se considerará si son merecedores de más alta calificación, atendiendo: a su buena ejecución, si responden a lo exigido en cada uno, la correcta presentación, etc.; también, por el contrario, estos aspectos podrían influir negativamente. Para obtener la calificación, se tendrá en cuenta la ejecución de las láminas, los exámenes y los apuntes tomados en clase.

Dadas las características de las asignatura, que tiene dos facetas diferenciadas (realización de ejercicios en clase y exámenes), con calificaciones propias que en ocasiones no coinciden, será necesario que, **cada una de ellas alcance por separado un nivel mínimo de suficiente** para superar la evaluación.

En cuanto a la presentación y corrección de láminas marcadas en clase, el criterio a seguir para darlas por buenas es que ofrezcan una correcta construcción y una buena presentación. Los alumnos dispondrán, de la última semana anterior a cada evaluación, para repetir, terminar, corregir o realizar aquellas láminas que no hayan podido presentar en la fecha prevista. Aquellos alumnos que no lo supere el curso por medio de las evaluaciones, realizarán tres bloques de ejercicios, uno por evaluación, de los cuales deberán elegir el o los correspondientes a la evaluación pendiente. Cada uno de ellos se valorará con cinco puntos si estuvieran correctamente realizados, ajustándose totalmente a los planteamientos requeridos, con perfecta claridad y buena presentación.

CRITERIOS DE RECUPERACIÓN

Al considerarse una evaluación continua no se podrá tener una evaluación positiva en un trimestre sin haber recuperado la del trimestre anterior.

Se considerará el trabajo realizado durante el trimestre en curso para recuperar el anterior, así como realización, en su caso, de otras actividades o pruebas específicas.

- Los alumnos y alumnas con pérdida del derecho a evaluación continua, realizarán las pruebas fijadas por el profesorado y presentarán los trabajos que el mismo estime como requisitos mínimos para ese curso.
 - Los alumnos o alumnas suspendidos en junio deberán presentarse a la prueba extraordinaria de septiembre y entregar de forma obligatoria aquellos trabajos que el profesorado indique.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y RECUPERACIÓN DE ALUMNOS CON LA MATERIA PENDIENTE

Por su parte, los alumnos y alumnas de segundo curso con la materia de primero pendiente realizarán los trabajos que se les encomiende a lo largo del curso, así como aquellas pruebas que se programen.

RECLAMACIONES DE PRUEBAS ESCRITAS

Los alumnos no conformes con la calificación de cualquier prueba podrán consultarla y verla con su profesor exclusivamente en el Departamento. Si alguna prueba final o de evaluación es requerida por el alumno, ha de ser solicitada por escrito a la directiva del centro, tras lo cual el Departamento entregara fotocopia de esta.

RECLAMACIONES FINALES

Las reclamaciones finales se ajustarán a la normativa específica vigente.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN LA PRUEBAS EXTRAODINARIAS

En los exámenes de septiembre o junio en el caso de 2º de bachillerato, se propondrá una prueba de acuerdo con los contenidos impartidos en el curso.

En dicha prueba se especificarán los criterios de calificación de cada una de las partes que la compongan.

Para superar la materia en esta convocatoria se ha de realizar correctamente como mínimo el 50% de los ejercicios propuestos.

En cada uno de ellos se valorará la correcta realización, planteamientos requeridos, claridad y buena presentación.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

A pesar de la amplitud del programa, consideramos de interés dedicar horas de clase para asistir a otro tipo de actividades, como pueden ser: Ferias, Congresos, Visitas, Exposiciones, etc., relacionados con las Profesiones Técnicas y Artísticas o sus Salidas Profesionales o Académicas.

*TALLERES ARTÍSTICOS:
FOTOGRAFÍA
2° DE BACHILLERATO*

JUSTIFICACIÓN DEL CURRÍCULO

Respondiendo a los criterios discutidos y elaborados por los profesores que imparten esta asignatura, los objetivos generales que se pretende que alcancen los alumnos que siguen esta optativa de fotografía en el curso la de Bachillerato., no deben estar encaminados a la formación de profesionales ni artistas, sino que se ha de encaminar a la introducción de estos en el mundo de la fotografía, como un método de expresión gráfico-plástico. Se ha de recordar la gran importancia que en nuestra sociedad tiene la imagen, y dentro de ella , la fotografía, desde una doble vertiente artística y técnica, como vehículo creador y transmisor de estas. Para alcanzar estos objetivos, se deberá fomentar la capacidad de observación, la sensibilidad artística y el sentido crítico, pero sobre todo, tendrán que adquirir los conocimientos, habilidades y recursos necesarios para ello.

El desarrollo de esta materia a lo largo del curso previsto, se establece en dos fases: en la primera, que abarca hasta la mitad del curso, se pretende dar información básica de los recursos estéticos y técnicos para luego, en una segunda fase que abarca el final, desarrollar contenidos más específicos y creativos. Todo ello contando con el gran problema que supone la falta de material y recursos con que cuentan los centros de E.E.M.M.

Por todo lo anteriormente expuesto, consideramos de una gran importancia que se contemple la fotografía como una parte fundamental a desarrollar dentro del área del lenguaje visual y plástico, dotándola del tiempo y recursos necesarios para su desarrollo.

OBJETIVOS:

La enseñanza de Fotografía en el Bachillerato tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Manejar con destreza los equipos y el material fotográfico para la producción de imágenes con diferentes planteamientos estéticos acordes con cada situación particular.
2. Reconocer la evolución histórica, los usos y las aplicaciones de la fotografía en la Comunidad Autónoma de Canarias, reflexionando sobre su importancia social en las Islas.
3. Conocer y realizar de forma correcta la captura de imagen analógica y digital, determinando la técnica más adecuada en cada caso.
4. Identificar y aplicar correctamente el procedimiento de revelado y positivado del material sensible en blanco y negro, así como la edición de imágenes digitales.
5. Adquirir una base científica respecto a la técnica fotográfica, así como un adecuado vocabulario en relación con los equipos, los materiales y la práctica de esta.
6. Desarrollar una sensibilidad estética y una actitud crítica a través del análisis y de la valoración de obras fotográficas de producción propia, teniendo en cuenta sus características estéticas y funcionales, con especial atención a la realidad social, profesional y cultural canaria.
7. Conocer las diferentes aplicaciones de la técnica fotográfica en el mundo laboral dentro y fuera de las Islas Canarias como orientación para elegir correctamente su futuro académico o profesional.
8. Relacionar las imágenes fotográficas con otras disciplinas artísticas, así como aplicar su utilización en diferentes modos y ámbitos de presentación como proyecciones, publicaciones impresas, Internet...
9. Manejar correctamente las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC), incluidas sus posibilidades interactivas y colaborativas, en la búsqueda y en el intercambio de información, y en la selección e interpretación de datos, elaborando trabajos, presentaciones o informes con un empleo adecuado del vocabulario propio de la materia.
10. Conocer y aplicar las medidas de seguridad e higiene en el laboratorio, así como aplicar correctamente el protocolo de eliminación de los productos químicos usados en el proceso de revelado y ampliación.

Podemos destacar los Objetivos Generales siguientes:

- 1.- Utilizar los códigos, terminología y procedimientos en lenguaje fotográfico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación y expresarse con actitud creadora.

- 2.- Valorar la importancia del lenguaje fotográfico como medio de expresión de vivencias, sentimientos e ideas, superar inhibiciones y apreciar su contribución al equilibrio y bienestar personal.
- 3.- Apreciar las posibilidades expresivas que ofrece la investigación con diversas técnicas fotográficas, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.
- 7.- Familiarizarse con todos los aspectos técnicos que intervienen en el mundo de la fotografía en todas las fases de proceso creativo.
- 8.- Conocer todas las opciones mostradas a lo largo de la historia y sus principales creadores.

CONTENIDOS:

Bloque 1. MATERIAL Y CARACTERÍSTICAS BÁSICAS (I)

Bloque 2. ELEMENTOS QUE INTERVIENEN EN EL PROCESO FOTOGRÁFICO

Bloque 3. LA COMPOSICIÓN FOTOGRÁFICA

Bloque 4. MATERIAL Y CARACTERÍSTICAS BÁSICAS (II)

Bloque 5. EL ESTUDIO FOTOGRÁFICO Y SU FUNCIONAMIENTO

Bloque 6. TÉCNICAS DE LABORATORIO

Bloque 7. EL RETRATO CREATIVO

Bloque 8. EL BODEGÓN

Bloque 9. EL PAISAJE

Bloque 10. EL REPORTAJE FOTOGRÁFICO

Bloque 11. LA FOTOGRAFÍA DIGITAL

Bloque 12. HISTORIA DE LA FOTOGRAFÍA

Bloque 1. MATERIAL Y CARACTERÍSTICAS BÁSICAS (I)

- a.- La cámara oscura.
- b.- Antecedentes históricos.
- c.- La cámara fotográfica actual. Tipos de cámaras.
- d.- Partes fundamentales de la cámara.
- e.- Características técnicas básicas.
- f.- El laboratorio fotográfico.
- g.- La manipulación digital

Conceptos

- 1.- Teoría básica de la cámara oscura. Principios ópticas.

2.-Antecedentes históricos de la fotografía. Los materiales fotosensibles. Primeras cámaras.

3.- Tipos de cámaras:

3.1.- Reflex de 35 mm. Analógica. Características, ventajas e inconvenientes.

3.2.- Reflex de 35 mm. digital. Características, ventajas e inconvenientes.

3.3.- Tipo 35 mm. con visor independiente y un solo objetivo. Características, ventajas e inconvenientes.

3.4.- Tipo gran formato. Características, ventajas e inconvenientes.

3.5.- Cámaras especiales. Características.

4.- Partes fundamentales de la cámara reflex.

4.1.- El sistema de arrastre.

4.2.- El visor.

4.3.- Control de enfoque.

4.4.- Diafragma.

4.5.- Obturador.

4.6.- El objetivo.

5.- El laboratorio fotográfico, sus partes y funcionamiento básico.

6.- La manipulación digital de la imagen

Procedimientos

1.- Construcción de una cámara casera.

2.- Realización de fotos con la cámara casera.

3.- Revelado de las fotografías realizadas con la cámara casera.

Actitudes

1.- Conocer las herramientas básicas necesarios en la fotografía.

2.- Conocer la teoría básica del proceso fotográfico.

Bloque 2. ELEMENTOS QUE INTERVIENEN EN EL PROCESO FOTOGRÁFICO.

a.-La luz y el tiempo de exposición:

- 1.-El obturador.
- 2.- El diafragma.
- 3.-El fotómetro.

b.- La distancia:

- 1.- Tipos de enfoque.
- 2.- La profundidad de campo.
- 3.- Variación del enfoque según la distancia.
- 4.- Variación del enfoque según el diafragma.
- 5.- Variación del enfoque según el tipo de objetivo.

c.- El proceso en la realización de una fotografía.

d.- Fotografías dando prioridad al obturador o al diafragma.

e.- Tipos de objetivos, características básicas.

Conceptos

- 1.- Estudio de las características del diafragma y su relación con la profundidad de campo. La sobreexposición y la subexposición.
- 2.- Estudio del funcionamiento del obturador. Velocidades altas y bajas, ventajas e inconvenientes. Fotos movidas. El movimiento.
- 3.- Estudio del funcionamiento del fotómetro. Tipos de fotómetros. Mediciones de luz en condiciones especiales, el contraluz.
- 4.- Estudio de los tipos de enfoque, ventajas e inconvenientes de cada uno. La profundidad de campo.
- 5.- Estudio de las relaciones entre las diversas partes de la cámara.
- 6.- Estudio de las ventajas e inconvenientes en las prioridades de obturador o diafragma.

Procedimientos

- 1.- Realización de fotografías sencillas con iluminación uniforme.
- 2.- Realización de fotografías con iluminación comprometida, claroscuro. La medición puntual.
- 3.- Realización de fotografías con poca profundidad de campo, fotografías de acercamiento.
- 4.- Estudio de la teoría básica de las partes de la cámara.

Actitudes

- 1.- Fomentar el conocimiento del funcionamiento de la cámara fotográfica actual.
- 2.- Desarrollar la capacidad para ordenar formas en cualquier campo visual.

Bloque 3. LA COMPOSICIÓN FOTOGRÁFICA

1.- Reglas básicas de la composición:

- 1.1.- El centro de interés.
- 1.2.- El encuadre.
- 1.3.- Equilibrio de formas y volúmenes: armonía y proporción.
- 1.4.-El ritmo.
- 1.5.- Contraste y comparación.
- 1.6.- El momento oportuno.
- 1.7.-Los detalles.

2.- El punto de vista:

- 2.1.- La elección del objetivo.
- 2.2.- La distancia hasta el objetivo.
- 2.3.- El ángulo de toma.
- 2.4.- La dirección de la luz: luces y sombras.

Conceptos

- 1.- Observación y comprensión del espacio tridimensional.
- 2.- Estudio de la teoría de las leyes compositivas:
 - La proporción.
 - El encuadre.
 - La estructura.
 - El ritmo.
- 3.- Estudio de las relaciones modulares. Tipos y efectos.
- 4.- Estudio de los efectos que la luz produce: el claroscuro, valor expresivo de la luz en ambientes y formas.
- 5.- Estudio de los recursos para destacar el centro de interés.

Procedimientos

- 1.- Realización de ejercicios para observar como se modifica el aspecto de un objeto cuando se varía el punto de vista.
- 2.- Realización de ejercicio utilizando el claroscuro para realzar el espacio y el volumen.
- 3.- Realización de ejercicios para observar como las variaciones lumínicas influyen en los cambios de apariencia de los cuerpos volumétricos y en los ambientes.
- 4.- Organizar en el espacio de forma equilibrada.
- 5.- Realización de ejercicios donde se resalte el centro de interés.
- 6.- Realización de composiciones estáticas y dinámicas,
- 7.- Realización de ejercicios donde se estudie el empleo de diversos tipos de ritmos.
- 8.- Realización de ejercicios donde se realce las perspectivas,

Actitudes

- 1.- Fomentar la sensibilización ante las variaciones por los cambios de luz sobre los objetos.

- 2.- Estimular la observación de cambio de los valores expresivos que se producen en los objetos y ambientes, cuando se varía de punto de vista.
- 3.- Avivar el interés por detectar en las obras fotográficas efectos de espacio y volumen.
- 4.- Impulsar el desarrollo de la capacidad espacial.
- 5.- Despertar el interés por conocer la organización interna de cualquier mensaje fotográfico.
- 6.- Potenciar la capacidad de captación del ritmo y la geometría existente, tanto en la naturaleza como en las obras creadas por el hombre,
- 7.- Estimular la voluntad de superar conceptos estereotipados en la realización de las composiciones.
- 8.- Desarrollar la capacidad para ordenar formas en cualquier campo visual,

Bloque 4. MATERIAL Y CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

- 1.- La película fotográfica.
- 2.- La imagen digital.
- 3.- Los objetivos (II).
- 4.-El flash.
- 5.- Los filtros.
- 6.- Otros accesorios-

Conceptos

- 1.- Estudio sistemático de la película fotográfica:
 - La estructura.
 - La emulsión.
 - La sensibilidad.
 - El formato.
 - tipos de película.

2.- Estudio sistemático de la imagen digital:

- El sensor, tipos, resolución.
- La estructura digital de la imagen.
- El equipo informático: tipos de escaners, el ordenador, etc.
- Los programas de retoque fotográfico.

3.- Estudio de los tipos de objetivos (II).

- Objetivo normal.
- Objetivo gran angular.
- Teleobjetivo.
- Catadióptricos.
- Objetivos macro.

4.- La fotografía macro:

- Definición.
- Técnicas de acercamiento.
- Anillos o tubos de extensión.
- El fuelle.
- La inversión del objetivo.
- Las lentes de aproximación.

5.- Estudio de las características básicas del flash: Manual y automático.

6.- Estudio de las características básicas y efectos de los diversos filtros:

- Los filtros correctores en blanco y negro.
- Los filtros de color.
- Los filtros de efectos.

7.- Conocimiento de otros accesorios:

El trípode. El motor. El parasol, El equipo de limpieza.

Procedimientos

- 1.- Realización de ejercicios donde se estudie los efectos producidos por diversos filtros.
- 2.- Realización de ejercicios con objetivos macro y otros accesorios de acercamiento.
- 3.- Realización de ejercicios con el uso del flash.
- 4.- Estudio teórico de la película fotográfica.
- 5.- Realización de ejercicios de retoque fotográfico utilizando técnicas digitales.

Actitudes

- 1.- Fomentar el conocimiento de los diversos accesorios fotográficos.
- 2.- Fomentar el desarrollo de la capacidad creativa mediante el uso de los diversos accesorios.
- 3.- Estimular la observación de espacios no usuales.

Bloque 5. EL ESTUDIO FOTOGRÁFICO Y SU FUNCIONAMIENTO

- a.- Los utensilios.
- b.- El proceso fotográfico en el laboratorio.
- c.~ El material fotográfico.

Conceptos

- 1.- Estudio de la teoría básica en el revelado fotográfico.
- 2.- Estudio de las características de las diversas partes del laboratorio.
- 3.- Estudio de las características básicas del material de laboratorio:
 - Los utensilios.
 - Los productos químicos.
 - Las claves de un buen revelador: temperatura, tiempo y agitación.
 - Baño de paro y fijador.
 - El revelado del negativo. Consejos prácticos,
 - El equipo de ampliación:

- a.- La ampliadora. Sus partes.
- b.- Utensilios necesarios.
- Los productos químicos.
- El papel fotográfico.
- Los contactos: material y procedimiento.

Procedimientos

- 1.- Utilización correcta de la espiral.
- 2.- La preparación de los líquidos fotográficos.
- 3.- Realización del revelado de un negativo.
- 4.- Realización de una prueba de contacto.

Actitudes

- 1.- Despertar el interés por el trabajo fotográfico dentro del laboratorio.
- 2.- Impulsar el interés por el conocimiento teórico de los principios técnicos y físicos que se producen en el proceso del revelado fotográfico.
- 3.- Fomentar el hábito por la limpieza y pulcritud en el trabajo de laboratorio.

Bloque 6. TÉCNICAS DE LABORATORIO

Conceptos

- 1.- El positivazo en blanco y negro:
 - 1.1.- La ampliadora:
 - Definición.
 - Abertura.
 - El cabezal.
 - El portanegativos.

- El objetivo.
- El enfoque
- El filtro rojo.

1.2.- Otros elementos necesarios:

- El reloj de la ampliadora.
- Cubetas de revelado y lavado.
- Luces de seguridad.

1.3.- Método de trabajo:

- Preparación de los líquidos.
- La colocación del negativo en la ampliadora.
- La tira de prueba.
- La ampliación.
- Secado y archivado.

Procedimientos

- 1.- Estudio teórico sistemático del proceso del positivado y ampliación fotográfica.
- 2.- Realización de tiras de pruebas.
- 3.- Realización de la ampliación fotográfica.

Actitudes

- 1.- Fomentar el estudio del funcionamiento del laboratorio fotográfico.
- 2.- Animar la disposición a investigar las posibilidades creativas en el proceso del positivado.
- 3.- Fomentar hábitos de pulcritud y orden.

Bloque 7. EL RETRATO CREATIVO

Conceptos

- 1.- Formas de encarar el tema
- 2.- Talante y expresión.
- 3.- Revelación del carácter.
- 4.- El retrato sorpresa.
- 5.-El encuadre.
- 6.- Puntos de vista.
- 7.- Utilización de la forma.
- 8.- Los primeros planos.
- 9.- La composición en el retrato.
- 10.-La pose.
- 11.-La iluminación.
- 12.- El detalle en los retratos.
- 13.- El maquillaje fotográfico.

Procedimientos

- 1.- Realización de ejercicios para observar como las variaciones lumínicas influyen en los cambios de apariencia y carácter del retratado.
- 2.- Realización de prácticas de maquillaje.
- 3.- Realización de ejercicios con diversos tipos de poses.

Actitudes

- 1.- Fomentar la sensibilización ante las variaciones producidas por los cambios de luz sobre el retratado.
- 2.- Animar la disposición de investigar las capacidades expresivas de la luz.
- 3.- Fomentar el estudio de todos los factores plásticos, estéticos y creativos que intervienen en el retrato.

BLOQUE 8. EL BODEGÓN

Conceptos

1.-Estudio de los elementos básicos que interviene en la fotografía del bodegón;

- Definición.
- El bodegón artístico y publicitario.
- La composición.
- La iluminación.
- La armonía de color.
- El material.

Procedimientos

1.- Realización de ejercicios donde se estudie las combinaciones armónica de formas, colores y luz.

Actitudes

1.- Fomentar la sensibilización ante las variaciones producidas por las diferentes combinaciones de volúmenes, armonías de color y luz.

Bloque 9. EL PAISAJE

Conceptos

- 1.- Estudio de las normas básicas de composición en el paisaje.
- 2.- Estudio de la luz en el paisaje.
- 3.- El equipo básico para el paisaje.
- 4.- Estudio de la perspectiva en el paisaje.

Procedimientos

1.- Realización de ejercicios donde se estudie los diversos aspectos lumínicos, compositivos y de perspectiva que intervienen en el paisaje.

Actitudes

1.- Fomentar la capacidad receptiva ante la influencia de la luz en los colores del paisaje. Capacidad expresiva de la luz.

2.- Fomentar el estudio creativo en la simplificación de las formas del paisaje.

Bloque 10. EL REPORTAJE FOTOGRÁFICO

Conceptos

1.- Estudio de las características básicas del reportaje.

2.- Tipos.

Procedimientos

1.- Realización de algún reportaje sobre algún tema concreto: La vida en el centro, la ciudad de la laguna, Campaña de sensibilización sobre los malos tratos, etc., o sobre cualquier tema que las circunstancias aconseje.

Actitudes

1.- Fomentar la capacidad de análisis y crítica sobre cualquier tema que se proponga.

2.- Encontrar y usar los recursos técnicos y creativos necesarios para transmitir cualquier idea propuesta.

Bloque 11. LA FOTOGRAFÍA DIGITAL.

Conceptos

1.- Los elementos técnicos.

2.- Los principios teóricos de la fotografía digital.

3.- Principales programas informáticos para el tratamiento digital de la imagen.

4.- Las herramientas. Edición de imágenes, retoque digital, la imagen industrial, internet...

Procedimientos

- 1.- Estudio sistemático de las diversas herramientas informáticas para el tratamiento de la imagen.
- 2.- Realización de diversos trabajos creativos donde se utilizará el trabajo realizado con las cámaras fotográficas, utilizando el potencial que ofrece las modernas técnicas digitales

Actitudes

- 1.-Fomentar el uso de las nuevas tecnologías.
- 2.- Animar la disposición a investigar las posibilidades creativas que el proceso del tratamiento digital de la imagen ofrece.

Bloque 12. HISTORIA DE LA FOTOGRAFÍA

Conceptos

- 1.- Los antecedentes históricos.
- 2.- Los primeros descubrimientos.
- 3.- El desarrollo de la técnica fotográfica.
- 4.- Los primeros retratos.
- 5.- La fotografía de viajes.
- 6.- La fotografía de guerra.
- 7.- La fotografía periodística.
- 8.- La fotografía artística.
- 9.- La fotografía de modas.
- 10.- La fotografía científica.
- 11.- La fotografía en España.

12.- La fotografía en Canarias.

Procedimientos

- 1.- Estudio teórico sistemático de la historia de la fotografía.
- 2.- Realización de trabajos de investigación.

Actitudes

- 1.- Fomentar el conocimiento de los diversos autores que a lo largo de la historia han aportado su obra.
- 2.- Conocer los autores actuales, tanto extranjeros como nacionales.
- 3.- Conocer el mundo fotográfico que en estos días se desarrolla en Canarias.

SECUENCIACIÓN DE LOS CONTENIDOS

La secuenciación de los bloques de contenidos se hará atendiendo al hecho de que los alumnos, en su casi totalidad, no han recibido la adecuada formación fotográfica, por lo tanto, sus conocimientos en este campo son prácticamente nulos. Por lo tanto, los bloques temáticos están enfocados de tal forma que el alumno comienza con contenidos teóricos y prácticos muy elementales para luego adentrarse paulatinamente en contenidos más complicados y creativos. No obstante cada bloque no excluye al precedente sino que se complementan y enriquecen, pudiendo, en un momento determinado y cuando no se hayan alcanzado los objetivos propuestos, volver a retomar una etapa anterior. Es fundamental recordar en este punto, que si bien es cierto que en la técnica fotográfica partimos de cero, no lo es desde el punto de vista estético- plástico, pues no podemos olvidar los conocimientos adquiridos en este campo en los cursos anteriores en la asignatura de dibujo, educación plástica y visual

METODOLOGÍA

Se trabajará con una metodología significativa y constructivista en la mayoría de los casos, aunque, en algunas ocasiones, también se empleará metodología expositiva, dependiendo de la temática a tratar y del tiempo disponible para su desarrollo, pues, como ya se sabe, no siempre se dispone del necesario para la aplicación de los dos primeros.

ACTIVIDADES

Bloque 1. MATERIAL Y CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

- 1.- Construcción de una cámara casera.
- 2.- Realización de fotografías con la cámara casera.
- 3.- Revelado del negativo obtenido con la cámara casera.
- 4.- Positivado por contacto del negativo anterior.

Bloque 2. ELEMENTOS QUE INTERVIENEN EN EL PROCESO FOTOGRÁFICO

- 5.- Realización de fotografías retratando a un compañero con una iluminación uniforme o contrastada.
- 6.- Realización de fotografías retratando a un compañero con iluminación a contraluz.
- 7.- Realización de fotografías de acercamiento para el estudio de la profundidad de campo.
- 8.- Realización de fotografías con poca iluminación con un sostenimiento manual correcto de la cámara.
- 9.- Realización de una introducción a la tecnología digital.

Bloque 3. LA COMPOSICIÓN FOTOGRÁFICA

- 10.- Realización de fotografías del mismo tema variando radicalmente el punto de vista.
- 11.- Realización de fotografías de un objeto realzando el volumen mediante el juego de luces y sombras.
- 12.- Realización de fotografías donde aparezcan varios tipos de composiciones mediante la distribución de los elementos.
- 13.- Realización de fotografías donde se resalte un centro de interés determinado empleando técnicas diferentes.
- 14.- Realización de fotografías con composiciones dinámicas.
- 15.- Realización de fotografías mostrando varios tipos de ritmos.
- 16.- Realización de fotografías donde se realce las perspectivas.

Bloque 4. MATERIAL Y CARACTERÍSTICAS BÁSICAS (II)

- 17.- Realización de fotografías empleando varios filtros.
- 18.- Realización de fotografías empleando accesorios macro.
- 19.- Realización de fotografías empleando el flash.
- 20.- Realización de trabajos usando la tecnología digital.

Bloque 5. EL ESTUDIO FOTOGRÁFICO Y SU FUNCIONAMIENTO

- 20.- Revelado de un negativo en Blanco y negro.
- 21.- Realización de una prueba de contacto con los negativos anteriores.

Bloque 6. TÉCNICAS DE LABORATORIO

- 22.- Realización de tiras de prueba.
- 23.- Realización de una ampliación fotográfica.
- 24.- Montaje de una muestra fotográfica con los trabajos obtenidos.
- 25.- Organización de un concurso fotográfico.

Bloque 7. EL RETRATO CREATIVO

- 26.- Realización de retratos de los propios alumnos, convenientemente maquillados:
 - Pose de tres cuartos, encuadre central, fondo blanco, visor horizontal, luz principal indirecta semilateral con el uso de un reflector blanco.
 - Pose de perfil, encuadre descentrado derecha, fondo negro, visor vertical, luz principal indirecta, semilateral, luz complementaria y reflector blanco.
 - Pose libre, encuadre libre, fondo gris, iluminación libre.
 - El retoque fotográfico digital.

Bloque 8. EL BODEGÓN

- 27.- Realización de un trabajo que comprenda fotografías con variantes del mismo tema, entregadas en un cuadernillo que se les entrega con todos los datos técnicos utilizados.

28.- Montaje de una muestra fotográfica y organización de un concurso

Bloque 9. EL PAISAJE

29.- Realización de un trabajo compuesto por fotografías en color con diferentes iluminaciones, montados en un cuadernillo donde se anotarán todos los datos técnicos utilizados al realizar la fotografía.

Bloque 10. HISTORIA DE LA FOTOGRAFÍA.

30.- Realización de trabajos sobre diversos autores.

31.- Realización de dossiers y estudios críticos sobre las diversas exposiciones que se organicen en la isla.

Bloque 11. LA FOTOGRAFÍA DIGITAL.

31.- Realización de trabajos de retoque fotográfico.

32.- Realización de diversos trabajos creativos, encaminados a desarrollar algunos proyectos concretos que afectaran al centro.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

- 1.- El alumno ha de saber reconocer el tipo de soporte, el material e instrumental adecuados para realizar las diversas técnicas fotográficas manejándolo con corrección en sus producciones.
- 2.- El alumno ha de saber describir fotográficamente objetos del ambiente próximo identificando sus elementos constructivos: composición, orientación espacial, estructura rítmica, cromatismo, etc.
- 3.- El alumno ha de saber relacionar adecuadamente las formas del espacio teniendo en cuenta las leyes compositivas.
- 4.- El alumno ha de saber el funcionamiento práctico y teórico de los principios fotográficos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Al tratarse de una asignatura fundamentalmente práctica hay que considerar que la asistencia de los alumnos a clase es definitoria para la calificación, pues los trabajos se realizarán siempre en las horas de clase, tanto en aula como en las salidas al exterior, a excepción de algunos que precisen preparación previa. También se tendrán en cuenta otras consideraciones como:

- Asimilación de las explicaciones.
- Ejecución correcta de los ejercicios según las directrices que se hayan dado para ello.
- Presentación y pulcritud de los trabajos.
- Puntualidad en la entrega de los ejercicios.
- Aptitudes naturales de los alumnos.
- Revisión del bloc de apuntes.
- Realización de pruebas teóricas y prácticas.
- Entrega puntual de trabajos teóricos marcados.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Por lo expuesto anteriormente, **la calificación** de los trabajos, cuestionarios, ejercicios prácticos, pruebas de conocimientos y en general de todos los puntos reseñados en los apartados anteriores, para evaluar, **se realizará en un margen de 0 a 10 Puntos**, distribuyendo dicha puntuación de la siguiente forma :

Contenidos Conceptuales y Procedimentales	70 %
Contenidos Actitudinales e interés	20 %
Complementarias	10 %

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS DEL DEPARTAMENTO

- Salidas periódicas para realizar fotos en diversos puntos de la isla., preferentemente una en el segundo trimestre.
- Salidas para visitar las exposiciones artísticas que se organicen.
- Se efectuarán varias salidas al centro histórico de La Laguna, para tomar apuntes de los edificios y realizar fotografías de los mismos con el fin de realizar un reportaje fotográfico.
- Visitas a algún punto de la isla para desarrollar el tema del paisaje, calculando estas a finales del segundo trimestre.

Se procurará organizar estas salidas conjuntamente con otros departamentos, para un mejor aprovechamiento de las mismas.

BIBLIOGRAFÍA

- LANGFORD, MICHAEL. MANUAL DEL LABORATORIO FOTOGRÁFICO. ED. BLUME
- LANGFORD, MICHAEL. LA FOTOGRAFÍA PASO A PASO. ED. BLUME
- KÜPPERS, HARALD. FUNDAMENTOS DE LA TEORÍA DE LOS COLORES. ED G.G.
- VARIOS AUTORES. ENCICLOPEDIA SALVAT DE LA FOTOGRAFÍA CREATIVA KODAK (VARIOS VOL.). ED. SALVAT
- VARIOS AUTORES. ENCICLOPEDIA PLANETA DE LA FOTOGRAFÍA (7 VOL.) ED. PLANETA
- J. DE S'AGARÓ. COMPOSICIÓN ARTÍSTICA. ED. LEDA
- VARIOS AUTORES. FOTOGRAFIAR ES FACIL. BIBLIOTECA DE RECURSOS DIDÁCTICOS ALAMBRA.
- VARIOS AUTORES. MANUAL COMPLETO DE FOTOGRAFÍA. CELESTE EDICIONES.