PROGRAMACIÓN
DEL
DEPARTAMENTO DE DIBUJO
DEL
Instituto de Enseñanza Secundaria
"ALFONSO X EL SABIO"
MURCIA

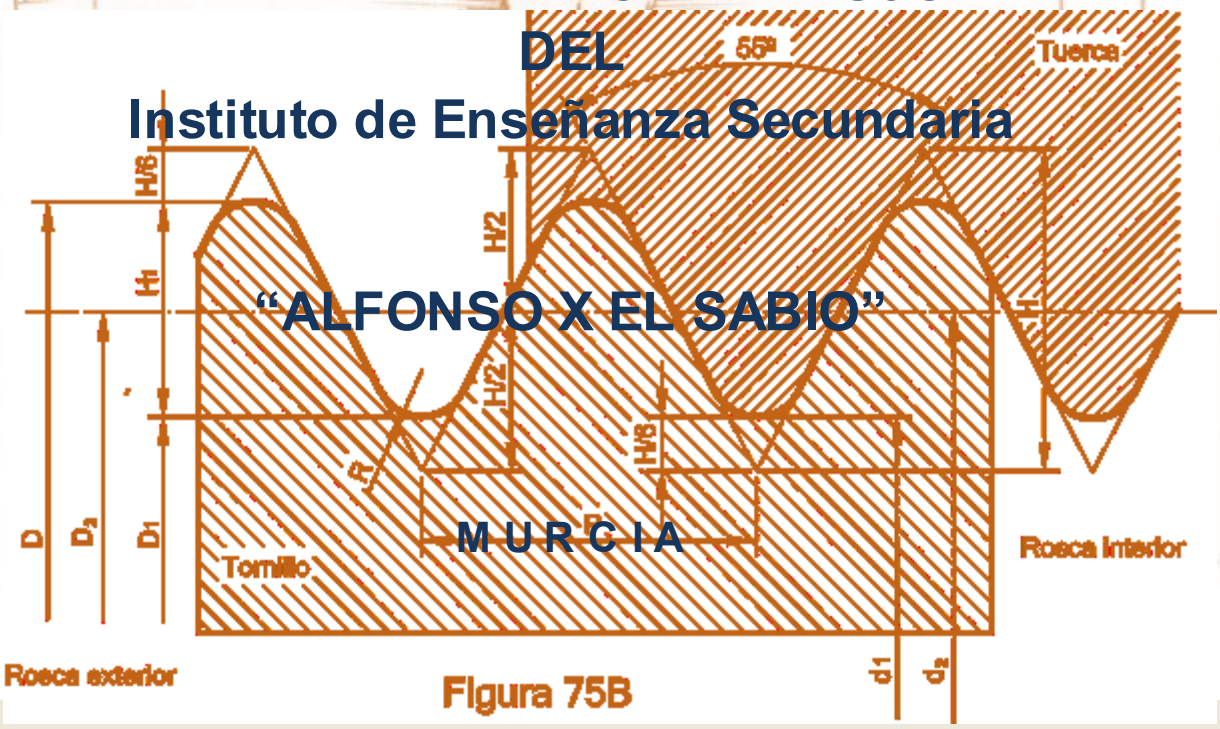


Figura 75B

CURSO 2016-2017

ÍNDICE GENERAL

1	COMPOSICIÓN DEL DEPARTAMENTO	3
2	TEMPORALIZACIÓN	4
3	OBJETIVOS GENERALES	4
4	METODOLOGÍA	5
5	CONTENIDOS MÍNIMOS	5
6	EVALUACIÓN. RECUPERACIÓN.	5
7	PRUEBA DE SEPTIEMBRE Y EXÁMENES EXTRAORDINARIOS	6
8	ALUMNOS CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECÍFICAS	7
9	LIBROS DE TEXTO	8
10	ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES	8
A	PROGRAMACIÓN DE EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º DE LA E.S.O.	9
B	PROGRAMACIÓN DE EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 2º DE LA E.S.O.	25
C	PROGRAMACIÓN DE EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 4º DE LA E.S.O.	34
D	PROGRAMACIÓN DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL 3º DE LA E.S.O	49
E	PROGRAMACIÓN DE CULTURA AUDIOVISUAL DE 1º DE BACHILLERATO	66
F	PROGRAMACIÓN DE CULTURA AUDIOVISUAL DE 2º DE BACHILLERATO	86
G	PROGRAMACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO DE 1º DE BACHILLERATO	100
H	PROGRAMACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO DE 2º DE BACHILLERATO	121
I	PROCESO DE RECUPERACIÓN DE PENDIENTES	135

1. COMPOSICION DEL DEPARTAMENTO

El Departamento Didáctico de Dibujo del I.E.S. “Alfonso X”, de Murcia está constituido por los siguientes miembros:

1. **Dª Mª DESAMPARADOS SOTO BELTRÁN**, Doctora en Bellas Artes, Catedrática de Dibujo, Profesora de Dibujo, JEFA DE DEPARTAMENTO. Tiene asignados los siguientes grupos de diurno:

   Dibujo técnico: 2º Bº (1 grupo)
   Cultura Audiovisual: 2º Bº (1 grupo)
   Cultura Audiovisual: 1º Bº (1 grupo)
   Educación Plástica y Visual 1ºESO (1 grupo)
   Educación Plástica y Visual 4ºESO (1 grupo)
   Coordinación de CAS 1º y 2º Bº

2. **Dª ISABEL VALCÁRCEL MARTÍNEZ DE MIGUEL**, Profesora de Secundaria, Licenciada en BB.AA., se encuentra al cargo de los siguientes grupos del turno diurno:
   Cultura Audiovisual: 2º Bº (1 grupo)
   Cultura Audiovisual: 1º Bº (2 grupos)
   Dibujo Técnico: 1º Bº (1 grupo)
   Ofimática: 1º FP (1 grupo)

3. **D. ENRIQUE JUANA ANDÚJAR**, Profesor de Secundaria con destino definitivo, Licenciado en BB.AA. tiene asignados en este departamento los siguientes grupos del turno diurno:

   Dibujo técnico: 1º Bº (1 grupo)
   Cultura Audiovisual: 1º Bº (1 grupo)
   Educación Plástica y Visual: 1º E.S.O. (3 grupos) uno bilingüe de inglés y otro de francés
   Educación Plástica y Visual: 2º E.S.O. (2 grupos) uno bilingüe de inglés
   Tutoría: 1 hora
   Reducción por bilingüe: 1 hora

4. **Dª MONTSERRAT MERCHÁN MORALES**. Profesora de Secundaria con destino definitivo, Licenciado en BB.AA. tiene asignados en este departamento los siguientes grupos del turno diurno y nocturno:

   Educación Plástica y Audiovisual: 2º ESO (1 grupo) diurno, bilingüe de francés
   Dibujo Técnico: 2º Bº (1 grupo) nocturno
   Dibujo Técnico: 1º Bº (1 grupo) nocturno
   Comunicación Audiovisual: 1º Bº (2 grupos) nocturno
   Imagen y Comunicación: 2º Bº (1 grupo) nocturno
   Repaso de Dibujo Técnico (1 hora)
   Reducción por bilingüe: 1 hora

5. **D. PEDRO GINÉS LÓPEZ CABRERA** Profesor de Secundaria interino, tiene asignados en este departamento los siguientes grupos del turno diurno:

   Comunicación Audiovisual: 3º ESOº (1 grupo)
   Educación Plástica Visual y Audiovisual: 1º ESO (1 grupo)
   Educación Plástica Visual y Audiovisual: 2º ESO (3 grupo)
   Tutoría: 1 hora

2. TEMPORALIZACIÓN

FECHAS DE EVALUACIONES DE E.S.O. y 1º Bachillerato

Evaluación inicial: 21-22Octubre
1ª Evaluación: 15-17Diciembre
2ª Evaluación: 15-17Marzo
3ª Evaluación: 20Junio

FECHAS DE EVALUACIONES DE 2º Bachillerato

Evaluación inicial: 21-22Octubre
1ª Evaluación: 15-17Diciembre
2ª Evaluación: 15-17Marzo
3ª Evaluación: 24-25Mayo

FECHAS DE EVALUACIONES DE ALUMNOS/AS CON MATERIAS PENDIENTES

1ª Evaluación: 20 Enero
2ª Evaluación: 20Abril
3ª Evaluación: 3 Mayo (1º bachillerato)
1 Junio (ESO)

3. OBJETIVOS GENERALES

1. Desarrollo de la apreciación estética
2. Desarrollo de la capacidad de comunicación
3. Adquisición de hábitos. Asimilación de técnicas instrumentales de aprendizaje. Estudio y trabajo personal.
4. Desarrollo de la capacidad de imaginación y de la observación
5. Desarrollo de la capacidad expresiva
6. Adquisición gradual de conocimientos
7. Adquisición de destrezas que facilitan la orientación profesional
8. Incorporación y desarrollo de actitudes y actividades básicas para facilitar la adaptación del alumno en la sociedad
9. Máxima atención en la limpieza y presentación de ejercicio.
10. Desarrollo y apreciación de la iniciativa propia
11. Desarrollo de la investigación, técnica, plástica y visual

4. METODOLOGÍA:

Métodos:

INDUCTIVO Y DEDUCTIVO, PRÁCTICO Y CREATIVO

- Evaluación cero para los alumnos con una encuesta relacionada con varios aspectos de la asignatura para tener una visión lo más aproximada posible de los conocimientos de dibujo que poseen.
- Los primeros días, lectura de la programación del curso; manejo del libro de texto, organización de apuntes y archivado de dibujos tomados en clase. Comentario del alumnado de este programa. Posibles cambios y modificaciones.
- Información
- Previa explicación del contenido, señalar los objetivos principales
- Normas para la realización del trabajo personal y de grupo
- Explicación de técnicas a utilizar en los ejercicios. Mostrar ejemplos prácticos, de libros, de otros cursos, diapositivas, vídeos etc.
- Después de la explicación, hasta su total comprensión, utilizando la pizarra si lo requiere, efectuarán los alumnos trabajos prácticos, individuales o en grupo
- Cálculo y realización de problemas, partiendo de un nivel bajo para progresivamente pasar a otros más complicados
- Aclaración de dudas

5. CONTENIDOS MÍNIMOS

Aparecen recogidos y especificados en cada una de las evaluaciones, y expuestos al público en la vitrina del Centro

6. EVALUACIÓN

CRITERIOS PARA TENER EN CUENTA EN LAS CALIFICACIONES

1.- Evaluación individual basada en las láminas y controles realizados

2.- Datos valorativos a tener en cuenta en la evaluación:

Creatividad
Expresión
Estructuración
Composición
Observación
Vocabulario
Sentido estético
Conceptos
Técnica correcta
Conocimiento de la materia, sus propiedades
Limpieza y presentación de los ejercicios
Atención en las informaciones de los contenidos
- Atención a normas y métodos de realización de los trabajos
- Valoración de la experiencia personal y participación en grupo

3.- Presentación de todas las láminas bien realizadas a lápiz, y de todas las láminas a tinta que así se haya especificado, un mínimo del 50% de las mismas también

perfectamente realizadas.

4.- Para obtener calificación de suficiente deberá lograr una calificación mínima de 5 puntos sobre 10, valorándose los aspectos anteriormente expuestos.

RECUPERACIÓN

La recuperación se realizará repitiendo, o haciendo similares, los ejercicios no superados ya sean controles o ejercicios prácticos, explicando "a priori" los fallos cometidos y los contenidos que no hayan entendido.

7 .- PRUEBA DE SEPTIEMBRE Y EXÁMENES EXTRAORDINARIOS

A cada alumno se le entregará en Junio una hoja con los temas y trabajos que deba presentar en septiembre. Consistirá en un examen teórico-práctico de todos y cada uno de los contenidos mínimos más la presentación de las láminas y trabajos que se hayan indicado en Junio junto con todas las realizadas durante el curso.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN PARA ALUMNOS DE ESO, 1º BACHILLERATO E IMAGEN Y COMUNICACIÓN DE 2º DE BACHILLERATO.

Sobre 10 puntos

Realización de láminas y trabajos encomendados_____ hasta 5 puntos

Pruebas objetivas_____ hasta 5 "

Será condición indispensable para presentarse al examen el entregar láminas y trabajos encomendados, de no ser así la nota máxima que podrán obtener será de 2 sobre 10

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN PARA ALUMNOS DE DIBUJO TÉCNICO DE 2º BACHILLERATO

Sobre 10 puntos

Realización de láminas y trabajos encomendados_____ hasta 3 puntos

Pruebas objetivas_____ hasta 7 "

Será condición indispensable para presentarse al examen el entregar láminas y trabajos encomendados, de no ser así la nota máxima que podrán obtener será de 3 sobre 10

EXÁMENES EXTRAORDINARIOS

El examen extraordinario será para aquellos alumnos a los que resulte imposible, por falta de asistencia, aplicar los criterios de evaluación. Para este examen será condición indispensable la presentación de todas las láminas y trabajos, que hayan debido ser hechos durante el curso, y para superar esta fase deberán estar bien realizadas a lápiz la totalidad. El examen se ajustará a los contenidos mínimos, habrá cuestiones de las tres evaluaciones, y constará de un mínimo de 10 preguntas, debiendo responder correctamente al 50 % de ellas, como mínimo para superar esta fase.

También se considerará examen extraordinario el realizado a los alumnos que habiendo hecho el examen normal se tenga sospecha fundada de que hubiera copiado de cualquier manera, ya sea de libro, apuntes, medios tecnológicos, informáticos o cualquier otra forma posible.

Para este caso el departamento se reunirá y revisará el examen así como las circunstancias del mismo e informaciones que pudiera haber sobre la realización del mismo.

8. ALUMNOS CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECÍFICAS

La educación de los alumnos con necesidades educativas específicas, ya sean estas temporales o permanentes, se regirá por los principios de normalización y de integración escolar.

Se considera alumnos con necesidades educativas específicas a todos aquellos que requieran una atención específica por las siguientes causas:

- Discapacidad física, psíquica o sensorial
- Sobredotación intelectual
- Situaciones desfavorecidas de tipo socioeconómico, cultural, étnico, lingüístico o de salud

Las medidas dirigidas a dar una respuesta educativa adaptada al alumnado deben tener un carácter transitorio y revisable, facilitando la incorporación del alumno a las actividades de su grupo de clase, para así favorecer la integración social y el desarrollo de sus capacidades.

Las medidas de atención a la diversidad son las siguientes:

- Comunicación con el alumno, fomentando las relaciones personales y la autoestima.
- Apoyo y asesoramiento individualizado.
- Refuerzo educativo puntual.
- Optatividad en el planteamiento de las actividades.
- Adaptaciones curriculares.
- Comunicación y colaboración con las familias.
- Adaptación de las instalaciones.

Dentro de las adaptaciones curriculares diferenciaremos las poco significativas, relativas a la organización del currículo, de las significativas, concernientes a elementos básicos del mismo.

En todo caso, se trabajará en colaboración con el Departamento de Orientación tanto en la posible detección precoz de las necesidades educativas específicas como en relación a las medidas a adoptar en cada caso

9. LIBROS DE TEXTO RECOMENDADOS

Debido a la situación económica del país, este departamento acordó en su reunión suprimir los textos recomendados y sustituirlos por apuntes del departamento y los que el propio alumno/a vaya recopilando en la clase

10. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

Durante el curso se realizarán actividades extraescolares, como visita a exposiciones, concursos pictóricos, según la oferta y las posibilidades disponibles en el momento, Creajoven, “Meninas”.

Como es ya habitual, en Navidad y Santo Tomás se convocarán los concursos de Dibujo y Pintura,

Visita Exposición en el 1er trimestre

Visita en el 2º trimestre

Para los alumnos de 1ºy 3ºuna vista al trimestre a museos y exposiciones temporales como parte de su educación artística

Visita a RTVE para alumnos de 2º Bachillerato de Cultura Audiovisual

Pretendemos de igual manera llevar a los alumnos de Imagen y Comunicación junto con los de Dibujo técnico a Madrid a ver un plató de tv y a un musical para apreciar la puesta en escena de una obra.

Visita del Escuela de Arte para ver instalaciones y posibilidades futuras.

Viaje cultural a Italia con los alumnos de 2º de bachillerato que hayan cursado o estén cursando en el bachillerato las asignaturas Dibujo Técnico o Imagen y Comunicación, durante la última semana de clase de diciembre, una vez hayan realizado sus exámenes.

Esta actividad tiene como finalidad la vista a las ciudades de Pisa, Florencia y Roma como cuna de la arquitectura antigua así como centro del cine europeo.

PROGRAMACIÓN DE

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL y AUDIOVISUAL 1º ESO 2º ESO y 4º ESO

INDICE

A	**EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º ESO**	11
A.1	**OBJETIVOS Y COMPETENCIAS BÁSICAS**	11
A.1.1.	OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA	11
A.1.2.	OBJETIVOS ESPECIFICOS	12
A 1.3.	CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS	13
A 2.	**CONTENIDOS**	15
A 2.1.	CONTENIDOS 1º ESO	15
A 2.2.	RELACIÓN ENTRE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE CON LAS COMPETENCIAS CLAVE POR EVALUACIÓN	18
A 2.3.	DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS DE 1º ESO	22
A.3.	**PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**	23
A.3.1.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN 1º ESO	23
A.3.2.	RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES	24
A 4.	**ACTIVIDADES DE REFUERZO Y AMPLIACIÓN**	25
A 5.	**SECCIONES BILINGÜES**	26
A 5.1.	SECCIÓN BILINGÜE FRANCÉS-ESPAÑOL	26
A 5.2.	SECCIÓN BILINGÜE INGLÉS-ESPAÑOL	28
A 6.	**ENSEÑANZAS TRANSVERSALES**	30

A. EDUCACIÓN PLÁSTICA , VISUAL Y AUDIOVISUAL

A 1. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS BÁSICAS

A 1.1. OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA

La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que le permitan:

A. Conocer, asumir y ejercer sus derechos y deberes en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y solidaridad entre las personas y los grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural, abierta y democrática.

B. Adquirir, 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. Fomentar actitudes que favorezcan la convivencia y eviten la violencia en los ámbitos escolar, familiar y social.

D. Valorar y respetar, como un principio esencial de nuestra civilización, la igualdad de derechos y oportunidades de todas las personas, con independencia de su sexo, rechazando cualquier tipo de discriminación.

E. Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos, así como 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, para planificar, para tomar decisiones y para asumir responsabilidades, valorando el esfuerzo con la finalidad de superar las dificultades.

H. Comprender y expresar con corrección textos y mensajes complejos, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, valorando sus posibilidades comunicativas desde su condición de lengua común de todos los españoles y de idioma internacional, 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 los aspectos fundamentales de la cultura, la geografía y la historia de España y del mundo; respetar el patrimonio artístico, cultural y lingüístico; conocer la diversidad de culturas y sociedades a fin de poder valorarlas críticamente y desarrollar actitudes de respeto por la cultura propia y por la de los demás.

K. Analizar los mecanismos y valores que rigen el funcionamiento de las sociedades, en especial los relativos a los derechos, deberes y libertades de los ciudadanos, y adoptar juicios y actitudes personales respecto a ellos.

L. Conocer el funcionamiento del cuerpo humano, así como los efectos beneficiosos para la salud del ejercicio físico y la adecuada alimentación, incorporando la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social.

M. Valorar 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.

N. Valorar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

A 1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

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

1. Observar, comprender e interpretar las imágenes y las formas del entorno natural y cultural, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

2. Apreciar los valores culturales y estéticos entendidos como parte de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.

3. Relacionar el lenguaje visual y plástico con otros lenguajes.

4. Desarrollar la creatividad, expresándola de manera subjetiva a través de un lenguaje personal.

5. Utilizar el lenguaje plástico como contribución a la comunicación, la reflexión crítica y el respeto entre personas.

6. Apreciar las posibilidades expresivas que ofrecen las diversas técnicas plásticas y visuales y las tecnologías de la información y la comunicación, valorando el esfuerzo de superación que comporta el proceso creativo.

7. Representar cuerpos y espacios simples mediante el dominio de la perspectiva, las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies y el detalle de manera que sean eficaces para la comunicación.

8. Planificar y reflexionar sobre el proceso de realización de una obra gráfico – plástica, partiendo de unos objetivos prefijados y valorando el estado de su consecución.

9. Relacionarse con otras personas y participar en actividades de grupo, adoptando actitudes de flexibilidad, responsabilidad, solidaridad, interés y tolerancia, superando inhibiciones y prejuicios y rechazando discriminaciones o características personales o sociales.

10. Conocer y valorar el patrimonio artístico más cercano como base de nuestra identidad y contribuir activamente al respeto, la defensa, la conservación, la divulgación y el desarrollo, aceptando la

convivencia con valores artísticos propios de otras culturas, para hacer de la diversidad un valor enriquecedor e integrador.

11. Respetar, apreciar y aprender a interpretar otras maneras de expresión visual y plástica distintas de la propia y de las formas dominantes en el entorno, superando estereotipos y convencionalismos, adquiriendo criterios personales que permitan al alumnado actuar con iniciativa responsable.

A 1.3. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

ESTRATEGIAS PARA LA CONSECUCIÓN DE LAS COMPETENCIAS

El currículo de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EPVA) permite a todo el alumnado el desarrollo de todas las competencias clave, desde un enfoque significativo e integral, interrelacionando saberes conceptuales, saberes procedimentales, actitudes y valores propios de la materia. La contextualización de los aprendizajes y las metodologías activas que se ponen en juego garantizan la transferencia de lo aprendido, contribuyendo al desarrollo de cada una de las siete competencias clave de la siguiente manera:

1. Competencia en comunicación lingüística:

La materia de Educación Plástica y Visual se encuentra dentro del **Programa Bilingüe**. De este modo, en el caso los grupos de 1º y 3º ESO que pertenecen a este programa, se desarrollará también la **competencia en comunicación lingüística,** en inglés/francés, en el mismo sentido en que lo hace la primera lengua. Ahora bien, la aportación de la lengua extranjera al desarrollo de esta competencia es primordial en el discurso oral al adquirir las habilidades de escuchar, hablar y conversar, una relevancia singular en esta etapa. Asimismo, el aprendizaje de la lengua extranjera mejora la **competencia comunicativa general** al desarrollar la habilidad para expresarse, oralmente y por escrito, utilizando las convenciones y el lenguaje apropiado a cada situación, interpretando diferentes tipos de discurso en contextos y con funciones diversas. Por otra parte, el reconocimiento y el aprendizaje progresivo de reglas de funcionamiento del sistema de la lengua extranjera, a partir de las lenguas que se conocen, mejorará la adquisición de esta competencia.

2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología:

Al establecerse en esta asignatura una relación profunda entre conocimiento conceptual y conocimiento procedimental en todos los niveles de la etapa, el alumnado deberá razonar matemáticamente para describir, manejar medidas, así como analizar las relaciones entre las figuras (propiedades geométricas, posiciones y direcciones relativas, proporción, composición, perspectiva, etc.). Se conocerán y manipularán diferentes materiales, estudiando su idoneidad en creaciones concretas. Mediante la aplicación de procesos científicos (identificar preguntas, indagar soluciones posibles, contrastar ideas, diseñar pruebas, se fomentan los valores de atención, disciplina, rigor, paciencia, limpieza, iniciativa, responsabilidad, etc., atendiendo a los principios de la ética social, de la salud y de la conservación y mejora del medio natural.

3. Competencia digital:

Se potenciará el uso activo y creativo de las aplicaciones informáticas, para buscar y procesar información (analizar, cotejar y evaluar), transformándola en conocimiento, y para componer textos e imágenes digitales, dibujando planos, realizando variaciones formales y de color, generando figuras, componiendo secuencias visuales y sonoras, etc. Por otro lado, la participación y el trabajo colaborativo en línea permitirán una resolución más eficiente de las tareas y actividades planteadas.

4. Competencia de aprender a aprender:

El alumno desarrollará su habilidad para iniciar, organizar y persistir en sus tareas. Las propuestas de creación abiertas y contextualizadas favorecerán que se sienta protagonista del proceso y del resultado de su propio aprendizaje. Identificando sus propios logros se sentirá auto-eficiente, reforzando así su autonomía y tomando conciencia de cómo se aprende: conocerá (lo que ya sabe sobre la materia, lo que aún desconoce, lo que es capaz de aprender,...), reflexionará (sobre las demandas de la tarea planteada, sobre las estrategias posibles para afrontarla,...) y organizará el propio proceso de aprendizaje para ajustarlo a sus capacidades y necesidades (diseño del plan de acción, autoevaluación continua, análisis y valoración del resultado obtenido y del proceso empleado). Cabe señalar que también se aprende observando cómo los demás aprenden, por lo que el trabajo individual y trabajo cooperativo serán complementarios.

5. Competencia sociales y cívicas:

A partir de la interpretación de fenómenos y problemas sociales contextualizados se elaboran respuestas, se toman decisiones y se interactúa con los demás, resolviendo conflictos partiendo de la tolerancia y el respeto, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes y mostrando empatía. La cooperación permanente favorecerá el bienestar personal y colectivo. El compromiso social y la disposición para la comunicación intercultural ayudarán a superar los prejuicios y a resolver los problemas que afectan al entorno escolar y a la comunidad, de manera activa, solidaria y constructiva. Así, se desarrollará el respeto de los valores y la intimidad de las creencias, de la cultura y de la historia personal y colectiva, tanto de uno mismo como de los demás.

6. Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:

Desde el autoconocimiento, la autoestima, la autoconfianza, la autonomía, el interés y el esfuerzo, el estudiante aprenderá a saber elegir, planificar y gestionar diversos conocimientos, destrezas o habilidades y actitudes con criterio propio y con fines concretos. Desarrollará su capacidad para transformar las ideas en actos con iniciativa, creatividad e imaginación, a través de trabajos individuales y en equipo que le exigirán organizar, comunicar, presentar, representar, participar, negociar, gestionar recursos, delegar, tomar decisiones, evaluar, autoevaluar...

7. Competencia de conciencia y expresiones culturales:

El alumnado conocerá y empleará las principales técnicas, materiales, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos, utilizándolos como medio de expresión y creación personal para comunicar y compartir ideas, experiencias y emociones. Así, desarrollará sus habilidades perceptiva y comunicativa, su sensibilidad y su sentido estético. Es decir, su capacidad para conocer, comprender, apreciar y valorar con espíritu crítico y con actitud abierta y respetuosa autores, obras, géneros y estilos de diversas manifestaciones artístico-culturales, relacionándolos con la sociedad en la que se crean, aprendiendo a disfrutarlas, conservarlas y considerarlas parte de la riqueza y patrimonio cultural de los pueblos. Atendiendo a la gran diversidad cultural de nuestra sociedad se aprenderán y desarrollarán. Los principios de la libertad de expresión y el diálogo entre culturas y sociedades presentes en la realización de experiencias artísticas compartidas, en las que se apoyarán y se apreciarán las contribuciones de los demás compañeros. Se experimentará también el placer por la participación en la vida y actividad cultural del propio entorno, desde la responsabilidad que conlleva la implicación de un proyecto común.

COMPETENCIAS CLAVE	SIGLAS
1. Comunicación lingüística	CCL
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología	CMCT
3. Competencia digital	CD
4. Competencia de aprender a aprender	CAA
5. Competencias sociales y cívicas	CSC
6. Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	CIEE
7. Competencia de conciencia y expresiones culturales	CCEC

A 2. CONTENIDOS

A 2.1. CONTENIDOS DE 1º ESO

BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
• El punto, el plano y la línea como elemento de descripción de expresión y configuración de la forma. • La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo • La luz, el claroscuro. Valores expresivos. • El color, colores primarios, secundarios, Color luz. Color pigmento. La textura visual y táctil. • El proceso de creación. Apuntes, bocetos, esquemas, etc. • Técnicas grafico plásticas. Adecuación a las intenciones expresivas. Técnicas secas, húmedas y mixtas.	1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	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.
	2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	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.
		2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.
	3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).	3.1. 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…)
	5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.
	6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	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.
	7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	7.1. Transcribe texturas táctiles a textural visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.
	8. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	8.1. Reflexiona y evalúa, oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
	9. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	9.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.
	10. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	10.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
		10.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.
		10.3. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando, creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.

		10.4. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.
		10.5. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

BLOQUE 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
La percepción visual. • El proceso de la percepción. Elementos y factores. Leyes de la Gestalt. • Interpretación y elaboración de ilusiones ópticas. La imagen. • Grado de iconicidad. Signo, símbolo, icono. • Lectura y análisis de imágenes. • Imagen fija. La fotografía y el cómic. Comunicación visual y audiovisual. • Elementos, funciones y finalidades • Lenguajes y códigos. • Imagen en movimiento. La animación. • Lenguaje del cine. Historia del cine. Géneros cinematográficos. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. • Lenguaje Multimedia. Recursos digitales	1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica, aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.
	2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.
		2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la *Gestalt*.
	3. Identificar significante y significado en un signo visual.	3.1. Distingue significante y significado en un signo visual.
	4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.
		4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.
		4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
	5. Analizar y realizar fotografías, comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	5.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.
		5.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista, aplicando diferentes leyes compositivas.
	6. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	6.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
		6.2. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.
	7. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	7.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.
	8. Apreciar el lenguaje del cine, analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	8.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.

	9. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	9.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

BLOQUE 3: DIBUJO TÉCNICO.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APREDIZAJE EVALUABLES
• Punto, línea y plano • Horizontales verticales y oblicuas. Paralelas, perpendiculares y transversales • Circunferencias • Ángulos. Bisectriz • Segmentos. Mediatriz • Lugares geométricos • Triángulos • Cuadriláteros • Polígonos • Perspectivas	1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.
	2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	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.
	3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
	4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.
	5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	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 posibilita.
	6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	6.1. Identifica los ángulos de 30º, 45º, 60º y 90º en la escuadra y en el cartabón.
	7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
	8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
	9. Diferenciar claramente entre recta y segmento, tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.
	10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
	11. Conocer lugares geométricos y definirlos.	11.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,…).

	12. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	12.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.
	13. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	13.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.
	14. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	14.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.
	15. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	15.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.
	16. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	16.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.

A 2.2. RELACIÓN ENTRE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE CON LAS COMPETENCIAS CLAVE POR EVALUACIÓN

1ª EVALUACIÓN							
BLOQUE 3: TEMA 1 : ELEMENTOS CONFIGURADORES							
CONTENIDOS	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**	**ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**	**BÁSICO**	**INSTRUMENTO**		**COMPETENCIAS**	
• Punto, línea y plano	1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	1.1 Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.	SI	Láminas de ejercicios	Prueba escrita	CMCT	
	2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuáles, en caso afirmativo.					CCL
• Horizontales verticales y oblicuas. Paralelas, perpendiculares y transversales	3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.					CAA
• Circunferencias	4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.	SI	Láminas de ejercicios	Prueba escrita	CMCT	CCEC

	5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	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 posibilita.					CAA
• Ángulos. Bisectriz	6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	6.1. Identifica los ángulos de 30º, 45º, 60º y 90º en la escuadra y en el cartabón.	SI	Láminas de ejercicios	Prueba escrita	CMCT	CAA
	7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.					
	8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.					
• Segmentos. Mediatriz	9. Diferenciar claramente entre recta y segmento, tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.					
	10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.					
• Lugares geométricos	11. Conocer lugares geométricos y definirlos.	11.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).					

BLOQUE 3: TEMA 2 : TRIÁGULOS, CUADRILÁTEROS Y POLÍGONOS REGULARES

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	BÁSICO	INSTRUMENTO		COMPETENCIAS	
• Triángulos	12. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	12.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.	SI	Láminas de ejercicios	Prueba escrita	CMCT	CCL
• Cuadriláteros	13. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	13.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.					
• Polígonos	14. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	14.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.					

	15. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	15.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.					CCL-CAA

2ª EVALUACIÓN

BLOQUE 1: TEMA 3: IMAGEN Y SUS ELEMENTOS

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	BÁSICO	INSTRUMENTO		COMPETENCIAS	
• El punto, el plano y la línea como elemento de descripción de expresión y configuración de la forma.	1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	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.	SI	Láminas de ejercicios	Prueba escrita	CCEC	CCL
• La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo	2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	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.					CIE-CAA
		2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.					

BLOQUE 1: TEMA 4: LUZ Y COLOR

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	BÁSICO	INSTRUMENTO		COMPETENCIAS	
• La luz, el claroscuro. Valores expresivos. • El color, colores primarios, secundarios, Color luz. Color pigmento. La textura visual y táctil.	3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).	3.1. 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…)	SI	Láminas de ejercicios	Prueba escrita	CCEC	CIEE-CAA
	4. Experimentar con los colores primarios y secundarios.	4.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.					
	5. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	5.1. 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.					CIEE-CAA
	6. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	6.1.Transcribe texturas táctiles a textural visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.					

• El proceso de creación. Apuntes, bocetos, esquemas, etc.	7. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	7.1. Reflexiona y evalúa, oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.	SI	Láminas de ejercicios		CCEC	CIEE-CAA
	8. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	8.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.					

BLOQUE 1: TEMA 5: TÉCNICAS SECAS Y HÚMEDAS

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	BÁSICO	INSTRUMENTO		COMPETENCIAS	
• Técnicas grafico plásticas. Adecuación a las intenciones expresivas. Técnicas secas, húmedas y mixtas.	9. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	9.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	SI	Láminas de ejercicios	Otros ejercicios	CCEC	CAA
		9.2.Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.					CMCT-CAA
		9.3. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando, creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.					
		9.4. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.					CAA-CSC

3ª EVALUACIÓN

BLOQUE 3: TEMA 6: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	BÁSICO	INSTRUMENTO		COMPETENCIAS	
• Perspectivas	16. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	16.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.	SI	Láminas de ejercicios	Prueba escrita	CMCT	

BLOQUE 2: TEMA 7: PERCEPCIÓN VISUAL

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	BÁSICO	INSTRUMENTO		COMPETENCIAS	
La percepción visual. • El proceso de la percepción. Elementos y factores. Leyes de la Gestalt.	1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica, aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.	SI	Láminas de ejercicios	Prueba escrita	CMCT	CCEC

• Interpretación y elaboración de ilusiones ópticas.	2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.					CCEC-CAA
		2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.					
BLOQUE 2: TEMA 8: ICONICIDAD, SIGNO, SÍMBOLO							
CONTENIDOS	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**	**ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**	**BÁSICO**	**INSTRUMENTO**		**COMPETENCIAS**	
La imagen. • Grado de iconicidad. Signo, símbolo, icono.	3. Identificar significante y significado en un signo visual.	3.1. Distingue significante y significado en un signo visual.	SI	Láminas de ejercicios	Prueba escrita	CCEC	CSC
	4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.					CAA
		4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.					
		4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.					

A 2.3. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS DE 1º ESO

A continuación establecemos unas distribuciones temporales de los contenidos, que tienen carácter orientativo y son susceptibles de modificación ya que todo dependerá del proceso evolutivo de los alumnos en sus aprendizajes y de la evaluación que pueda tener el proceso de enseñanza-aprendizaje.

	TEMA	Sesiones	T
01	ELEMENTOS CONFIGURADORES	12	I
02	TRIÁNGULOS, CUADRILÁTEROS Y POLÍGONOS REGULARES	12	
03	IMAGEN Y SUS ELEMENTOS	4	II
04	LUZ Y COLOR	8	
05	TÉCNICAS SECAS Y HÚMEDAS	8	
06	SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN	10	III
07	PERCEPCIÓN VISUAL	5	
08	ICONICIDAD, SIGNO, SÍMBOLO	5	

A 3. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

A 3.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Como indicábamos en el punto anterior relativo a los procedimientos de evaluación del aprendizaje de los alumnos, existen materias con mayor grado de contenidos conceptuales que otros, por ello, si bien todos tienen en común las realizaciones plásticas, a la hora de efectuar un criterio de evaluación acorde con los planteamientos comentados, este criterio debe ser diferente.

TABLA NOTA FINAL 1ª EVALUACIÓN

ESTÁNDARES	PORCENTAJE	CALIFICACIÓN	RETRASO
1.1/2.1 /3.1	10%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
4.1/5.1/6.1/7.1/8.1/9.1/10.1/11.1	30%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
12.1/13.1/14.1/15.1	60%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
ACTIVIDADES DIARIAS Y PARTICIPACIÓN ACTIVA VALORADO AL FINAL DEL TRABAJO (10%) * Siempre que la nota sea superior a 5 en la corrección del trabajo.			
CALIFICACIÓN EVALUACIÓN	100%		

TABLA NOTA FINAL 2ª EVALUACIÓN

ESTÁNDARES	PORCENTAJE	CALIFICACIÓN	RETRASO
1.1/2.1/2.2	20%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
3.1/4.1/5.1/6.1	30%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
7.1/8.1	10%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
9.1/9.2/9.3/9.4	40%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
ACTIVIDADES DIARIAS Y PARTICIPACIÓN ACTIVA AL FINAL DEL TRABAJO (10%) * Siempre que la nota sea superior a 5 en la corrección del trabajo.			
CALIFICACIÓN EVALUACIÓN	100%		

TABLA NOTA FINAL 3ª EVALUACIÓN

ESTÁNDARES	PORCENTAJE	CALIFICACIÓN	RETRASO
16.1	50%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
1.1/2.1/2.2	30%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
3.1/4.1/4.2/4.3	20%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
ACTIVIDADES DIARIAS Y PARTICIPACIÓN ACTIVA VALORADO AL FINAL DEL TRABAJO (10%) * Siempre que la nota sea superior a 5 en la corrección del trabajo.			
CALIFICACIÓN EVALUACIÓN	100%		

TABLA NOTA FINAL CURSO

1ª EVALUACIÓN	2ª EVALUACIÓN	3ª EVALUACIÓN	FINAL
33%	33%	33%	100%
3,333	3,333	3,333	10
En caso de no alcanzar un mínimo de un 35% en alguna de las evaluaciones no se sacará media			

El alumno/a deberá haber entregado como mínimo el 90 % de los ejercicios realizados durante la evaluación o bien durante el curso (en la evaluación final), caso de no ser así el alumno/a suspenderá la evaluación.

A 5. SECCIONES BILINGÜES

A 5.1. SECCIÓN BILINGÜE DE FRANCÉS-ESPAÑOL

En el presente curso 2016-2017, el Departamento de Dibujo continúa adherido al programa de enseñanza bilingüe que se viene desarrollando en el centro desde el curso 2002-2003, siendo la asignatura de Educación Plástica y Visual una de las asignaturas no lingüísticas (A.N.L.).

En el curso actual se impartirán clases bilingües a un grupo de 1º ESO El grupo de 1ºESO va a ser impartido por la profesora Montserrat Merchán Morales.

Los **objetivos** que persigue el programa bilingüe son:

- Asegurar el aprendizaje de otras lenguas extranjeras.
- Intensificar el desarrollo de las destrezas contempladas en el currículo oficial del área de Francés.
- Incorporar actitudes de tolerancia y respeto a otras culturas.
- Reforzar el espíritu de ciudadanía europea y mundial.

Los alumnos y alumnas, cursando la asignatura de **Educación Plástica y Visual**, han de conseguir, además de los objetivos anteriormente enumerados, los siguientes **objetivos específicos:**

- Manejar con facilidad la terminología en francés referida al dibujo.
- Conocer el acervo cultural francés, referido tanto a tendencias artísticas como a artistas, así como su aportación a la cultura universal.
- Fomentar el respeto a la cultura de otros países.

Para alcanzar estos objetivos, se introducirán una serie de contenidos complementarios a los contenidos generales de la asignatura, estos **contenidos** son:

CONCEPTOS:

- El lenguaje específico tanto de dibujo artístico como técnico, técnicas y materiales.
- Los artistas francófonos, especialmente franceses, dada su importancia en las corrientes artísticas de vanguardia del siglo XX.
- Técnicas artísticas.

PROCEDIMIENTOS:

- Utilización en clase, por parte de profesor y alumnos, de la terminología específica en francés, referida al dibujo y al arte en general. Siempre adaptada al nivel de la asignatura y a las características de los alumnos-as.
- Visionado y análisis de obras artísticas francesas: autor y estilo.

ACTITUDES:

- Valoración del dibujo como manifestación artística y técnica.
- Respeto a las manifestaciones artísticas de otras culturas.
- Respeto y apreciación del patrimonio cultural de otros países y culturas.
- Interés por conocer dicho patrimonio, así como disfrutar más del propio.

METODOLOGÍA :

MÉTODO INDUCTIVO Y DEDUCTIVO, PRÁCTICO Y CREATIVO

- Manejo de textos, organización de apuntes y archivado de trabajos y láminas.
- Previa explicación del contenido, señalar los objetivos principales
- Normas para la realización del trabajo personal
- Explicación de técnicas a utilizar en los ejercicios. Mostrar ejemplos prácticos.
- Después de la explicación, hasta su total comprensión, utilizando la pizarra digital y otros medios, efectuarán los alumnos trabajos prácticos que realizarán en clase y en casa y que posteriormente serán corregidos por el profesor.
- La lengua francesa ocupará un el total de la asignatura.
- Se introducirá en las clases de diferentes maneras, entre ellas cabe citar las siguientes, entre otras:
    - Vocabulario específico a través de las explicaciones y de textos específicos.
    - Visualización de temas a través de *PowerPoints.*
    - Empleo de internet como fuente de recursos (blogs, videos, etc).

- Actividades de clase realizadas en francés.
- Órdenes, instrucciones y consignas cortas y precisas en las clases, tanto generales como individuales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y DE CALIFICACIÓN:

- La evaluación de la parte de la materia de EPV impartida en francés se realizará mediante la corrección de las actividades de clase realizadas en francés (especialmente las láminas propuestas por el profesor y realizadas por los alumnos-as).
- Realización de pruebas específicas de conocimiento en francés,de este modo los alumnos tienen menos dificultades y aprenden mejor.

A 5.2. SECCIÓN BILINGÜE DE INGLÉS-ESPAÑOL

En el presente curso 2016-2017, el Departamento de Dibujo continúa adherido al programa de enseñanza bilingüe de inglés que se viene desarrollando en el centro desde el curso 2006-2007, siendo la asignatura de Educación Plástica y Visual una de las Materias No Lingüísticas (M.N.L.).
En el curso actual se impartirán clases bilingües a un grupo de 1º ESO.

1- METODOLOGÍA

MÉTODO INDUCTIVO Y DEDUCTIVO, PRÁCTICO Y CREATIVO

- Manejo de textos, organización de apuntes y archivado de trabajos y láminas.
- Previa explicación del contenido, señalar los objetivos principales.
- Normas para la realización del trabajo personal.
- Explicación de técnicas a utilizar en los ejercicios. Mostrar ejemplos prácticos.
- Después de la explicación, hasta su total comprensión, utilizando la pizarra y otros medios, efectuarán los alumnos trabajos prácticos que realizarán en clase y en casa y que posteriormente serán corregido por el profesor.
- La lengua inglesa ocupará un 50% del total de la asignatura.
- Éste 50% se introducirá en las clases de diferentes maneras, entre ellas cabe citar las siguientes, entre otras:

  - Vocabulario específico a través de las explicaciones y de textos específicos.
  - Empleo de una plataforma virtual wiki creada por su profesor.
  - Visualización de temas a través de *power points*.

- Empleo de los recursos de internet (la citada wiki, blogs, museos, videos, etc).
- Actividades de clase realizadas en inglés.
- Órdenes, instrucciones y consignas cortas y precisas en las clases, tanto generales como individuales. Todo ello empleando la micro-alternacia de los idiomas español e inglés.

2- OBJETIVOS ESPECÍFICOS COMO MNL

Los **objetivos** que persigue el programa bilingüe son:

- Asegurar el aprendizaje de otras lenguas extranjeras.
- Intensificar el desarrollo de las destrezas contempladas en el currículo oficial del área de inglés.
- Incorporar actitudes de tolerancia y respeto a otras culturas.
- Reforzar el espíritu de ciudadanía europea y mundial.

Los alumnos y alumnas, cursando la asignatura de **Educación Plástica y Visual**, han de conseguir, además de los objetivos anteriormente enumerados, los siguientes **objetivos específicos:**

- Manejar con facilidad la terminología en inglés referida al dibujo.
- Conocer el acervo cultural inglés, referido tanto a tendencias artísticas como a artistas, así como su aportación a la cultura universal.
- Fomentar el respeto a la cultura de otros países.

3- CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y DE CALIFICACIÓN:

- La evaluación de la parte de la materia de EPV impartida en inglés se realizará mediante la corrección de las actividades de clase realizadas en inglés (especialmente las láminas propuestas por el profesor y realizadas por los alumnos as).
- Realización de pruebas específicas de conocimiento, o bien intercaladas con castellano (con lo cual el 50% de las preguntas serán realizadas y contestadas en inglés), o bien completamente en inglés (especialmente las de vocabulario), de este modo los alumnos tienen menos dificultades y aprenden mejor.

4- CONTENIDOS:

Para alcanzar los objetivos, se introducirán una serie de contenidos complementarios a los contenidos generales de la asignatura, estos **contenidos** son:

CONCEPTOS:

- El lenguaje específico tanto de dibujo artístico como de técnico, técnicas y materiales.

- Los artistas anglófonos, especialmente británicos y norteamericanos, dada su importancia en las corrientes artísticas de vanguardia del siglo XX.
- Técnicas artísticas.

PROCEDIMIENTOS:

- Utilización en clase, por parte de profesor y alumnos, de la terminología específica en inglés, referida al dibujo y al arte en general. Siempre adaptada al nivel de la asignatura y a las características de los alumnos-as.
- Visionado y análisis de obras artísticas anglófonas: autor y estilo.

ACTITUDES:

- Valoración del dibujo como manifestación artística y técnica.
- Respeto a las manifestaciones artísticas de otras culturas.
- Respeto y apreciación del patrimonio cultural de otros países y culturas.
- Interés por conocer dicho patrimonio, así como disfrutar más del propio.

A 4. ENSEÑANZAS TRANSVERSALES

El currículo oficial indica que en el aula se deben tratar transversalmente los siguientes temas: Educación al consumidor, Educación ambiental, Educación para la paz, Educación para la salud, Educación moral y cívica, y Educación para la igualdad de los sexos.

En la guía didáctica se sugiere al profesorado que los trate cuandosurjansituaciones en el aula que lo aconsejen. Se ha procurado que los temas transversales, de gran importancia en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria, estén presentes en las distintas unidades de este proyecto, tal y como se expone a continuación:

- **Educación ambiental.** Se intenta promover la adquisición de hábitos respetuosos con el medio ambiente en multitud de contenidos y de actividades a lo largo de toda la etapa. Los objetivos que se persiguen son:
- Fomentar el respeto a los seres vivos.
- Buscar el equilibrio en las relaciones entre los seres humanos, los animales y el medio físico en el que conviven.
- Concienciar a los alumnos/as de que todos somos responsables de la contaminación medioambiental, y proponer medidas correctoras.
- **Educación moral y cívica.** Se fomenta el desarrollo de actitudes abiertashacia las opiniones de los demás y de actitudes críticas ligadas al rigor, la precisión y el orden en la realización de tareas como valores fundamentales de una sociedad democrática. La enseñanza que emerge de la etapa es el respeto y el equilibrio del hombre con el medio ambiente que le rodea, en conexión directa con la Educación ambiental.
- **Educación para la paz.** Se aborda de un modo explícito en varias unidades, proponiendo, por ejemplo, el diseño de carteles publicitarios a favor de la paz, donde el mensaje del color

juega un papel fundamental. Del mismo modo, a lo largo de toda la etapa subyacen algunos principios sobre los que se asienta dicha materia transversal, como:

- El respeto a los distintos comportamientos que presenta el ser humano.
- El equilibrio en las relaciones de los seres humanos entre sí y con el medio que les rodea.
- **Educación al consumidor**. Se resalta la importancia de que el consumidor cuide los productos adquiridos, valore su calidad y haga un uso correcto de los mismos para su buena conservación.

B 2. CONTENIDOS

B 2.1. CONTENIDOS DE 2º ESO

BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
• El punto, el plano y la línea como elemento de descripción de expresión y configuración de la forma. • La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo • La luz, el claroscuro. Valores expresivos. • El color, colores primarios, secundarios, Color luz. Color pigmento. La textura visual y táctil. • El proceso de creación. Apuntes, bocetos, esquemas, etc. • Técnicas grafico plásticas. Adecuación a las intenciones expresivas. Técnicas secas, húmedas y mixtas.	1. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea	1.1. 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 gráfico 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.
	2. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	2.1. 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.
		2.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.
		2.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.
	3. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	3.1. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
		3.2. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.
	4. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	4.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito, ajustándose a los objetivos finales.
		4.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.
	5. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	5.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
		5.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.
		5.3. 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.
		5.4. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas, componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.
		5.5. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.
		5.6. Mantiene su espacio de trabajo y su material en

		perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

BLOQUE 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
La imagen. • Grado de iconicidad. Signo, símbolo, icono. • Lectura y análisis de imágenes. • Imagen fija. La fotografía y el cómic. Comunicación visual y audiovisual. • Elementos, funciones y finalidades • Lenguajes y códigos. • Lenguaje publicitario • Lenguaje del cine. Historia del cine. Géneros cinematográficos. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. • Lenguaje Multimedia. Recursos digitales	1. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos..	1.1. Distingue símbolos de iconos. 1.2. Diseña símbolos e iconos.
	2. Describir, analizar e interpretar una imagen, distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	2.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. 2.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.
	3. Analizar y realizar cómics, aplicando los recursos de manera apropiada.	3.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
	4. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación..	4.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. 4.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.
	5. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones..	5.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones, utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, *storyboard*, realización…). Valora de manera crítica los resultados.
	6. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales, apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	6.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.
	7. Identificar y emplear recursos visuales, como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario	7.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.
	8. Apreciar el lenguaje del cine, analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	8.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.
	9. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	9.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

BLOQUE 3: DIBUJO TÉCNICO.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APREDIZAJE EVALUABLES
• Punto, línea y plano • Circunferencias • Segmentos. • Triángulos • Cuadriláteros • Polígonos • Tangencias • Transformaciones • Sistema diédrico • Perspectivas	1. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	1.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales. 1.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.
	2. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	2.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas..
	3. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	3.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.
	4. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	4.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.
	5. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	5.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.
	6. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	6.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.
	7. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	7.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. 7.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.
	8. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	8.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.
	9. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	9.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.
	10. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	10.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.
	11. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	11.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.
	12. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de	12.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.

	las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.	
	13. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	13.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

B 2.2. RELACIÓN ENTRE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE CON LAS COMPETENCIAS CLAVE POR EVALUACIÓN

1ª EVALUACIÓN							
BLOQUE 3: TEMA 1 : GEOMETRÍA EUCLÍDEA							
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	BÁSICO	INSTRUMENTO		COMPETENCIAS	
• Punto, línea y plano • Circunferencias • Segmentos	1. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	1.1 Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.	SI	Láminas de ejercicios	Prueba escrita	CMCT	
		1.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.					
• Triángulos	2. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	2.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.					CCL
	3. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	3.1 Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.					
	4. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	4.1 Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.					
• Cuadriláteros	5. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	5.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.					CAA
• Polígonos	6. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	6.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado..	SI	Láminas de ejercicios	Prueba escrita	CMCT	CCEC
• Tangencias	7. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los	7.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.	SI	Láminas de ejercicios	Prueba escrita	CMCT	CAA

	distintos casos de tangencia y enlaces.	7.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.					
	8. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	8.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.					
	9. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	9.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.					
	10. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	10.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.					
• Transformaciones	11. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	11.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.					

2ª EVALUACIÓN

BLOQUE 1: TEMA 2: EXPRESIVIDAD DE LA IMAGEN

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	BÁSICO	INSTRUMENTO		COMPETENCIAS	
• El punto, el plano y la línea como elemento de descripción de expresión y configuración de la forma.	1. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	1.1. 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 gráfico 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.	SI	Láminas de ejercicios	Prueba escrita	CCEC	CCL
• La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo	2. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	2.1. 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.					CIE-CAA
		2.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.					
• La luz, el claroscuro. Valores expresivos. • El color, colores primarios, secundarios, Color luz. Color pigmento. La textura visual y táctil.	3. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	3.1. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.					
		3.2. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.					

BLOQUE 1: TEMA 3: PROCESO CREATIVO

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	BÁSICO	INSTRUMENTO		COMPETENCIAS	
• El proceso de creación. Apuntes, bocetos, esquemas, etc..	4. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	4.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito, ajustándose a los objetivos finales.	SI	Láminas de ejercicios	Prueba escrita	CCEC	CIEE-CAA
		4.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.					
	5. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	5.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.					CIEE-CAA
		5.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.					
		5.3. 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.					
		5.4. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas, componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.					
		5.5. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.					
		5.6. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.					

BLOQUE 3: TEMA 4: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	BÁSICO	INSTRUMENTO		COMPETENCIAS	
• Sistema diédrico	12. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.	12.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.	SI	Láminas de ejercicios	Otros ejercicios	CCEC	CAA
							CMCT-CAA
• Perspectivas	13. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	13.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.					CAA-CSC

3ª EVALUACIÓN

BLOQUE 2: TEMA 5: LENGUAJE DE LA IMAGEN AUDIOVISUAL

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	BÁSICO	INSTRUMENTO		COMPETENCIAS	
La percepción visual. • El proceso de la percepción. Elementos y factores. Leyes de la Gestalt.	1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica, aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.	SI	Láminas de ejercicios	Prueba escrita	CMCT	CCEC
• Interpretación y elaboración de ilusiones ópticas.	2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.					CCEC-CAA
		2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.					

BLOQUE 2: TEMA 8: ICONICIDAD, SIGNO, SÍMBOLO

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	BÁSICO	INSTRUMENTO		COMPETENCIAS	
La imagen. • Grado de iconicidad. Signo, símbolo, icono.	3. Identificar significante y significado en un signo visual.	3.1. Distingue significante y significado en un signo visual.	SI	Láminas de ejercicios	Prueba escrita	CCEC	CSC
	4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.					CAA
		4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.					
		4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.					

B 2.3. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS DE 2º ESO

A continuación establecemos unas distribuciones temporales de los contenidos, que tienen carácter orientativo y son susceptibles de modificación ya que todo dependerá del proceso evolutivo de los alumnos en sus aprendizajes y de la evaluación que pueda tener el proceso de enseñanza-aprendizaje.

	TEMA	Sesiones	T
01	ELEMENTOS CONFIGURADORES	12	I
02	TRIÁNGULOS, CUADRILÁTEROS Y POLÍGONOS REGULARES	12	
03	IMAGEN Y SUS ELEMENTOS	4	II
04	LUZ Y COLOR	8	
05	TÉCNICAS SECAS Y HÚMEDAS	8	
06	SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN	10	III
07	PERCEPCIÓN VISUAL	5	
08	ICONICIDAD, SIGNO, SÍMBOLO	5	

B 3. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

B 3.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Como indicábamos en el punto anterior relativo a los procedimientos de evaluación del aprendizaje de los alumnos, existen materias con mayor grado de contenidos conceptuales que otros, por ello, si bien todos tienen en común las realizaciones plásticas, a la hora de efectuar un criterio de evaluación acorde con los planteamientos comentados, este criterio debe ser diferente.

TABLA NOTA FINAL 1ª EVALUACIÓN

ESTÁNDARES	PORCENTAJE	CALIFICACIÓN	RETRASO
1.1/2.1 /3.1	10%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
4.1/5.1/6.1/7.1/8.1/9.1/10.1/11.1	30%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
12.1/13.1/14.1/15.1	60%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
ACTIVIDADES DIARIAS Y PARTICIPACIÓN ACTIVA VALORADO AL FINAL DEL TRABAJO (10%) * Siempre que la nota sea superior a 5 en la corrección del trabajo.			
CALIFICACIÓN EVALUACIÓN	100%		

TABLA NOTA FINAL 2ª EVALUACIÓN

ESTÁNDARES	PORCENTAJE	CALIFICACIÓN	RETRASO
1.1/2.1/2.2	20%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
3.1/4.1/5.1/6.1	30%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
7.1/8.1	10%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
9.1/9.2/9.3/9.4	40%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
ACTIVIDADES DIARIAS Y PARTICIPACIÓN ACTIVA VALORADO AL FINAL DEL TRABAJO (10%) * Siempre que la nota sea superior a 5 en la corrección del trabajo.			
CALIFICACIÓN EVALUACIÓN	100%		

TABLA NOTA FINAL 3ª EVALUACIÓN

ESTÁNDARES	PORCENTAJE	CALIFICACIÓN	RETRASO
16.1	50%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
1.1/2.1/2.2	30%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
3.1/4.1/4.2/4.3	20%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
ACTIVIDADES DIARIAS Y COMPORTAMIENTO VALORADO AL FINAL DEL TRABAJO (10%) * Siempre que la nota se PARTICIPACIÓN ACTIVA a superior a 5 en la corrección del trabajo.			

CALIFICACIÓN EVALUACIÓN	100%		

TABLA NOTA FINAL CURSO

1ª EVALUACIÓN	2ª EVALUACIÓN	3ª EVALUACIÓN	FINAL
33%	33%	33%	100%
3,333	3,333	3,333	10
En caso de no alcanzar un mínimo de un 35% en alguna de las evaluaciones no se sacará media			

El alumno/a deberá haber entregado como mínimo el 90 % de los ejercicios realizados durante la evaluación o bien durante el curso (en la evaluación final), caso de no ser así el alumno/a suspenderá la evaluación.

C 2. CONTENIDOS

C 2.1. CONTENIDOS DE 4º ESO

BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
• Los soportes en el lenguaje plástico y visual. Experimentación con materiales diversos. • Técnicas de expresión gráfico-plásticas bi y tridimensionales: dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. Volumen. • Técnicas de grabado y estampación. • Criterios de composición: plano básico, centro visual y leyes de composición. • Estructura de la forma. • Simbología y psicología del color. • Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes periodos artísticos. • El proceso de creación artística: preparación, incubación, iluminación, verificación	1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.
	2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión. 2.2. Estudia el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen. 2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.
	3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.	3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos 3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-gráficos manteniendo su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
	4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística	4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.
	5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.	5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística, analizando los soportes, materiales y técnicas grafico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma. 5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte, situándolas en el periodo artístico al que pertenecen.

BLOQUE 2: DIBUJO TÉCNICO.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
• Materiales de Dibujo Técnico. • Formas geométricas: óvalo, ovoide, espiral. Cuadriláteros. • Tangencias y enlaces. • Geometría descriptiva. Tipos de proyección. • Sistemas de representación: • Sistema diédrico, sistema axonométrico, perspectiva caballera, perspectiva cónica. • El dibujo técnico en el diseño. Programas de dibujo por ordenador. • Polígonos regulares. Polígonos estrellados.	1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.	1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo 1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico 1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces. 1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.
	2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.	2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales. 2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas 2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado. 2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.
	3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos..

BLOQUE 3: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APREDIZAJE EVALUABLES
• La comunicación visual: elementos y finalidades. • Fundamentos del diseño: valores funcionales y estéticos. • Las formas básicas del diseño. • Composiciones modulares. Técnicas. • Áreas del diseño: diseño gráfico, de interiores, modas…Finalidades. • La imagen corporativa. • Reconocimiento y lectura de imágenes en el diseño. • El diseño asistido por ordenador. • Programas de dibujo. • Realización del proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto) presentación	1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales, apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.	1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual. 1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.
	2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.
	3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño, adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares, utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio 3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa. 3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales

(maqueta) y evaluación del resultado final.		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.
		3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.
		3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, respetando las realizadas por compañeros.

BLOQUE 4: LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APREDIZAJE EVALUABLES
• Lenguaje audiovisual. Características. • Lenguaje fotográfico. Cámaras. • Corrientes estéticas y géneros fotográficos. Aplicaciones técnicas. • Lenguaje cinematográfico. Planos, movimientos y angulaciones de cámara. Géneros. • Lenguaje visual en prensa. Finalidades de las imágenes en prensa. • Lenguaje televisivo. Géneros. • Diseño publicitario: fundamentos y estilos. Elementos y composición de los mensajes publicitarios. • Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen. Infografía, arte interactivo y videoarte. • Multimedia. • El proceso colaborativo en la creación artística. Lluvia de ideas, trabajo en equipo.	1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual, valorando la labor de equipo.	1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos. 1.2. Realiza un storyboard a modo de guión para la secuencia de una película.
	2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara 2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos. 2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.
	3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador. 3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico. 3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.
	4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad, rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.	4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

C 2.2. RELACIÓN ENTRE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE CON LAS COMPETENCIAS CLAVE POR EVALUACIÓN

1ª EVALUACIÓN

BLOQUE 1: TEMA 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	BÁSICO	INSTRUMENTO		COMPETENCIAS	
• Los soportes en el lenguaje plástico y visual. Experimentación con materiales diversos. • Técnicas de expresión gráfico-plásticas bi y tridimensionales: dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. Volumen. • Técnicas de grabado y estampación. • Criterios de composición: plano básico, centro visual y leyes de composición. • Estructura de la forma. • Simbología y psicología del color. • Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes periodos artísticos. • El proceso de creación artística: preparación, incubación, iluminación, verificación	1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual, para expresar ideas, experiencias o emociones, individualmente o en equipo.	SI	Láminas de ejercicios		CCEC	CSC-CIEE
	2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	2.1. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.					CMCT
		2.2. Estudia el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.					CCL
		2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.					
	3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.	3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos	SI	Láminas de ejercicios		CCEC	CIEE-CAA
		3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-gráficos manteniendo su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.					
	4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como	4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.					CAA-CSC

	fuente de riqueza en la creación artística						
	5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.	5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística, analizando los soportes, materiales y técnicas grafico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma. 5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte, situándolas en el periodo artístico al que pertenecen.				CCL

2ª EVALUACIÓN

BLOQUE 2: TEMA 1 : DIBUJO TÉCNICO

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	BÁSICO	INSTRUMENTO		COMPETENCIAS	
• Materiales de Dibujo Técnico. • Formas geométricas: óvalo, ovoide, espiral. Cuadriláteros. • Tangencias y enlaces.	6. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.	6.1 Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo 6.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico 6.3 Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces. 6.4 Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.	SI	Láminas de ejercicios	Prueba escrita	CCEC CCEC	CMCT
• Geometría descriptiva. Tipos de proyección. • Sistemas de representación: • Sistema diédrico, sistema axonométrico, perspectiva caballera, perspectiva cónica.	7. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería	7.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales. 7.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas 7.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado. 7.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.		Láminas de ejercicios	Prueba escrita	CMCT	
• El dibujo técnico en el diseño. Programas de dibujo por ordenador.	8. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y	8.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos..	SI	Ejercicios		CD	

• Polígonos regulares. Polígonos estrellados.	piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.						

3ª EVALUACIÓN

BLOQUE 3: TEMA 3: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	BÁSICO	INSTRUMENTO		COMPETENCIAS	
• La comunicación visual: elementos y finalidades. • Fundamentos del diseño: valores funcionales y estéticos. • Las formas básicas del diseño. • Composiciones modulares. Técnicas. • Áreas del diseño: diseño gráfico, de interiores, modas…Finalidades. • La imagen corporativa. • Reconocimiento y lectura de imágenes en el diseño. • El diseño asistido por ordenador. • Programas de dibujo. • Realización del proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto) presentación (maqueta) y evaluación del resultado final. • Perspectivas	9. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales, apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases..	9.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.	SI	Ejercicios prácticos	Prueba escrita	CCL	
		9.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.					CCEC
	10. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	10.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.					
	11. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño, adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	11.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares, utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio	Si	Ejercicios prácticos	Edición	CMCT	CCEC
		11.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.				CCL	CAA
		11.3. 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.				CIEE	
		11.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.				CD	
		11.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, respetando las realizadas por compañeros.				CIEE	CSC

BLOQUE 4: TEMA 4: LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA							
CONTENIDOS	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**	**ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**	**BÁSICO**	**INSTRUMENTO**		**COMPETENCIAS**	
• Lenguaje audiovisual. Características. • Lenguaje fotográfico. Cámaras	12. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual, valorando la labor de equipo.	12.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.	SI	Ejercicios prácticos	Prueba escrita	CCL	CCEC
		12.2. Realiza un story board a modo de guión para la secuencia de una película.					
.	13. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	13.1 Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara	Si	Ejercicios prácticos Edición	Prueba escrita	CCL	CCEC
		13.2. Analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos				CD	
		13.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.				CCL	
	14. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	14.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.	SI	Ejercicios prácticos	Prueba escrita	CD	
		14.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.				CIEE	CCEC
		14.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.				CAA	
	15. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad, rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.	15.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.				CCL	

C 2.3. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS DE 4º ESO

A continuación establecemos unas distribuciones temporales de los contenidos, que tienen carácter orientativo y son susceptibles de modificación ya que todo dependerá del proceso evolutivo de los alumnos en sus aprendizajes y de la evaluación que pueda tener el proceso de enseñanza-aprendizaje.

TEMA		Sesiones	T
01	EXPRESIÓN PLÁSTICA	24	I
02	DIBUJO TÉCNICO	20	II
03	FUNDAMENTOS DEL DISEÑO	10	III
04	LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA	10	

C 3. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

C 3.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Como indicábamos en el punto anterior relativo a los procedimientos de evaluación del aprendizaje de los alumnos, existen materias con mayor grado de contenidos conceptuales que otros, por ello, si bien todos tienen en común las realizaciones plásticas, a la hora de efectuar un criterio de evaluación acorde con los planteamientos comentados, este criterio debe ser diferente.

TABLA NOTA FINAL 1ª EVALUACIÓN

ESTÁNDARES	PORCENTAJE	CALIFICACIÓN	RETRASO
1.1/2.1 /2.2/2.3.	50%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
3.1./3.2./4.1./5.1./	50%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
ACTIVIDADES DIARIAS Y PARTICIPACIÓN ACTIVA VALORADO AL FINAL DEL TRABAJO (10%) * Siempre que la nota sea superior a 5 en la corrección del trabajo.			
CALIFICACIÓN EVALUACIÓN	100%		

TABLA NOTA FINAL 2ª EVALUACIÓN

ESTÁNDARES	PORCENTAJE	CALIFICACIÓN	RETRASO
6.1./6.2/6.3/6.4	40%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
7.1/7.2/7.3/7.4.	40%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
8.1	20%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
ACTIVIDADES DIARIAS Y PARTICIPACIÓN ACTIVA VALORADO AL FINAL DEL TRABAJO (10%) * Siempre que la nota sea superior a 5 en la corrección del trabajo.			
CALIFICACIÓN EVALUACIÓN	100%		

TABLA NOTA FINAL 3ª EVALUACIÓN

ESTÁNDARES	PORCENTAJE	CALIFICACIÓN	RETRASO
9.1/9.2/10.1	10%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
11.1/11.2/11.3/11.4/11.5	40%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
12.1/12.2/13.1/13.2/13.3	30%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
14.1/14.2/14.3/15.1	20%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
ACTIVIDADES DIARIAS Y PARTICIPACIÓN ACTIVA VALORADO AL FINAL DEL TRABAJO (10%) * Siempre que la nota sea superior a 5 en la corrección del trabajo.			
CALIFICACIÓN EVALUACIÓN	100%		

TABLA NOTA FINAL CURSO

1ª EVALUACIÓN	2ª EVALUACIÓN	3ª EVALUACIÓN	FINAL
33%	33%	33%	100%
3,333	3,333	3,333	10
En caso de no alcanzar un mínimo de un 35% en alguna de las evaluaciones no se sacará media			

El alumno/a deberá haber entregado como mínimo el 90 % de los ejercicios realizados durante la evaluación o bien durante el curso (en la evaluación final), caso de no ser así el alumno/a suspenderá la evaluación.

A 3.2. RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES

Para recuperar una evaluación suspensa habrá que entregar y superar en un plazo determinado lo no presentado antes y/o lo evaluado negativamente, así como superar la siguiente evaluación.

Los trabajos prácticos con una calificación inferior a cinco puntos se podrán repetir fuera del horario de clases con el objeto de mejorar la puntuación siempre que el profesor lo considere oportuno. También podrá proponer la entrega de trabajos distintos a los ya realizados que resuman los contenidos mínimos a recuperar.

La recuperación de la parte teórica, si resulta necesario se realizará en el examen del mes de junio.

Los alumnos podrán recuperar las evaluaciones suspensas, en la última evaluación, en el examen que englobará los conceptos y procedimientos más importantes del curso. En caso de que el alumno no haya superado las diferentes evaluaciones debido a la falta de entrega de diferentes trabajos prácticos, el profesor le indicará qué ejercicios debe realizar y entregar el mismo día de la prueba teórico – práctica.

En los exámenes de recuperación no podrá obtenerse una nota superior al 5 para evitar agravios comparativos con los alumnos que han realizado un esfuerzo durante toda la evaluación.
En caso de pérdida de evaluación continua, el alumno realizará un examen teórico – práctico en el mes de junio que resuma los contenidos y procedimientos trabajados por sus compañeros a lo largo del curso.

De no aprobar el examen de junio, el alumno deberá presentarse al examen extraordinario de septiembre. El profesor indicará en el mes de junio una serie de trabajos de tipo práctico cuyo objetivo será el repaso de la materia en los meses de verano. El examen constará tanto de conceptos teóricos como la aplicación de estos conceptos a casos prácticos. El alumno deberá acudir al examen provisto de todos los materiales e instrumentos que crea necesarios para su realización.

El examen será el instrumento que posee el profesor para la evaluación del alumno, por lo que no se valorarán las actitudes del mismo a lo largo del curso, por ser esta una prueba de carácter independiente.

La prueba será calificada con una valoración de cero a diez puntos, considerando como no superada aquella que obtenga una calificación inferior a cinco.

A 4. ACTIVIDADES DE REFUERZO Y AMPLIACIÓN

Una de los puntos más importantes de las nuevas enseñanzas es la la atención a la diversidad. La complejidad que conlleva desarrollar este cometido hace necesario que sean los propios centros los encargados de regular esta situación.

Para que un libro de texto pueda contribuir a esta tarea, en sus contenidos y en sus actividades debe tener en cuenta esa situación real de trabajo. La atención a la diversidad la contemplaremos principalmente en las actividades, las cuales responderán a tres niveles de dificultad (baja, media y alta), según los siguientes parámetros:

- **Nivel bajo:** cuando el alumno/a pueda contestar teniendo en cuenta, únicamente, los conceptos estudiados en la Unidad con la que esté trabajando.
- **Nivel medio:** cuando el alumno/a necesite consultar otro libro, además del de texto, o manejar conceptos vistos en otras Unidades para realizar la actividad que se propone.
- **Nivel alto:** cuando el alumno/a necesite manejar varias fuentes para responder, o si debe tener en cuenta conceptos tratados en otros cursos.

Por tanto, el profesor/a, en estas condiciones, puede elegir en cualquier momento las actividades más adecuadas para cada alumno/a, grupo de alumnos/as o situación particular de la clase.

Contaremos con una gran cantidad de actividades y de cuestiones que tratar, desde diversos puntos de vista, los conceptos que se estudian. Las cuestiones que se plantean al principio de cada Unidad se pueden utilizar: como sondeo de las ideas previas que tienen los alumnos/as sobre los contenidos que se van a exponer; para comprobar que, efectivamente, el concepto ha sido comprendido después de su estudio o explicación; o simultáneamente al estudio y a la explicación del concepto, para matizar o desarrollar alguna parte de él.

En las actividades que siguen a la teoría, el profesor/a puede hacer una selección para elegir las que crea más convenientes para aplicar y reforzar los contenidos, en función de las características de su grupo. Puede, por tanto, establecer un buen conjunto de actividades de refuerzo.

El tratamiento a la diversidad debe aplicarse desde el momento en que se detectan distintos niveles de conocimientos y actitudes en los alumnos/as. Los trabajos propuestos en el cuaderno de actividades siempre pueden matizarse, simplificando o complicando los planteamientos, según convenga en cada caso.

PROGRAMACIÓN DE
COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL 3º ESO

INDICE

D	**COMUNICACION AUDIOVISUAL 3º ESO**	51
D.1	**OBJETIVOS Y COMPETENCIAS BASICAS**	51
D.1.1.	OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA	51
D.1.2.	OBJETIVOS ESPECIFICOS	52
D 1.3.	CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS	53
D 2.	**CONTENIDOS**	56
D 2.1.	CONTENIDOS 3º ESO	56
D 2.2.	RELACIÓN ENTRE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE CON LAS COMPETENCIAS CLAVE POR EVALUACIÓN	58
D 2.3.	DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS DE 3º ESO	61
D.3.	**PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACION**	62
D.3.1.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN 3º ESO	62
D.3.2.	RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES	63
D 4.	**ACTIVIDADES DE REFUERZO Y AMPLIACION**	63
D 5.	**ENSEÑANZAS TRANSVERSALES**	64
D 6.	**MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS**	65

D COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL 3º ESO

D 1. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS BÁSICAS

D.1.1. OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA

La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que le permitan:

A. Conocer, asumir y ejercer sus derechos y deberes en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y solidaridad entre las personas y los grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural, abierta y democrática.

B. Adquirir, 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. Fomentar actitudes que favorezcan la convivencia y eviten la violencia en los ámbitos escolar, familiar y social.

D. Valorar y respetar, como un principio esencial de nuestra civilización, la igualdad de derechos y oportunidades de todas las personas, con independencia de su sexo, rechazando cualquier tipo de discriminación.

E. Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos, así como 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, para planificar, para tomar decisiones y para asumir responsabilidades, valorando el esfuerzo con la finalidad de superar las dificultades.

H. Comprender y expresar con corrección textos y mensajes complejos, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, valorando sus posibilidades comunicativas desde su condición de lengua común de todos los españoles y de idioma internacional, 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 los aspectos fundamentales de la cultura, la geografía y la historia de España y del mundo; respetar el patrimonio artístico, cultural y lingüístico; conocer la diversidad de culturas y sociedades a fin de poder valorarlas críticamente y desarrollar actitudes de respeto por la cultura propia y por la de los demás.

K. Analizar los mecanismos y valores que rigen el funcionamiento de las sociedades, en especial los relativos a los derechos, deberes y libertades de los ciudadanos, y adoptar juicios y actitudes personales respecto a ellos.

L. Conocer el funcionamiento del cuerpo humano, así como los efectos beneficiosos para la salud del ejercicio físico y la adecuada alimentación, incorporando la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social.

M. Valorar 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.

N. Valorar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

D 1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

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

1. Observar, comprender e interpretar las imágenes y las formas del entorno natural y cultural, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

2. Apreciar los valores culturales y estéticos entendidos como parte de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.

3. Relacionar el lenguaje visual y plástico con otros lenguajes.

4. Desarrollar la creatividad, expresándola de manera subjetiva a través de un lenguaje personal.

5. Utilizar el lenguaje plástico como contribución a la comunicación, la reflexión crítica y el respeto entre personas.

6. Apreciar las posibilidades expresivas que ofrecen las diversas técnicas plásticas y visuales y las tecnologías de la información y la comunicación, valorando el esfuerzo de superación que comporta el proceso creativo.

7. Representar cuerpos y espacios simples mediante el dominio de la perspectiva, las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies y el detalle de manera que sean eficaces para la comunicación.

8. Planificar y reflexionar sobre el proceso de realización de una obra gráfico – plástica, partiendo de unos objetivos prefijados y valorando el estado de su consecución.

9. Relacionarse con otras personas y participar en actividades de grupo, adoptando actitudes de flexibilidad, responsabilidad, solidaridad, interés y tolerancia, superando inhibiciones y prejuicios y rechazando discriminaciones o características personales o sociales.

10. Conocer y valorar el patrimonio artístico más cercano como base de nuestra identidad y contribuir activamente al respeto, la defensa, la conservación, la divulgación y el desarrollo, aceptando la convivencia con valores artísticos propios de otras culturas, para hacer de la diversidad un valor enriquecedor e integrador.

11. Respetar, apreciar y aprender a interpretar otras maneras de expresión visual y plástica distintas de la propia y de las formas dominantes en el entorno, superando estereotipos y convencionalismos, adquiriendo criterios personales que permitan al alumnado actuar con iniciativa responsable.

D 1.3. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

El propio carácter de la materia hace que los saberes conceptuales tengan una inmediata y coherente aplicación a través de los saberes procedimentales. A partir de las actitudes y valores del currículo de dicha asignatura y del desarrollo de las metodologías activas contextualizadas en las experiencias de aprendizajes diversos, se proporciona al alumnado una relevante herramienta con la que poder interactuar en el marco de la cultura audiovisual.

Estos compromisos son los que se tienen en cuenta a través de las siete competencias clave que se aplican en los objetivos, contenidos y criterios de evaluación de esta materia.

Competencia en comunicación lingüística

Se elaboran mensajes a través de los distintos lenguajes de la imagen y del sonido en diversos formatos, soportes, contextos y situaciones de comunicación. Se interpretan los mensajes recibidos desde el conocimiento de los códigos de su propio contexto socio-cultural e intercultural, favoreciendo la interacción e intercambio comunicativo. Se pone en juego lo discursivo, lo argumentativo y la escucha activa y el lenguaje no verbal. Con la búsqueda y tratamiento de la información, se desarrolla un espíritu crítico, dialogante y respetuoso, donde la libertad de expresión suponga una fuente de disfrute de las ideas, experiencias y emociones propias y ajenas.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Se pretende el uso correcto del lenguaje científico en relación con tomar datos, manejar unidades, elaborar tablas y gráficos...con la intención de secuenciar la información y resolver problemas de un proyecto o tarea determinada. Se descodifica y codifica la información visual procedente de parámetros espaciales, que conlleven estudiar las propiedades, posiciones y direcciones relativas de los objetos en el espacio o en el plano. Se construye e interpreta para transformar materiales y formas atendiendo a sus atributos. Es necesario aplicar el método científico racional para adquirir conocimientos, contrastar ideas y aplicar descubrimientos. Se fomentan las destrezas tecnológicas necesarias para interpretar datos, buscar soluciones y crear nuevos productos audiovisuales. Se identifican, estudian y resuelven retos y problemas en situaciones de la vida cotidiana desde la puesta en valor de la salud física y mental, desde la disciplina, el rigor, la paciencia, el riesgo y la limpieza...generando un compromiso responsable con el entorno y la sociedad.

Competencia digital

Se plantea el uso activo, creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación, valorando sus fortalezas y debilidades y respetando los principios éticos de su uso. Se conocen y reconocen los lenguajes icónicos, visuales y sonoros para su descodificación, transferencia y transformación. Se conocen las aplicaciones informáticas más comunes y se seleccionan las que más se adaptan al contenido y finalidad del proyecto.

Competencia de aprender a aprender

Se conocen, reflexionan conscientemente y organizan los propios procesos de aprendizaje para ajustarlos a los tiempos y a las demandas diversas. Es necesario desarrollar las habilidades para iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje desde la motivación por aprender y desde el fomento de la autoconfianza mediante metas realistas a corto, medio y largo plazo. A través de la disciplina y la elección de estrategias posibles se toma conciencia de cómo se aprende, de lo que se sabe, lo que se desconoce, lo que se es capaz de aprender, lo que interesa...y lo que se descubre en situaciones de trabajo individual y cooperativo.

Competencia social y cívica

Se participa a nivel personal e interpersonal en la interpretación de fenómenos y problemas sociales para desde los propios conocimientos, elaborar respuestas, tomar decisiones y resolver problemas.
Será necesario conocer y emplear las principales técnicas, materiales, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos para diseñar proyectos individuales o cooperativos desde el respeto mutuo, la empatía, la tolerancia, la democracia y la igualdad entre las distintas identidades defendiendo los derechos humanos.

Competencia de sentido de iniciativa y el espíritu emprendedor

Se desarrolla la capacidad de transformar las ideas en actos con iniciativa emprendedora, creativa e imaginativa. Se diseña un plan de trabajo desde el análisis, la organización, gestión de recursos y conocimientos, destrezas, toma de decisiones...con una postura ética y adquiriendo conciencia de la situación a intervenir o resolver. Será importante la capacidad de adaptación al cambio, desde el autoconocimiento y la autoestima, sin perder la autoconfianza, autonomía, interés y esfuerzo por un trabajo responsable y eficiente que respete la condición individual o grupal.

Competencia de conciencia y expresiones culturales

Se conocen diversos códigos artísticos y culturales. Es prioritario comprenderlos, apreciarlos y valorarlos con espíritu crítico y con actitud abierta y respetuosa, para poder emplearlos como medio de expresión y creación personal y permitirnos su disfrute como parte de la riqueza y patrimonio cultural de la diversidad de nuestra sociedad. Se conocen y comprenden autores, obras, géneros y estilos de distintas manifestaciones artístico-culturales para facilitar la participación en la vida y actividad cultural del contexto espacio-temporal del alumnado y colaborar en la necesidad de cuidar preservar dicho patrimonio. Se potencian las habilidades perceptivas, comunicativas, estéticas y sensibles con el fin de producir, imaginar, crear, recrear,

compartir... y dialogar entre culturas y sociedades valorando la libertad de expresión en la realización de dichas experiencias.

COMPETENCIAS CLAVE	SIGLAS
1. Comunicación lingüística	CCL
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología	CMCT
3. Competencia digital	CD
4. Competencia de aprender a aprender	CAA
5. Competencias sociales y cívicas	CSC
6. Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	CIEE
7. Competencia de conciencia y expresiones culturales	CCEC

D 2. CONTENIDOS

D. 2. CONTENIDOS DE 3º ESO

BLOQUE 1: EL MUNDO AUDIOVISUAL.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
• Historia del cine. • Géneros cinematográficos. • Elementos y recursos de la narrativa y el lenguaje cinematográfico. • Elementos y componentes del equipo de producción audiovisual. • Fases y proceso de producción audiovisual. • Creación de productos monomediáticos. • Valoración crítica y respeto por las obras artísticas.	1. Obtener información relevante sobre la Historia del cine y apreciar la evolución de su lenguaje, analizando obras de forma crítica y reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	1.1. Busca información concreta y relevante. 1.2. Organiza la información buscada. 1.3. Consulta y utiliza recursos digitales de forma adecuada. 1.4. Analiza el uso que se hace del lenguaje audiovisual en obras de diferentes géneros y formatos.
	2. Conocer las diferentes especialidades y funciones de los de los miembros de un equipo de trabajo audiovisual.	2.1. Comprende las funciones desempeñadas por cada uno de los miembros del equipo de producción.
	3. Conocer y analizar los fundamentos del lenguaje audiovisual y emplear recursos y técnicas apropiadas para elaborar documentos originales y reflexionar de forma crítica sobre los mismos.	3.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en las distintas fases de comunicación audiovisual. 3.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes audiovisuales. 3.3. Diseña en equipo producciones audiovisuales utilizando diferentes lenguajes y códigos. 3.4. Utiliza de manera ordenada las distintas fases del proceso creativo (guión técnico, storyboard, realización,...). 3.5. Elabora los documentos de trabajo que apoyan la realización de productos audiovisuales. 3.6. Valora de forma crítica los resultados.

BLOQUE 2: LOS RECURSOS MULTIMEDIA.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
• Características del lenguaje multimediático: elementos multimedia, navegación, interactividad y capacidad de respuesta. • Estructuras	1. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información, aprender y expresar contenidos sobre recursos multimedia.	1.1. Emplea las tecnologías de la información y la comunicación para elaborar trabajos con la terminología adecuada a los temas tratados.

multidireccionales: narrativa interactiva. • Elementos y componentes del equipo de producción multimedia. • Fases y proceso de producción multimedia. • Creación de productos multimediáticos.	2. Conocer las funciones de los miembros de un equipo de trabajo multimedia.	2.1. Identifica los trabajos desempeñados por cada uno de los miembros del equipo multimedia.
	3. Utilizar los recursos multimedia y aplicar las fases del proceso de producción multimedia a través de la creación de productos multimediáticos.	3.1. Identifica las características de productos multimedia. 3.2. Reconoce cada una de las fases y el proceso de los productos multimedia. 3.3. Diseña y expone un guión multimedia interactivo.

BLOQUE 3: PROYECTO Y PROCESO CREATIVO.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
• Planteamiento del proyecto • Recopilación, investigación y recogida de datos. • Elaboración del storyboard y la documentación técnica. • Desarrollo y resultado: grabación y montaje. • Difusión multimedia del proyecto.	1. Trabajar de forma cooperativa, apreciando el cuidado por la seguridad propia y de sus compañeros, cuidando y haciendo uso adecuado de los materiales.	1.1. Hace uso adecuado de las tecnologías de la información y la comunicación. 1.2. Participa en los trabajos de equipo realizando la tarea asignada. 1.3. Utiliza estrategias para realizar trabajos en equipo, mostrando habilidades para la resolución pacífica de conflictos. 1.4. Conoce y respeta las normas de uso y de seguridad de los aparatos y de los materiales de trabajo.
	2. Conocer y aplicar las fases del proceso creativo en un proyecto audiovisual cooperativo utilizando los materiales, técnicas y recursos apropiados.	2.1. Selecciona los recursos y las herramientas más adecuadas para realizar el proyecto. 2.2. Elabora correctamente el guión literario, la estructura de navegación y el mapa interactividad. 2.3. Graba escenas de forma adecuada. 2.4. Monta, a partir de las escenas rodadas, los diferentes módulos que conforman cada itinerario del producto interactivo. 2.5. Comunica de forma oral y escrita el producto final desarrollado. 2.6. Emplea una plataforma de contenido para alojar la obra creativa y poner en relación las diferentes partes del proyecto.

D 2.2. RELACIÓN ENTRE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE CON LAS COMPETENCIAS CLAVE POR EVALUACIÓN

1ª EVALUACIÓN

BLOQUE 1: TEMA 1: EL MUNDO AUDIOVISUAL.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	BÁSICO	INSTRUMENTO		COMPETENCIAS	
• Historia del cine. • Géneros cinematográficos. • Elementos y recursos de la narrativa y el lenguaje cinematográfico.	1. Obtener información relevante sobre la Historia del cine y apreciar la evolución de su lenguaje, analizando obras de forma crítica y reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	1.1. Busca información concreta y relevante. 1.2. Organiza la información buscada. 1.3. Consulta y utiliza recursos digitales de forma adecuada. 1.4. Analiza el uso que se hace del lenguaje audiovisual en obras de diferentes géneros y formatos.	SI	Presentación en PPT	Prueba escrita	CCEC-CD	CCL-CAA

BLOQUE 1: TEMA 2: PRODUCTO AUDIOVISUAL.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	BÁSICO	INSTRUMENTO		COMPETENCIAS	
• Elementos y componentes del equipo de producción audiovisual.	2. Conocer las diferentes especialidades y funciones de los de los miembros de un equipo de trabajo audiovisual.	2.1. Comprende las funciones desempeñadas por cada uno de los miembros del equipo de producción.	SI	Presentación en PPT	Prueba escrita	CCEC-CD	CCL-CAA
• Fases y proceso de producción audiovisual. • Creación de productos monomediáticos • Valoración crítica y respeto por las	3. Conocer y analizar los fundamentos del lenguaje audiovisual y emplear recursos y técnicas apropiadas para elaborar documentos originales y reflexionar de forma crítica sobre los mismos.	3.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en las distintas fases de comunicación audiovisual. 3.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes audiovisuales. 3.3. Diseña en equipo producciones audiovisuales utilizando diferentes lenguajes y códigos. 3.4. Utiliza de manera ordenada las distintas fases del proceso creativo (guión técnico, storyboard, realización,...). 3.5. Elabora los documentos de trabajo que apoyan la realización de productos					

obras artísticas.		audiovisuales. 3.6. Valora de forma crítica los resultados.					

2ª EVALUACIÓN

BLOQUE 2: TEMA 3 : LOS RECURSOS MULTIMEDIA.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	BÁSICO	INSTRUMENTO		COMPETENCIAS	
• Características del lenguaje multimediático: elementos multimedia, navegación, interactividad y capacidad de respuesta.	1. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información, aprender y expresar contenidos sobre recursos multimedia.	1.1. Emplea las tecnologías de la información y la comunicación para elaborar trabajos con la terminología adecuada a los temas tratados.	SI	Ejercicio presentación tema	Edición	CCEC-CD	CAA-CCL

BLOQUE 2: TEMA 4 : FUNCIONES EN EQUIPO MULTIMEDIA

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	BÁSICO	INSTRUMENTO		COMPETENCIAS	
• Estructuras multidireccionales: narrativa interactiva.	2. Conocer las funciones de los miembros de un equipo de trabajo multimedia.	2.1. Identifica los trabajos desempeñados por cada uno de los miembros del equipo multimedia.	SI	Presentación en PPT		CCEC	CAA-CCL

BLOQUE 2: TEMA 5: PRODUCTO MULTIMEDIA.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	BÁSICO	INSTRUMENTO		COMPETENCIAS	
• Elementos y componentes del equipo de producción multimedia.	3. Utilizar los recursos multimedia y aplicar las fases del proceso de producción multimedia a través de la creación de productos mediaticos.	3.1. Identifica las características de productos multimedia.	SI	Ejerccico escrito	Ejercicio práctico. Edición	CCEC-CD	CAA
• Fases y proceso de producción multimedia.		3.2. Reconoce cada una de las fases y el proceso de los productos multimedia.					
• Creación de productos multimediáticos.		3.3. Diseña y expone un guión multimedia interactivo.					

3ª EVALUACIÓN

BLOQUE 3: TEMA 6: PROCESO CREATIVO.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	BÁSICO	INSTRUMENTO		COMPETENCIAS	
• Planteamiento del proyecto • Recopilación, investigación y recogida de datos. • Elaboración del storyboard y la documentación técnica. • Desarrollo y resultado: grabación y montaje.	1. Trabajar de forma cooperativa, apreciando el cuidado por la seguridad propia y de sus compañeros, cuidando y haciendo uso adecuado de los materiales.	1.1. Hace uso adecuado de las tecnologías de la información y la comunicación. 1.2. Participa en los trabajos de equipo realizando la tarea asignada 1.3. Utiliza estrategias para realizar trabajos en equipo, mostrando habilidades para la resolución pacífica de conflictos. 1.4. Conoce y respeta las normas de uso y de seguridad de los aparatos y de los materiales de trabajo.	SI	Ejercicios prácticos. Edición	Prueba práctica	CCEC-CD	CAA

BLOQUE 3: TEMA 7: PROYECTO

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	BÁSICO	INSTRUMENTO		COMPETENCIAS	
• Difusión multimedia del proyecto.	2. Conocer y aplicar las fases del proceso creativo en un proyecto audiovisual cooperativo utilizando los materiales, técnicas y recursos apropiados.	2.1. Selecciona los recursos y las herramientas más adecuadas para realizar el proyecto. 2.2. Elabora correctamente el guión literario, la estructura de navegación y el mapa interactividad. 2.3. Graba escenas de forma adecuada. 2.4. Monta, a partir de las escenas rodadas, los diferentes módulos que conforman cada itinerario del producto interactivo. 2.5. Comunica de forma oral y escrita el producto final desarrollado. 2.6. Emplea una plataforma de contenido para alojar la obra creativa y poner en relación las diferentes partes del proyecto.	SI	Proyecto		CCEC-CD	CAA-CCL

D 2.3. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS DE 3º ESO

A continuación establecemos unas distribuciones temporales de los contenidos, que tienen carácter orientativo y son susceptibles de modificación ya que todo dependerá del proceso evolutivo de los alumnos en sus aprendizajes y de la evaluación que pueda tener el proceso de enseñanza-aprendizaje.

TEMA		Sesiones	T
01	EL MUNDO AUDIOVISUAL	12	I
02	PRODUCTO AUDIOVISUAL	24	
03	LOS RECURSOS MULTIMEDIA	5	II
04	FUNCIONES EN EQUIPO MULTIMEDIA	5	
05	PRODUCTO MULTIMEDIA	20	
06	PROCESO CREATIVO	20	III
07	PROYECTO	10	

D 3. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS

Todas las materias dependientes de este Departamento utilizarán dos procedimientos en la evaluación del aprendizaje de los alumnos:

Uno mediante la realización de trabajos prácticos en los que los contenidos procedimentales sean reflejo de los contenidos conceptuales con adaptación de los contenidos actitudinales oportunos.

Estas realizaciones serán fruto de trabajos en el aula o bien como experiencia de salidas motivadas por visitas a exposiciones, museos, etc..., o localización de materiales origen del trabajo a desarrollar.

Los trabajos prácticos mencionados, común en todas las materias del Departamento, serán de una utilización mayor en aquellas que su contenido conceptual es menor, más propios de talleres o materias optativas.

Otro procedimiento a utilizar es la realización de ejercicios con la intención de apreciar la cantidad de contenidos conceptuales asimilados por el alumno. Estos ejercicios, si bien podrán ser realizados en todas las materias, se contempla que su utilización sea mayor en aquellas materias en que la cantidad de contenidos conceptuales sea mayor como lo es en la materia de Educación Plástica y Visual.

D 3.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN 3º ESO

TABLA NOTA FINAL 1ª EVALUACIÓN

ESTÁNDARES	PORCENTAJE	CALIFICACIÓN	RETRASO
1.1/1.2/1.3/1.4	30%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
2.1/3.1/3.2/3.3/3.4/3.5/3.6	70%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
ACTIVIDADES DIARIAS Y PARTICIPACIÓN ACTIVA VALORADO AL FINAL DEL TRABAJO (10%) * Siempre que la nota sea superior a 5 en la corrección del trabajo.			
CALIFICACIÓN EVALUACIÓN	100%		

TABLA NOTA FINAL 2ª EVALUACIÓN

ESTÁNDARES	PORCENTAJE	CALIFICACIÓN	RETRASO
1.1	20%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
2.1	20%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
3.1	60%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
ACTIVIDADES DIARIAS Y PARTICIPACIÓN ACTIVA VALORADO AL FINAL DEL TRABAJO (10%) * Siempre que la nota sea superior a 5 en la corrección del trabajo.			
CALIFICACIÓN EVALUACIÓN	100%		

TABLA NOTA FINAL 3ª EVALUACIÓN

ESTÁNDARES	PORCENTAJE	CALIFICACIÓN	RETRASO
1.1/1.2/1.3/1.4	60%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
2.1/2.2/2.3/2.4/2.5/2.6	40%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
ACTIVIDADES DIARIAS Y PARTICIPACIÓN ACTIVA VALORADO AL FINAL DEL TRABAJO (10%) * Siempre que la nota sea superior a 5 en la corrección del trabajo.			
CALIFICACIÓN EVALUACIÓN	100%		

TABLA NOTA FINAL CURSO

1ª EVALUACIÓN	2ª EVALUACIÓN	3ª EVALUACIÓN	FINAL
33%	33%	33%	100%
3,333	3,333	3,333	10
En caso de no alcanzar un mínimo de un 35% en alguna de las evaluaciones no se sacará media			

D.3.2. RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES

Para recuperar una evaluación suspensa habrá que entregar y superar en un plazo determinado lo no presentado antes y/o lo evaluado negativamente, así como superar la siguiente evaluación.

Los trabajos prácticos con una calificación inferior a cinco puntos se podrán repetir fuera del horario de clases con el objeto de mejorar la puntuación siempre que el profesor lo considere oportuno. También podrá proponer la entrega de trabajos distintos a los ya realizados que resuman los contenidos mínimos a recuperar.

La recuperación de la parte teórica, si resulta necesario se realizará en el examen del mes de junio.

Los alumnos podrán recuperar las evaluaciones suspensas, en la última evaluación, en el examen que englobará los conceptos y procedimientos más importantes del curso. En caso de que el alumno no haya superado las diferentes evaluaciones debido a la falta de entrega de diferentes trabajos prácticos, el profesor le indicará qué ejercicios debe realizar y entregar el mismo día de la prueba teórico – práctica.

En los exámenes de recuperación no podrá obtenerse una nota superior al 5 para evitar agravios comparativos con los alumnos que han realizado un esfuerzo durante toda la evaluación.
En caso de pérdida de evaluación continua, el alumno realizará un examen teórico – práctico en el mes de junio que resuma los contenidos y procedimientos trabajados por sus compañeros a lo largo del curso.

De no aprobar el examen de junio, el alumno deberá presentarse al examen extraordinario de septiembre. El profesor indicará en el mes de junio una serie de trabajos de tipo práctico cuyo objetivo será el repaso de la materia en los meses de verano. El examen constará tanto de conceptos teóricos como la aplicación de estos conceptos a casos prácticos. El alumno deberá acudir al examen provisto de todos los materiales e instrumentos que crea necesarios para su realización.

El examen será el instrumento que posee el profesor para la evaluación del alumno, por lo que no se valorarán las actitudes del mismo a lo largo del curso, por ser esta una prueba de carácter independiente.

La prueba será calificada con una valoración de cero a diez puntos, considerando como no superada aquella que obtenga una calificación inferior a cinco.

D 4. ACTIVIDADES DE REFUERZO Y AMPLIACIÓN

Una de los puntos más importantes de las nuevas enseñanzas es la la atención a la diversidad. La complejidad que conlleva desarrollar este cometido hace necesario que sean los propios centros los encargados de regular esta situación.

Para que un libro de texto puedacontribuir a esta tarea, en sus contenidos y en sus actividades debe tener en cuenta esa situación real de trabajo. La atención a la diversidad la contemplaremos principalmente en las actividades, las cuales responderán a tres niveles de dificultad (baja, media y alta), según los siguientes parámetros:

- **Nivel bajo:** cuando el alumno/a pueda contestar teniendo en cuenta, únicamente, los conceptos estudiados en la Unidad con la que esté trabajando.
- **Nivel medio:** cuando el alumno/a necesite consultar otro libro, además del de texto, o manejar conceptos vistos en otras Unidades para realizar la actividad que se propone.

- **Nivel alto:** cuando el alumno/a necesite manejar varias fuentes para responder, o si debe tener en cuenta conceptos tratados en otros cursos.

Por tanto, el profesor/a, en estas condiciones, puede elegir en cualquier momento las actividades más adecuadas para cada alumno/a, grupo de alumnos/as o situación particular de la clase.

Contaremos con una gran cantidad de actividades y de cuestiones que tratar, desde diversos puntos de vista, los conceptos que se estudian. Las cuestiones que se plantean al principio de cada Unidad se pueden utilizar: como sondeo de las ideas previas que tienen los alumnos/as sobre los contenidos que se van a exponer; para comprobar que, efectivamente, el concepto ha sido comprendido después de su estudio o explicación; o simultáneamente al estudio y a la explicación del concepto, para matizar o desarrollar alguna parte de él.

En las actividades que siguen a la teoría, el profesor/a puede hacer una selección para elegir las que crea más convenientes para aplicar y reforzar los contenidos, en función de las características de su grupo. Puede, por tanto, establecer un buen conjunto de actividades de refuerzo.

El tratamiento a la diversidad debe aplicarse desde el momento en que se detectan distintos niveles de conocimientos y actitudes en los alumnos/as. Los trabajos propuestos en el cuaderno de actividades siempre pueden matizarse, simplificando o complicando los planteamientos, según convenga en cada caso.

D 5. ENSEÑANZAS TRANSVERSALES

El currículo oficial indica que en el aula se deben tratar transversalmente los siguientes temas: Educación al consumidor, Educación ambiental, Educación para la paz, Educación para la salud, Educación moral y cívica, y Educación para la igualdad de los sexos.

En la guía didáctica se sugiere al profesorado que los trate cuandosurjansituaciones en el aula que lo aconsejen. Se ha procurado que los temas transversales, de gran importancia en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria, estén presentes en las distintas unidades de este proyecto, tal y como se expone a continuación:

- **Educación ambiental.** Se intenta promover la adquisición de hábitos respetuosos con el medio ambiente en multitud de contenidos y de actividades a lo largo de toda la etapa. Los objetivos que se persiguen son:
- Fomentar el respeto a los seres vivos.
- Buscar el equilibrio en las relaciones entre los seres humanos, los animales y el medio físico en el que conviven.
- Concienciar a los alumnos/as de que todos somos responsables de la contaminación medioambiental, y proponer medidas correctoras.
- **Educación moral y cívica.** Se fomenta el desarrollo de actitudes abiertashacia las opiniones de los demás y de actitudes críticas ligadas al rigor, la precisión y el orden en la realización de tareas como valores fundamentales de una sociedad democrática. La enseñanza que emerge de la etapa es el respeto y el equilibrio del hombre con el medio ambiente que le rodea, en conexión directa con la Educación ambiental.

- **Educación para la paz.** Se aborda de un modo explícito en varias unidades, proponiendo, por ejemplo, el diseño de carteles publicitarios a favor de la paz, donde el mensaje del color juega un papel fundamental. Del mismo modo, a lo largo de toda la etapa subyacen algunos principios sobre los que se asienta dicha materia transversal, como:
- El respeto a los distintos comportamientos que presenta el ser humano.
- El equilibrio en las relaciones de los seres humanos entre sí y con el medio que les rodea.
- **Educación al consumidor**. Se resalta la importancia de que el consumidor cuide los productos adquiridos, valore sucalidad y haga un uso correcto de los mismos para su buena conservación.

.

D 6. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

El Departamento consta de dos aulas de Plástica y un taller, que aun siendo de superficie inferior a la contemplada por la E.S.O., son suficientes para cubrir las necesidades de las materias impartidas, siempre y cuando haya una organización a nivel horaria y de mantenimiento de las mismas.
Todas las asignaturas del Departamento que así lo requieren tienen acceso a las aulas de informática, no obstante, esto no es suficiente puesto que es un 50% de horas y no hay ordenadores para todos los alumnos, únicamente para un 33% y si a esto le añadimos que los equipos están obsoletos es muy difícil la enseñanza de medios audovisuales

Las dos aulas disponen de mesas de dibujo para treinta y ocho alumnos. La situación de las aulas, el taller y el Departamento nos permite compartir todo el material ya que todas ellas se comunican entre sí.

Como material no fungible, dispone de:

- Dos tórculos, con 60 cm. y 45 cm. de luz.
- Proyector de Diapositivas
- Retroproyector
- Modelos en escayola
-10 tornos manuales para volumen
- Accesorios para grabado.
- Horno de cerámica

- Dos cañón de proyección
- Tres ordenadores de sobremesa

Como material fungible cabe diferenciar entre el que posee el Departamento para el correcto funcionamiento de las distintas materias que lo integran y aquel que el alumno precisará para su trabajo.

PROGRAMACIÓN DE

CULTURA AUDIOVISUAL 1º Bº

INDICE

E	**CULTURA AUDIOVISUAL 1º BACHILLERATO**	68
E.1	**OBJETIVOS Y COMPETENCIAS BASICAS**	69
E.1.1.	OBJETIVOS ESPECIFICOS	69
E 1.2.	CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS	70
E 2.	**CONTENIDOS**	73
E 2.1.	CONTENIDOS 1º BACHILLERATO	73
E 2.2.	RELACIÓN ENTRE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE CON LAS COMPETENCIAS CLAVE POR EVALUACIÓN	76
E 2.3.	DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS DE 1º BACHILLERATO	83
E.3.	**PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACION**	84
E.3.1.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN 1º BACHILLERATO	84
E.3.2.	RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES	85

E CULTURA AUDIOVISUAL 1º BACHILLERATO

INTRODUCCIÓN

Desde los orígenes de la humanidad, la evolución social de los pueblos ha tenido su plasmación gráfica en representaciones icónicas, reflejando en ellas el entorno en el que viven y utilizando para ello variadas herramientas. La aparición de la fotografía y el cine en el siglo XIX trajo una nueva manera de mostrar la realidad, y la historia del siglo XX no se puede concebir sin el uso de la imagen y el sonido como vehículos de datación y evaluación de los hechos ocurridos. El siglo XXI presenta en su cabecera una nueva revolución social en las comunicaciones: la era digital e Internet. Estos dos elementos están suponiendo un cambio tal en los comportamientos sociales que cuesta aventurar hacia dónde caminan las nuevas generaciones nacidas dentro de este sistema de información e intercambio de datos. Por primera vez en la historia, casi todo el mundo y en casi todos los países, contamos con medios de recepción y envío de información en el instante, información que se construye con las herramientas que esta materia trata de analizar para facilitar el aprendizaje.

El propio carácter de esta materia se estructura en dos caminos paralelos y complementarios: El analítico y el creativo. El analítico basado en aprender a ver, a escuchar, a discernir lo que se dice, cómo se dice y por qué se presenta al espectador de una manera determinada. Se trata por tanto de que el alumnado comprenda, analice y relacione la cultura audiovisual de la sociedad en la que vive y los medios de producción utilizados para generarla; de esta manera, podrá ser capaz de desarrollar un sentido crítico y personal, para ordenar la información recibida y atemperar la intensidad de la potencia icónica que el mundo audiovisual genera. El segundo es creativo, enfocado en aprender el proceso creativo de los productos audiovisuales para una posterior producción. Se trata de proporcionar al alumnado una de las mejores herramientas para el desarrollo personal y humano. La sociedad actual tiene como una de sus señas de identidad la presencia de imágenes digitales en prácticamente cualquier actividad que desarrolle y es en este punto donde nos encontramos ante un inmenso reto. Resulta pertinente, por tanto, que los alumnos y alumnas entiendan la importancia del proceso creativo y su relación inexcusable con la industria audiovisual que se encarga de gestionarlo, debido a la ausencia de filtros de calidad y a la facilidad de publicación en la red.

Esta materia se desarrolla durante dos cursos académicos del Bachillerato de Artes. Los contenidos de estas enseñanzas están ordenados de un modo muy concreto: la imagen, su significado y posibilidades expresivas; los medios de comunicación y la producción audiovisual.

En el **primer curso** el alumnado analiza la evolución de los medios y lenguajes audiovisuales y las funciones y características de la imagen fija y en movimiento, a fin de crear narraciones audiovisuales sencillas. En el **segundo curso** el alumnado estudiará la importancia de la función expresiva de la imagen, el sonido y la música en el proceso de creación de audiovisuales. Se

hace necesario comprender la organización de la producción de audiovisuales, las características de los “nuevos media” y de los mensajes publicitarios, a fin de valorar y realizar productos audiovisuales sencillos.

Esta materia tiene un carácter propedéutico necesario y básico para su desarrollo en etapas posteriores, ya sea en estudios universitarios de comunicación audiovisual, publicidad y bellas artes, entre otros, como para los de formación profesional de imagen y sonido y enseñanzas artísticas.

E 1. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS BÁSICAS

E 1.1. OBJETIVOS ESPECIFICOS

Los alumnos que cursen la enseñanza de Cultura Audiovisual en el bachillerato ya habrán adquirido unos conocimientos básicos en etapas anteriores y por lo tanto, esta materia les servirá para profundizar en todo lo aprendido, al tiempo que acceden a nuevos conocimientos con la finalidad de su desarrollo a través de las siguientes capacidades:

1. Aprender, profundizar y clasificar los distintos lenguajes que rodean la naturaleza de la imagen y el sonido y ser capaces de identificar su correcta combinación en función del mensaje.

2. Entender la importancia fundamental de los medios de comunicación en una sociedad democrática y la interrelación creativa que brindan las nuevas tecnologías.

3. Comprender y apreciar cómo el progreso actual de las tecnologías de la información y la comunicación proviene de los avances técnicos y expresivos producidos a lo largo de la historia.

4. Reconocer las diferencias existentes entre la realidad y la representación que de ella nos ofrecen los medios audiovisuales.

5. Valorar la importancia de la función expresiva del sonido y de la música en el proceso de creación audiovisual.

6. Conocer y comprender los aspectos estéticos, técnicos y expresivos de los medios de comunicación, reconociendo sus diferentes géneros y creando documentos audiovisuales.

7. Analizar críticamente los mensajes gráficos, y desarrollar actitudes reflexivas y creativas ante los mensajes de los medios de comunicación audiovisual, distinguiendo en ellos qué hay de información, arte, propaganda y seducción.

8. Tomar conciencia de que toda elaboración audiovisual va dirigida al público, en su función de consumidores, para exigir productos de calidad y generar un respetuoso equilibrio entre la libertad de expresión y los derechos individuales.

9. Utilizar el vocabulario específico de la materia para que su incorporación al vocabulario habitual aumente la precisión en el uso del lenguaje y mejore la comunicación.

10. Integrar la cultura audiovisual en la comunicación personal como forma de conocer mejor la realidad y al propio ser humano, superando los estereotipos y prejuicios y reflexionando desde la autocrítica, el goce estético y la expresión de sentimientos e ideas propias o ajenas.

11. Dotar al alumnado de una visión general para su orientación profesional hacia estudios superiores relacionados con la imagen y el sonido, valorando su formación en Cultura Audiovisual en el entorno laboral de esta comunidad.

E 1.2. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA PARA LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

El propio carácter de la materia hace que los saberes conceptuales tengan una inmediata y coherente aplicación a través de los saberes procedimentales. A partir de las actitudes y valores del currículo de dicha asignatura y del desarrollo de las metodologías activas contextualizadas en las experiencias de aprendizajes diversos, se proporciona al alumnado una relevante herramienta con la que poder interactuar en el marco de la cultura audiovisual.

Estos compromisos son los que se tienen en cuenta a través de las siete competencias clave que se aplican en los objetivos, contenidos y criterios de evaluación de esta materia.

Competencia en comunicación lingüística

Se elaboran mensajes a través de los distintos lenguajes de la imagen y del sonido en diversos formatos, soportes, contextos y situaciones de comunicación. Se interpretan los mensajes recibidos desde el conocimiento de los códigos de su propio contexto socio-cultural e intercultural, favoreciendo la interacción e intercambio comunicativo. Se pone en juego lo discursivo, lo argumentativo y la escucha activa y el lenguaje no verbal. Con la búsqueda y tratamiento de la información, se desarrolla un espíritu crítico, dialogante y respetuoso, donde la libertad de expresión suponga una fuente de disfrute de las ideas, experiencias y emociones propias y ajenas.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Se pretende el uso correcto del lenguaje científico en relación con tomar datos, manejar unidades, elaborar tablas y gráficos...con la intención de secuenciar la información y resolver problemas de un proyecto o tarea determinada. Se descodifica y codifica la información visual procedente de parámetros espaciales, que conlleven estudiar las propiedades, posiciones y direcciones relativas de los objetos en el espacio o en el plano. Se construye e interpreta para

transformar materiales y formas atendiendo a sus atributos. Es necesario aplicar el método científico racional para adquirir conocimientos, contrastar ideas y aplicar descubrimientos. Se fomentan las destrezas tecnológicas necesarias para interpretar datos, buscar soluciones y crear nuevos productos audiovisuales. Se identifican, estudian y resuelven retos y problemas en situaciones de la vida cotidiana desde la puesta en valor de la salud física y mental, desde la disciplina, el rigor, la paciencia, el riesgo y la limpieza...generando un compromiso responsable con el entorno y la sociedad.

Competencia digital

Se plantea el uso activo, creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación, valorando sus fortalezas y debilidades y respetando los principios éticos de su uso. Se conocen y reconocen los lenguajes icónicos, visuales y sonoros para su descodificación, transferencia y transformación. Se conocen las aplicaciones informáticas más comunes y se seleccionan las que más se adaptan al contenido y finalidad del proyecto.

Competencia de aprender a aprender

Se conocen, reflexionan conscientemente y organizan los propios procesos de aprendizaje para ajustarlos a los tiempos y a las demandas diversas. Es necesario desarrollar las habilidades para iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje desde la motivación por aprender y desde el fomento de la autoconfianza mediante metas realistas a corto, medio y largo plazo. A través de la disciplina y la elección de estrategias posibles se toma conciencia de cómo se aprende, de lo que se sabe, lo que se desconoce, lo que se es capaz de aprender, lo que interesa...y lo que se descubre en situaciones de trabajo individual y cooperativo.

Competencia social y cívica

Se participa a nivel personal e interpersonal en la interpretación de fenómenos y problemas sociales para desde los propios conocimientos, elaborar respuestas, tomar decisiones y resolver problemas.
Será necesario conocer y emplear las principales técnicas, materiales, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos para diseñar proyectos individuales o cooperativos desde el respeto mutuo, la empatía, la tolerancia, la democracia y la igualdad entre las distintas identidades defendiendo los derechos humanos.

Competencia de sentido de iniciativa y el espíritu emprendedor

Se desarrolla la capacidad de transformar las ideas en actos con iniciativa emprendedora, creativa e imaginativa. Se diseña un plan de trabajo desde el análisis, la organización, gestión de recursos y conocimientos, destrezas, toma de decisiones...con una postura ética y adquiriendo conciencia de la situación a intervenir o resolver. Será importante la capacidad de adaptación al cambio, desde el autoconocimiento y la autoestima, sin perder la autoconfianza, autonomía, interés y esfuerzo por un trabajo responsable y eficiente que respete la condición individual o grupal.

Competencia de conciencia y expresiones culturales

Se conocen diversos códigos artísticos y culturales. Es prioritario comprenderlos, apreciarlos y valorarlos con espíritu crítico y con actitud abierta y respetuosa, para poder emplearlos como medio de expresión y creación personal y permitirnos su disfrute como parte de la riqueza y patrimonio cultural de la diversidad de nuestra sociedad. Se conocen y comprenden autores, obras, géneros y estilos de distintas manifestaciones artístico-culturales para facilitar la participación en la vida y actividad cultural del contexto espacio-temporal del alumnado y colaborar en la necesidad de cuidar preservar dicho patrimonio. Se potencian las habilidades perceptivas, comunicativas, estéticas y sensibles con el fin de producir, imaginar, crear, recrear, compartir... y dialogar entre culturas y sociedades valorando la libertad de expresión en la realización de dichas experiencias.

COMPETENCIAS CLAVE	**SIGLAS**
1. Comunicación lingüística	CCL
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología	CMCT
3. Competencia digital	CD
4. Competencia de aprender a aprender	CAA
5. Competencias sociales y cívicas	CSC
6. Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	CIEE
7. Competencia de conciencia y expresiones culturales	CCEC

E.2. CONTENIDOS

E. 2. CONTENIDOS DE CULTURA AUDIOVISUAL 1º BACHILLERATO

BLOQUE 1: IMAGEN Y SIGNIFICADO

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
• La imagen representada: funciones y forma. • Evolución de la construcción de imágenes fijas a lo largo de la historia del arte. • Los medios audiovisuales y sus características principales. • Evolución de los medios y lenguajes audiovisuales. El lenguaje de los "new media". Comparativa histórica de los hitos de la fotografía, el cine, la televisión, la radio, el multimedia y los nuevos medios. El mundo audiovisual como representación del mundo real. Funciones de la imagen. • Trascendencia de la valoración expresiva y estética de las imágenes y de la observación critica de los mensajes.	1. Explicar las diferentes funciones de la imagen representada: simbólica, religiosa, lúdica, decorativa, jerárquica, educativa, etc.	1.1. Compara imágenes de la historia del arte, por ejemplo: hieratismo egipcio, helenismo griego, simbolismo románico, dramatismo barroco, realismo decimonónico, etc. y establece sus diferencias formales.
	2. Reconocer y diferenciar las principales formas de representación icónica: simbolismo, realismo, expresionismo, naturalismo, idealismo, abstracción.	2.1. Analiza las similitudes en los tratamientos formales entre el arte tradicional y la fotografía.
	3. Analizar las características principales de la fotografía, el sonido, el cine, la televisión y los productos digitales en Internet.	3.1. Compara el tratamiento formal de la pintura y la fotografía del siglo XIX: retrato, paisaje, eventos históricos, etc.
	4. Valorar la importancia de la evolución de los medios y lenguajes audiovisuales en los diversos medios de comunicación en las sociedades actuales y la interrelación creativa que brindan las Tecnologías de la Información y la Comunicación.	4.1. Explica las principales características de los sistemas audiovisuales, sus relaciones y diferencias.
		4.2. Establece las diferencias entre imagen y realidad y sus diversas formas de representación.
		4.3. Analiza los avances que se han producido a lo largo de la historia en el campo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y en la evolución estética de los mensajes audiovisuales.
		4.4. Valora los diferentes contenidos multimedia y new media en la representación de la realidad.

BLOQUE 2: LA IMAGEN FIJA Y SU CAPACIDAD EXPRESIVA.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
• Características propias de la imagen fotográfica, en relación a otras imágenes fijas.	1. Reconocer las propiedades diferenciadoras de la imagen fotográfica.	1.1. Establece las diferencias entre imagen posada, instantánea y captura del movimiento.

• El encuadre en la imagen fija. • La fotografía en blanco y negro y en color. Características principales. • La fotografía como instrumento de denuncia social y su uso como imagen del poder político. • La fotografía de moda. Condicionantes plásticos y económicos. La obra gráfica de: Mario Testino, Jaume de Laiguana, Eugenio Recuenco. • La realidad paradójica. La obra gráfica de Chema Madoz. • Elementos expresivos y usos de la imagen fija. Los códigos que configuran los diferentes lenguajes. • La función ilustradora de la imagen (imagen y texto).	2. Analizar las composiciones fotográficas, valorando la disposición de los elementos dentro del espacio físico de la imagen.	2.1. Realiza fotografías de: primeros planos, plano detalle, panorámicas, picados y contrapicados; analizando los resultados obtenidos y valorando su correspondencia gráfica con trabajos similares de artistas conocidos.
	3. Analizar la capacidad expresiva de la imagen en blanco y negro y su utilización como alternativa a la fotografía en color.	3.1. Analiza la obra gráfica de fotógrafos que trabajen en blanco y negro: Martín Chambi, Irving Penn, Cecil Beaton, Ansel Adams, etc.
		3.2. Realiza dos tratamientos de elaboración digital a una misma composición: en B/N y color. Analiza el diferente resultado estético y semántico.
	4. Analizar la composición del color a través del sistema RGB.	4.1. Analiza el sistema RGB de construcción del color.
		4.2. Compara la obra de los principales fotógrafos y artistas en el tratamiento del color.: Ernst Haas, Andy Warhol, Howard Schatz, Ouka Leele, y otros posibles.
• La composición de imágenes fijas. Ritmo Visual. • La narración mediante imágenes fijas (carteles, historieta gráfica, presentaciones). El guión de la historieta. Elaboración de historias gráficas mediante imágenes de uso público. La fotografía en la publicidad. • Sistemas de captación de imágenes. La cámara fotográfica. • Las técnicas digitales en el diseño, manipulación y creación de imágenes. • Tratamiento de imágenes digitales.	5. Analizar el uso del color en la imagen fija: saturación, matiz, inversión, etc.	5.1. Realiza composiciones en color, y mediante tratamiento digital, altera el cromatismo, analizando los diferentes resultados obtenidos.
	6. Identificar los patrones icónicos de la fotografía como instrumento de difusión de la injusticia social.	6.1. Analiza la obra y la trascendencia social de los trabajos de: Dorothea Lange, Sebastião Salgado, Kevin Carter, Manuel Pérez Barriopedro, Cristina García Rodero, Gervasio Sánchez, etc.
	7. Analizar las diferentes formas de expresar el poder político a través de los tiempos, la imagen oficial a través de escultura o pintura, valorando las similitudes entre la imagen clásica y la fotográfica.	7.1. Realiza una composición analizando las diferentes formas de expresar el poder político a través de los tiempos: faraones, emperadores, reyes, presidentes, etc. Analizando las similitudes entre la imagen clásica y la fotográfica.
	8. Exponer y comentar las claves plásticas de la obra de los fotógrafos de moda.	8.1. Explica las claves plásticas y compositivas de la obra fotográfica y/o videográfica de Mario Testino, Jaume de Laiguana y Eugenio Recuenco, entre otros posibles.
	9. Reflexionar acerca de la relación imagen-realidad surgida en la obra gráfica de Chema Madoz.	9.1. Comenta la creación plástica de Chema Madoz, analizando el juego entre la realidad y la percepción paradójica de esta en su obra.
	10. Analizar las distintas funciones de la imagen fija empleadas para satisfacer las necesidades expresivas de la sociedad actual, aplicándolas en la elaboración de imágenes digitales.	10.1. Analiza los elementos espaciales, características básicas, significado y sentido empleados en la lectura de imágenes fijas.
		10.2. Analiza las funciones del ritmo en la composición de imágenes fijas.

		10.3. Valora los distintos usos de la imagen fotográfica en los medios de comunicación y en los nuevos medios.
		10.4. Reconoce y valora que se respete la autoría en la elaboración y distribución de fotografías por Internet.
		10.5. Analiza los sistemas actuales digitales de captación y tratamiento fotográfico.

BLOQUE 3: LA IMAGEN EN MOVIMIENTO Y SU CAPACIDAD EXPRESIVA.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
• Fundamentos perceptivos de la imagen en movimiento. La ilusión de movimiento. • La composición expresiva del cuadro de imagen en el cine y en televisión. La función de la iluminación. • Características técnicas de la imagen cinematográfica y videográfica, la imagen televisiva y de los audiovisuales. El 3D. • Sistemas de captación de imágenes en movimiento. Sistemas tradicionales analógicos y modernos sistemas digitales. • Las características expresivas de la velocidad de reproducción de imágenes: El cine mudo. La cámara lenta. El bullet time.	1. Analizar la técnica de exposición de imágenes fijas para simular movimiento. Desde el principio del cine, pasando por la televisión, hasta la imagen digital actual.	1.1. Diferencia las principales características técnicas de los sistemas cine, PAL y NTSC en la reproducción de imágenes.
	2. Analizar las distintas funciones y las características comunicativas de la imagen en movimiento empleadas para satisfacer las necesidades expresivas de la sociedad actual, aplicándolas en la elaboración de producciones digitales sencillas.	2.1. Analiza los elementos espaciales y temporales, las características básicas, el significado y el sentido en la lectura de imágenes en movimiento.
		2.2. Identifica y analiza los elementos expresivos y estéticos utilizados en las producciones audiovisuales: película cinematográfica, programa de televisión, entre otros.
	3. Diferenciar la calidad de la imagen en cuanto a resolución, brillo, luminosidad, etc. obtenida por diferentes medios digitales.	3.1. Valora la función de la iluminación como componente expresivo en la construcción del plano de imagen.
		3.2. Identifica los distintos sistemas técnicos de captación y edición digital en producciones audiovisuales.
		3.3. Analiza las características de los sistemas de captación y proyección de imágenes en 3D.
	4. Analizar las características técnicas necesarias para la creación de los efectos: cámara rápida, lenta y bullet time.	4.1. Analiza piezas videográficas o cinematográficas en las que se apliquen efectos de movimiento (intencionados o técnicos).
	5. Valorar los resultados expresivos obtenidos al alterar la velocidad de reproducción de las imágenes en movimiento.	5.1. Realiza diferentes modificaciones en piezas videográficas: alterando la velocidad de reproducción y los parámetros relacionados con el tamaño de imagen y analiza el resultado obtenido.

BLOQUE 4: NARRATIVA AUDIOVISUAL.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
• La narración de la imagen en movimiento. El plano y la secuencia. • Los planos de imagen. Los movimientos de cámara. • El diálogo en el cine: plano y contraplano. • El plano secuencia. • Las relaciones espacio temporales en la narración audiovisual. El flash forward y el flash back • Literatura y guión cinematográfico. La sinopsis. La escaleta. El guión literario. La secuencia. El guión técnico. El story board. • El montaje audiovisual. • Géneros cinematográficos. Géneros televisivos. Cine de ficción y documental. Cine de animación. • Narrativa de los productos interactivos.	1. Relacionar la construcción del plano de imagen y su capacidad narrativa.	1.1. Relaciona los elementos formales del plano y su consecuencia narrativa.
	2. Diferenciar los principales tipos de plano de imagen.	2.1. Analiza en una obra cinematográfica la construcción narrativa de los planos y la secuencia.
		2.2. Comenta, a partir de una obra cinematográfica, la construcción del plano-contraplano en un diálogo.
		2.3. Explica la complejidad técnica de la construcción de un plano secuencia, utilizando, entre otras piezas posibles: "La soga" de Alfred Hitchcock; "Sed de Mal" de Orson Welles; "Soy Cuba" de Mikhail Kalatozov.
	3. Analizar la importancia narrativa del flash back en la construcción narrativa cinematográfica.	3.1. Comenta la trascendencia narrativa del flash back en obras cinematográficas de relevancia.
		3.2. Analiza el significado narrativo del flashback en series para televisión.
	4. Identificar en obras cinematográficas de relevancia su estructura narrativa.	4.1. Analiza la estructura narrativa de obras significativas de la historia del cine.
	5. Reconocer las diferencias existentes entre la realidad y la representación que nos ofrecen las imágenes en movimiento, analizando los aspectos narrativos de los productos audiovisuales y aplicando criterios expresivos.	5.1. Identifica y analiza los elementos técnicos, expresivos y estéticos utilizados en las producciones audiovisuales y aplicarlos en la valoración de diversos productos: película cinematográfica, programa de televisión, entre otros.
		5.2. Especifica la tipología de género, la intencionalidad comunicativa y los códigos expresivos empleados en la realización de películas y programas de televisión, a partir de su visionado y análisis.
	6. Identificar y analizar los elementos técnicos, expresivos y estéticos utilizados en las producciones audiovisuales.	6.1. Analiza producciones multimedia interactivas y "new media" identificando las características de los distintos productos y sus posibilidades.
	7. Identificar las posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, con especial atención a los medios de comunicación de libre acceso como Internet.	7.1. Identifica y explica las posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, con especial atención a los medios de comunicación de libre acceso como Internet.

E 2.2. RELACIÓN ENTRE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE CON LAS COMPETENCIAS POR EVALUACIÓN

1ª EVALUACIÓN

BLOQUE 1: TEMA 1: IMAGEN Y SIGNIFICADO

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	BÁSICO	INSTRUMENTO		COMPETENCIAS	
• La imagen representada: funciones y forma.	1.1. Explicar las diferentes funciones de la imagen representada: simbólica, religiosa, lúdica, decorativa, jerárquica, educativa, etc.	1.1.1. Compara imágenes de la historia del arte, por ejemplo: hieratismo egipcio, helenismo griego, simbolismo románico, dramatismo barroco, realismo decimonónico, etc. y establece sus diferencias formales.	SI	Presentaciones en PPT-Edición	Prueba escrita	CCEC	
		1.1.2. Establece las diferencias entre imagen y realidad y sus diversas formas de representación					
• Evolución de la construcción de imágenes fijas a lo largo de la historia del arte.	1.2. Reconocer y diferenciar las principales formas de representación icónica: simbolismo, realismo, expresionismo, naturalismo, idealismo, abstracción.	1.2.1. Compara el tratamiento formal de la pintura y la fotografía del siglo XIX: retrato, paisaje, eventos históricos, etc.				CCEC	

BLOQUE 1: TEMA 2: MEDIOS AUDIOVISUALES

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	BÁSICO	INSTRUMENTO		COMPETENCIAS	
• Los medios audiovisuales y sus características principales.	1.3. Analizar las características principales de la fotografía, el sonido, el cine, la televisión y los productos digitales en Internet.	1.3.1 .Explica las principales características de los sistemas audiovisuales, sus relaciones y diferencias.	SI	Ejercicio práctico	Prueba escrita	CCEC	CSC
• Evolución de los medios y lenguajes audiovisuales. El lenguaje de los	1.4. Valorar la importancia de la evolución de los medios y			Presentaciones en PPT-Edición	Prueba escrita	CCL	

"new media". Comparativa histórica de los hitos de la fotografía, el cine, la televisión, la radio, el multimedia y los nuevos medios. El mundo audiovisual como representación del mundo real. Funciones de la imagen.	lenguajes audiovisuales en los diversos medios de comunicación en las sociedades actuales y la interrelación creativa que brindan las Tecnologías de la Información y la Comunicación.	1.4.1. Analiza los avances que se han producido a lo largo de la historia en el campo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y en la evolución estética de los mensajes audiovisuales.					
						CCEC	CCL-CD
• Trascendencia de la valoración expresiva y estética de las imágenes y de la observación crítica de los mensajes.		4.4. Valora los diferentes contenidos multimedia y new media en la representación de la realidad.				CCL	CD
BLOQUE 2 TEMA 3 : LECTURA Y USOS DE LA FOTOGRAFÍA							
CONTENIDOS	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**	**ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**	**BÁSICO**	**INSTRUMENTO**		**COMPETENCIAS**	
• Elementos expresivos y usos de la imagen fija. Los códigos que configuran los diferentes lenguajes.	1.5. Analizar las distintas funciones de la imagen fija empleadas para satisfacer las necesidades expresivas de la sociedad actual, aplicándolas en la elaboración de imágenes digitales.	1.5.1. Analiza los elementos espaciales, características básicas, significado y sentido empleados en la lectura de imágenes fijas.	SI	Edición	Prueba escrita	CCEC	CCL
• La función ilustradora de la imagen (imagen y texto).		1.5.2. Analiza las funciones del ritmo en la composición de imágenes fijas.				CCEC	
• La composición de imágenes fijas. Ritmo Visual.		1.5.3. Valora los distintos usos de la imagen fotográfica en los medios de comunicación y en los nuevos medios.				CCEC	CD
• La narración mediante imágenes fijas (carteles, historieta gráfica, presentaciones). El guión de la historieta. Elaboración de historias gráficas mediante imágenes de uso público. La fotografía en la publicidad.		1.5.4. Reconoce y valora que se respete la autoría en la elaboración y distribución de fotografías por Internet.				CSC	
• Sistemas de captación de imágenes. La		1.5.5. Analiza los sistemas actuales digitales de captación y tratamiento fotográfico.				CD	CMCT

cámara fotográfica.							
• Las técnicas digitales en el diseño, manipulación y creación de imágenes							
• Tratamiento de imágenes digitales							

2ª EVALUACIÓN

BLOQUE 2 TEMA 4 : CARACTERÍSTICAS DE LA FOTOGRAFÍA

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	BÁSICO	INSTRUMENTO		COMPETENCIAS	
• Características propias de la imagen fotográfica, en relación a otras imágenes fijas.	2.1. Reconocer las propiedades diferenciadoras de la imagen fotográfica.	2.1.1. Analiza las similitudes en los tratamientos formales entre el arte tradicional y la fotografía. .	SI	Edición	Prueba escrita	CCEC	CD
• El encuadre en la imagen fija.	2.2. Analizar las composiciones fotográficas, valorando la disposición de los elementos dentro del espacio físico de la imagen.	2.2.1. Establece las diferencias entre imagen posada, instantánea y captura del movimiento		Ejercicio práctico	Prueba escrita	CCEC	CAA
		2.2.2. Realiza fotografías de: primeros planos, plano detalle, panorámicas, picados y contrapicados; analizando los resultados obtenidos y valorando su correspondencia gráfica con trabajos similares de artistas conocidos.					

BLOQUE 2 TEMA 5 : EXPRESIVIDAD EN LA FOTOGRAFÍA

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	BÁSICO	INSTRUMENTO		COMPETENCIAS	
• La fotografía en blanco y negro y en color. Características principales.	2.3. Analizar la capacidad expresiva de la imagen en blanco y negro y su utilización como alternativa a la fotografía en color.	2.3.1. Analiza la obra gráfica de fotógrafos que trabajen en blanco y negro: Martín Chambi, Irving Penn, Cecil Beaton, Ansel Adams, etc.	SI	Edición	Presentación PPT	CCEC	CCL
		2.3.2. Realiza dos tratamientos de elaboración digital a una misma composición: en B/N y color. Analiza el diferente resultado estético y semántico.				CCEC	CD-CCL
	2.4. Analizar la composición del	2.4.1. Analiza el sistema RGB de construcción del color.				CD	

	color a través del sistema RGB.	2.4.2. Compara la obra de los principales fotógrafos y artistas en el tratamiento del color.: Ernst Haas, Andy Warhol, Howard Schatz, Ouka Leele, y otros posibles.				CCEC	CCL
	2.5. Analizar el uso del color en la imagen fija: saturación, matiz, inversión, etc.	2.5.1. Realiza composiciones en color, y mediante tratamiento digital, altera el cromatismo, analizando los diferentes resultados obtenidos.				CCEC-CD	CIEE
• La fotografía como instrumento de denuncia social y su uso como imagen del poder político.	2.6. Identificar los patrones icónicos de la fotografía como instrumento de difusión de la injusticia social.	2.6.1. Analiza la obra y la trascendencia social de los trabajos de: Dorothea Lange, Sebastião Salgado, Kevin Carter, Manuel Pérez Barriopedro, Cristina García Rodero, Gervasio Sánchez, etc.	SI	Ejercicio práctico	Edición	CCEC	CSC
	2.7. Analizar las diferentes formas de expresar el poder político a través de los tiempos, la imagen oficial a través de escultura o pintura, valorando las similitudes entre la imagen clásica y la fotográfica.	2.7.1.Realiza una composición analizando las diferentes formas de expresar el poder político a través de los tiempos: faraones, emperadores, reyes, presidentes, etc.. Analizando las similitudes entre la imagen clásica y la fotográfica.				CCEC	CSC
• La fotografía de moda. Condicionantes plásticos y económicos. La obra gráfica de: Mario Testino, Jaume de Laiguana, Eugenio Recuenco.	2.8. Exponer y comentar las claves plásticas de la obra de los fotógrafos de moda.	2.8.1. Explica las claves plásticas y compositivas de la obra fotográfica y/o videográfica de Mario Testino, Jaume de Laiguana y Eugenio Recuenco, entre otros posibles.				CCEC	CCL
• La realidad paradójica. La obra gráfica de Chema Madoz.	2.9. Reflexionar acerca de la relación imagen-realidad surgida en la obra gráfica de Chema Madoz.	2.9.1. Comenta la creación plástica de Chema Madoz, analizando el juego entre la realidad y la percepción paradójica de esta en su obra.				CCEC	CCL

3ª EVALUACIÓN

BLOQUE 4 :TEMA 6: NARRATIVA AUDIOVISUAL

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	BÁSICO	INSTRUMENTO	COMPETENCIAS

• La narración de la imagen en movimiento. El plano y la secuencia.	3.1. Relacionar la construcción del plano de imagen y su capacidad narrativa.	3.1.1. Relaciona los elementos formales del plano y su consecuencia narrativa.	SI	Ejercicio práctico	Prueba escrita	CCEC	
• Los planos de imagen. Los movimientos de cámara.	3.2. Diferenciar los principales tipos de plano de imagen.	3.2.1. Analiza en una obra cinematográfica la construcción narrativa de los planos y la secuencia.				CCEC	**CCL**
• El diálogo en el cine: plano y contraplano.		3.2.2. Comenta, a partir de una obra cinematográfica, la construcción del plano-contraplano en un diálogo.					
• El plano secuencia.		3.2.3. Explica la complejidad técnica de la construcción de un plano secuencia, utilizando, entre otras piezas posibles: "La soga" de Alfred Hitchcock; "Sed de Mal" de Orson Welles; "Soy Cuba" de Mikhail Kalatozov.				CCL	**CD**
• Las relaciones espacio temporales en la narración audiovisual. El flash forward y el flash back	3.3. Analizar la importancia narrativa del flash back en la construcción narrativa cinematográfica.	3.3.1. Comenta la trascendencia narrativa del flash back en obras cinematográficas de relevancia.				CCEC	**CCL**
		3.3.2. Analiza el significado narrativo del flashback en series para televisión.					
• Literatura y guión cinematográfico. La sinopsis. La escaleta. El guión literario. La secuencia. El guión técnico. El story board.	3.4. Identificar en obras cinematográficas de relevancia su estructura narrativa.	3.4.1. Analiza la estructura narrativa de obras significativas de la historia del cine.	SI	Ejercicio práctico	Prueba escrita	CCEC	**CCL**
• El montaje audiovisual.	3.5. Reconocer las diferencias existentes entre la realidad y la representación que nos ofrecen las imágenes en movimiento, analizando los aspectos narrativos de los productos audiovisuales y aplicando criterios expresivos.	3.5.1. Identifica y analiza los elementos técnicos, expresivos y estéticos utilizados en las producciones audiovisuales y aplicarlos en la valoración de diversos productos: película cinematográfica, programa de televisión, entre otros.	SI	Ejercicio práctico	Prueba escrita	CCEC	**CCL-CD**
• Géneros cinematográficos. Géneros televisivos. Cine de ficción y documental. Cine de animación.		3.5.2. Especifica la tipología de género, la intencionalidad comunicativa y los códigos expresivos empleados en la realización de películas y programas de televisión, a partir de su visionado y análisis.				CCEC	**CCL**
	3.6. Identificar y analizar los elementos técnicos, expresivos y estéticos utilizados en las	3.6.1. Analiza producciones multimedia interactivas y "new media" identificando las características de los distintos productos y sus posibilidades.				CCEC	**CCL-CD**

	producciones audiovisuales.						
• Narrativa de los productos interactivos	3.7. Identificar las posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, con especial atención a los medios de comunicación de libre acceso como Internet.	3.7.1. Identifica y explica las posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, con especial atención a los medios de comunicación de libre acceso como Internet.				CD	CCL

BLOQUE 3: TEMA 7: LA IMAGEN EN MOVIMIENTO Y SU CAPACIDAD EXPRESIVA.							
CONTENIDOS	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**	**ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**	**BÁSICO**	**INSTRUMENTO**		**COMPETENCIAS**	
• Fundamentos perceptivos de la imagen en movimiento. La ilusión de movimiento.	3.8. Analizar la técnica de exposición de imágenes fijas para simular movimiento. Desde el principio del cine, pasando por la televisión, hasta la imagen digital actual.	3.8.1. Diferencia las principales características técnicas de los sistemas cine, PAL y NTSC en la reproducción de imágenes.	SI	Ejercicio práctico	Prueba escrita	CD	
• La composición expresiva del cuadro de imagen en el cine y en televisión. La función de la iluminación.	3.9. Analizar las distintas funciones y las características comunicativas de la imagen en movimiento empleadas para satisfacer las necesidades expresivas de la sociedad actual, aplicándolas en la elaboración de producciones digitales sencillas.	3.9.1. Analiza los elementos espaciales y temporales, las características básicas, el significado y el sentido en la lectura de imágenes en movimiento.	SI	Ejercicio práctico	Prueba escrita	CCEC	CCL
		3.9.2. Identifica y analiza los elementos expresivos y estéticos utilizados en las producciones audiovisuales: película cinematográfica, programa de televisión, entre otros.				CCEC	
• Características técnicas de la imagen cinematográfica y videográfica, la imagen televisiva y	3.10. Diferenciar la calidad de la imagen en cuanto a resolución, brillo, luminosidad, etc.	3.10.1. Valora la función de la iluminación como componente expresivo en la construcción del plano de imagen.	SI	Ejercicio práctico	Prueba escrita	CCEC	
		3.10.2. Identifica los distintos sistemas técnicos de captación y edición digital en producciones audiovisuales.				CD	

de los audiovisuales. El 3D.	obtenida por diferentes medios digitales.	3.3. Analiza las características de los sistemas de captación y proyección de imágenes en 3D.					
• Sistemas de captación de imágenes en movimiento. Sistemas tradicionales analógicos y modernos sistemas digitales.	3.11. Analizar las características técnicas necesarias para la creación de los efectos: cámara rápida, lenta y bullet time.	3.11.1. Analiza piezas videográficas o cinematográficas en las que se apliquen efectos de movimiento (intencionados o técnicos).				CCEC	CD
• Las características expresivas de la velocidad de reproducción de imágenes: El cine mudo. La cámara lenta. El bullet time.	3.12. Valorar los resultados expresivos obtenidos al alterar la velocidad de reproducción de las imágenes en movimiento.	3.12.1. Realiza diferentes modificaciones en piezas videográficas: alterando la velocidad de reproducción y los parámetros relacionados con el tamaño de imagen y analiza el resultado obtenido.				CD-CAA	CIEE

E 2.3. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS DE 1º Bº CULTURA AUDIOVISUAL

A continuación establecemos unas distribuciones temporales de los contenidos, que tienen carácter orientativo y son susceptibles de modificación ya que todo dependerá del proceso evolutivo de los alumnos en sus aprendizajes y de la evaluación que pueda tener el proceso de enseñanza-aprendizaje.

	TEMA	Sesiones	T
01	IMAGEN Y SIGNIFICADO	9	I
02	MEDIOS AUDIOVISUALES	9	
03	LECTURA Y USOS DE LA FOTOGRAFÍA	6	
04	CARACTERÍSTICAS DE LA FOTOGRAFÍA	10	II
05	EXPRESIVIDAD EN LA FOTOGRAFÍA	10	
06	NARRATIVA AUDIOVISUAL	10	III
07	LA IMAGEN EN MOVIMIENTO Y SU CAPACIDAD EXPRESIVA.	10	

E 3. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

E 3.1.CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN 1º BACHILLERATO

TABLA NOTA FINAL 1ª EVALUACIÓN

ESTÁNDARES	PORCENTAJE	CALIFICACIÓN	RETRASO
1.1.1./1.1.2./1.2.1.	30%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
1.3.1./1.4.1./1.4.2.	30%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
1.5.1./1.5.2./1.5.3./1.5.4./1.5.5.	40%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
ACTIVIDADES DIARIAS Y PARTICIPACIÓN ACTIVA VALORADO AL FINAL DEL TRABAJO (10%) * Siempre que la nota sea superior a 5 en la corrección del trabajo.			
CALIFICACIÓN EVALUACIÓN	100%		

TABLA NOTA FINAL 2ª EVALUACIÓN

ESTÁNDARES	PORCENTAJE	CALIFICACIÓN	RETRASO
2.1.1./2.2.1/2.2.2.	30%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
2.3.1/2.3.2/2.4.1/2.4.2/2.5.1	40%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
2.6.1/2.7.1/2.8.1/2.9.1.	30%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
ACTIVIDADES DIARIAS Y PARTICIPACIÓN ACTIVA VALORADO AL FINAL DEL TRABAJO (10%) * Siempre que la nota sea superior a 5 en la corrección del trabajo.			
CALIFICACIÓN EVALUACIÓN	100%		

TABLA NOTA FINAL 3ª EVALUACIÓN

ESTÁNDARES	PORCENTAJE	CALIFICACIÓN	RETRASO
3.1.1./3.2.1.	40%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
3.3.1/3.3.2/3.4.1/3.5.1/3.5.2.	10%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
3.6.1./3.7.1.	15%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
3.8.1.	5%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
3.9.1/3.9.2	15%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
3.10.1./3.10.2/3.10.3/3.11.1/3.12..1	15%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
ACTIVIDADES DIARIAS Y PARTICIPACIÓN ACTIVA VALORADO AL FINAL DEL TRABAJO (10%) * Siempre que la nota sea superior a 5 en la corrección del trabajo.			
CALIFICACIÓN EVALUACIÓN	100%		

TABLA NOTA FINAL CURSO

1ª EVALUACIÓN	2ª EVALUACIÓN	3ª EVALUACIÓN	FINAL
33%	33%	33%	100%
3,333	3,333	3,333	10
En caso de no alcanzar un mínimo de un 35% en alguna de las evaluaciones no se sacará media			

E 3.2.RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES

Para recuperar una evaluación suspensa habrá que entregar y superar en un plazo determinado lo no presentado antes y/o lo evaluado negativamente, así como superar la siguiente evaluación. Los trabajos prácticos con una calificación inferior a cinco puntos se podrán repetir fuera del horario de clases con el objeto de mejorar la puntuación siempre que el profesor lo considere oportuno. También podrá proponer la entrega de trabajos distintos a los ya realizados que resuman los contenidos mínimos a recuperar.

La recuperación de la parte teórica, si resulta necesario se realizará en el examen del mes de junio.

Los alumnos podrán recuperar las evaluaciones suspensas, en la última evaluación, en el examen que englobará los conceptos y procedimientos más importantes del curso. En caso de que el alumno no haya superado las diferentes evaluaciones debido a la falta de entrega de diferentes trabajos prácticos, el profesor le indicará qué ejercicios debe realizar y entregar el mismo día de la prueba teórico – práctica.

En los exámenes de recuperación no podrá obtenerse una nota superior al 5 para evitar agravios comparativos con los alumnos que han realizado un esfuerzo durante toda la evaluación.
En caso de pérdida de evaluación continua, el alumno realizará un examen teórico – práctico en el mes de junio que resuma los contenidos y procedimientos trabajados por sus compañeros a lo largo del curso.

De no aprobar el examen de junio, el alumno deberá presentarse al examen extraordinario de septiembre. El profesor indicará en el mes de junio una serie de trabajos de tipo práctico cuyo objetivo será el repaso de la materia en los meses de verano. El examen constará tanto de conceptos teóricos como la aplicación de estos conceptos a casos prácticos. El alumno deberá acudir al examen provisto de todos los materiales e instrumentos que crea necesarios para su realización.

El examen será el instrumento que posee el profesor para la evaluación del alumno, por lo que no se valorarán las actitudes del mismo a lo largo del curso, por ser esta una prueba de carácter independiente.

La prueba será calificada con una valoración de cero a diez puntos, considerando como no superada aquella que obtenga una calificación inferior a cinco.

PROGRAMACIÓN DE

IMAGEN Y COMUNICACIÓN 2º Bº

ÍNDICE

F	**CULTURA AUDIOVISUAL 2º BACHILLERATO**	86
F 2.	**CONTENIDOS**	88
F 2.1.	CONTENIDOS 2º BACHILLERATO	88
F 2.2.	RELACIÓN ENTRE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE CON LAS COMPETENCIAS CLAVE POR EVALUACIÓN	91
F 2.3.	DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS DE 2º BACHILLERATO	97
F.3.	**PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**	97
F.3.1.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN 2º BACHILLERATO	97
F.3.2.	RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES	98

F.2. CONTENIDOS

F. 2. CONTENIDOS DE CULTURA AUDIOVISUAL 2º BACHILLERATO

BLOQUE 1: INTEGRACIÓN DE SONIDO E IMAGEN EN LA CREACIÓN DE AUDIOVISUALES Y NEW MEDIA

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
• La función expresiva del sonido. Características técnicas. • La grabación del sonido: Tipos esenciales de microfonía. • La grabación y difusión musical. Los sistemas monofónicos, estereofónicos, dolby surround, 5.1, mp3 y otros posibles. • La relación perceptiva entre imagen y sonido: diálogos, voz en off, efectos especiales, música. • La adecuación de la música y de los sonidos a las intenciones expresivas y comunicativas. Integración del sonido en las producciones audiovisuales. • Elementos expresivos del sonido en relación con la imagen. Funciones de la banda sonora. • La banda sonora en la historia del cine. Los grandes creadores. • La banda sonora en el cine español. Los principales compositores: Augusto Algueró, Roque Baños, Bernardo Bonezzi, Carmelo Bernaola, Antón García Abril, Alberto Iglesias, José Nieto, Alfonso Santisteban, Adolfo Waitzman, etc. • Los hitos históricos del proceso de transformación en los lenguajes y en los medios técnicos en el paso del cine mudo al cine sonoro. • El "Slapstick" en la obra de Max Sennett, Max Linder y Charlie Chaplin. • La comedia visual en Buster Keaton y Harold Lloyd. • La comedia dialogada. La obra cinematográfica de Woody Allen. • La comedia coral. La obra cinematográfica de Luis García Berlanga.	1. Analizar las características técnicas del sonido. Longitud y frecuencia de onda. Timbre.	1.1. Explica las características físicas del sonido, proceso de creación y difusión.
	2. Diferenciar los sistemas de captación microfónica a partir de las necesidades de obtención del sonido.	2.1. Realiza grabaciones de sonido con aparatos sencillos y valora los resultados obtenidos.
	3. Diferenciar las características técnicas principales de grabación y difusión de sonidos a través de los diferentes sistemas: monofónicos, estereofónicos, dolby surround, 5.1, mp3, etc.	3.1. Realiza edición digital, convirtiendo piezas musicales de un sistema de sonido a otro (mono-estéreo, PCM wav, aiff- mp3) y evalúa los resultados. Tamaño, calidad, destino final, etc.
	4. Explicar la relación entre la imagen y el sonido.	4.1. Construye piezas audiovisuales combinando imagen y sonido. Integrando: voz en off, piezas musicales y efectos en la narración visual.
	5. Analizar el diferente resultado perceptivo obtenido al modificar los elementos sonoros en una producción audiovisual.	5.1. Analiza el valor funcional, expresivo y comunicativo de los recursos sonoros (voz, efectos y música) empleados en una producción radiofónica o en la banda sonora de una producción audiovisual.
		5.2. Observa productos audiovisuales valorando las funciones comunicativas y estéticas de la integración de imagen y sonido.
	6. Analizar la calidad de la composición musical en las bandas sonoras para el cine y la importancia que tienen en el conjunto total de la película.	6.1. Relaciona la banda sonora de películas emblemáticas y su importancia en la calidad del conjunto total de la obra fílmica realizada.
	7. Explicar la evolución del cine español a través de las bandas sonoras de películas emblemáticas y compositores relevantes.	7.1. Analiza la composición musical de bandas sonoras en España, valorando la calidad de la construcción musical realizada.
	8. Valorar la importancia de la función expresiva de la imagen, el sonido y la música en el proceso de creación de audiovisuales y de "new media", analizando las funciones comunicativas y estéticas de los productos audiovisuales.	8.1. Reconoce las diferencias existentes entre la realidad y la representación que nos ofrecen los medios sonoros.
		8.2. Identifica las funciones y necesidades de los sistemas técnicos empleados en la integración de imagen y sonido en un audiovisual o en new media.

	9. Analizar la técnica narrativa del cine mudo y sus características técnicas.	9.1. Explica las características principales de la narrativa visual del cine mudo, referenciando sketches emblemáticos de la historia de este cine.
	10. Comentar las diferencias entre los "gags" visuales y sonoros en el cine.	10.1 Comenta las diferencias narrativas entre la comedia de chiste visual y sonoro.
	11. Exponer la complejidad técnica de la comedia coral.	11.1 Analiza la composición visual en las comedias corales, explicando la complejidad técnica de su resolución narrativa.

BLOQUE 2: CARACTERÍSTICAS DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA EN LOS DIFERENTES MEDIOS

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
• La industria cinematográfica, videográfica y televisiva según la evolución histórica de las actividades de producción audiovisual. • Organigramas y funciones profesionales en la producción de productos audiovisuales. • Proceso de producción audiovisual y multimedia. • Creación de imágenes en movimiento y efectos digitales. • Edición y postproducción de documentos multimedia. • Los efectos en la historia del cine y la TV: La noche americana, la doble exposición, el croma, la edición digital. • Condicionantes del diseño para todos.	1. Comentar el resultado artístico y técnico que utilizan los creadores en la industria del cine y el teatro acerca del mundo del espectáculo.	1.1. Analiza la visión del mundo del cine en películas representativas.
	2. Analizar las características técnicas y expresivas de los diferentes medios de comunicación y sus posibilidades informativas y comunicativas, identificando los tipos de destinatarios de los mensajes.	2.1. Relaciona la evolución histórica de la producción audiovisual y de la radiodifusión con las necesidades y características de los productos demandados por la sociedad.
		2.2. Reconoce las diferentes funciones de los equipos técnicos humanos que intervienen en las producciones audiovisuales y en los multimedia.
		2.3. Compara las características fundamentales de los destinatarios de la programación de emisiones de radio y televisión.
	3. Analizar los procesos técnicos que se realizan en la postproducción de piezas audiovisuales.	3.1. Describe la postproducción, finalidad y técnicas aplicadas a la creación audiovisual.
	4. Valorar la complejidad técnica y los resultados prácticos obtenidos en la fabricación de efectos para cine y televisión.	4.1. Analiza la evolución de los efectos en el cine.
		4.2. Valora la necesidad de la audiodescripción y la subtitulación de productos audiovisuales y multimedia.

BLOQUE 3: LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
• El lenguaje de la televisión. Características técnicas y expresivas. Los géneros y formatos de programas de televisión. La televisión del futuro. TV	1. Valorar el uso y acceso a los nuevos media en relación con las necesidades comunicativas actuales y las necesidades de los servicios públicos de comunicación audiovisual tradicional.	1.1. Analiza producciones radiofónicas y televisivas identificando las características de los distintos géneros y distinguiendo los estereotipos más comunes presentes en los productos audiovisuales.

interactiva. • Los hitos de la televisión en el lenguaje audiovisual. • La televisión en España. Tipologías de programas para televisión y su realización. Informativos, entretenimiento, drama, comedia, terror, musicales, concursos, etc. • Los grandes realizadores. • La radio. Características técnicas y expresivas. Los géneros y formatos de programas de radio: informativos, magacín, retransmisiones deportivas, etc. Características propias de cada género. • Radio interactiva. • Estudio de audiencias y programación. Características de la obtención de los datos de audiencia. Sistemas de elaboración estadística de resultados y trascendencia en la producción audiovisual. • La radio y la televisión como servicio público. • Medios de comunicación audiovisual de libre acceso. Internet y la socialización de la información, la comunicación y la creación. • El uso responsable de la red. • Libertad de expresión y derechos individuales del espectador.	2. Analizar la importancia creativa, técnica e histórica de los principales realizadores de la Televisión en España.	2.1. Analiza piezas emblemáticas de los principales realizadores de Televisión en España y comenta la calidad del producto realizado.
	3. Explicar las características principales de la retransmisión radiofónica.	3.1. Comenta las principales características de la retransmisión radiofónica y la evolución desde su inicio hasta los sistemas digitales actuales.
	4. Comentar las diferencias de planteamiento narrativo de los diferentes géneros radiofónicos, estableciendo sus características principales.	4.1. Identifica las características principales de los géneros radiofónicos. 4.2. Analiza la estructura de los principales géneros radiofónicos estableciendo sus diferencias principales: presentación, ritmo narrativo, locución, recursos musicales y sonoros, etc.
	5. Analizar y valorar la importancia económica de los índices de audiencia en los ingresos publicitarios de las empresas de comunicación.	5.1. Valora la participación de los estudios de audiencias en la programación de los programas de radio y televisión.
	6. Identificar y discernir las comunicaciones que emiten los medios de difusión, diferenciando información de propaganda comercial.	6.1. Comenta la importancia de los programas informativos de radio y televisión y su trascendencia social. 6.2. Compara la misma noticia relatada según diferentes medios de comunicación y establece conclusiones. 6.3. Valora la influencia de los medios de comunicación a través de la red

BLOQUE 4: LA PUBLICIDAD

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
• El análisis de la imagen publicitaria. • La publicidad: información, propaganda y seducción. • Funciones comunicativas. Funciones estéticas. • Las nuevas formas de publicidad:	1. Valorar la dimensión social y de creación de necesidades de los mensajes publicitarios analizando las funciones comunicativas y estéticas del mensaje publicitario	1.1. Reconoce las distintas funciones de la publicidad, diferenciando los elementos informativos de aquellos otros relacionados con la emotividad, la seducción y la fascinación. 1.2. Analiza diferentes imágenes publicitarias relacionando su composición y estructura

emplazamiento del producto, publicidad encubierta y subliminal, definiciones correctas de ambas situaciones. • La publicidad en el deporte, claves sociales y económicas. • Publicidad de dimensión social. Campañas humanitarias.		con la consecución de sus objetivos.
		1.3. Justifica la composición comunicativa y la estructura de spots y mensajes publicitarios en relación de la consecución de sus objetivos.
	2. Analizar los sistemas de inserción de publicidad en los programas de radio y televisión.	2.1. Analiza diferentes recursos utilizados para insertar publicidad en los programas: el spot, el patrocinio, la publicidad encubierta, etc.
		2.2. Difiere las ventajas e inconvenientes de cada uno de ellos.
	3. Exponer las consecuencias sociales del papel de los actores cinematográficos como generadores de tendencias y su relación con los patrocinadores comerciales.	3.1. Reconoce y explica razonadamente la presencia de la publicidad y del patrocinio en la imagen social de los actores y su trascendencia social.
	4. Comentar la relación entre los triunfos deportivos y su asociación a productos comerciales.	4.1. Analiza la relación entre el deporte y el patrocinio comercial o la publicidad

F 2.2. RELACIÓN ENTRE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE CON LAS COMPETENCIAS POR EVALUACIÓN

1ª EVALUACIÓN

BLOQUE 4: TEMA 01: LA PUBLICIDAD

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	BÁSICO	INSTRUMENTO		COMPETENCIAS	
• El análisis de la imagen publicitaria. • La publicidad: información, propaganda y seducción. • Funciones comunicativas. Funciones estéticas. • Las nuevas formas de publicidad: emplazamiento del producto, publicidad encubierta y subliminal, definiciones correctas de ambas situaciones.	1.1. Valorar la dimensión social y de creación de necesidades de los mensajes publicitarios analizando las funciones comunicativas y estéticas del mensaje publicitario.	1.1.1. Reconoce las distintas funciones de la publicidad, diferenciando los elementos informativos de aquellos otros relacionados con la emotividad, la seducción y la fascinación.	SI	Presentaciones en PPT-Edición	Prueba escrita	CCEC	CCL CSC
		1.1.2. Analiza diferentes imágenes publicitarias relacionando su composición y estructura con la consecución de sus objetivos.					CCL
		1.1.3. Justifica la composición comunicativa y la estructura de spots y mensajes publicitarios en relación de la consecución de sus objetivos.					
	1.2. Analizar los sistemas de inserción de publicidad en los	1.2.1. Analiza diferentes recursos utilizados para insertar publicidad en los programas: el spot, el patrocinio, la publicidad encubierta, etc.				CCEC	CD

• La publicidad en el deporte, claves sociales y económicas. • Publicidad de dimensión social. Campañas humanitarias.	programas de radio y televisión.	1.2.2. Distingue entre las ventajas e inconvenientes de la inserción de publicidad en ambos medios, radio y televisión.				CCL	
	1.3. Exponer las consecuencias sociales del papel de los actores cinematográficos como generadores de tendencias y su relación con los patrocinadores comerciales.	1.3.1. Reconoce y explica razonadamente la presencia de la publicidad y del patrocinio en la imagen social de los actores y su trascendencia social.		Presentaciones en PPT-Edición	Prueba escrita	CCL	CSC
	1.4. Comentar la relación entre los triunfos deportivos y su asociación a productos comerciales.	1.4.1. Analiza la relación entre el deporte y el patrocinio comercial o la publicidad		Presentaciones en PPT-Edición	Prueba escrita	CCL	CSC

BLOQUE 5: TEMA 02: LECTURA DE IMÁGENES Y MENSAJES MULTIMEDIA

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	BÁSICO	INSTRUMENTO		COMPETENCIAS	
• Lectura denotativa y connotativa de imágenes. Análisis de imágenes fijas y en movimiento. • Análisis de productos multimedia. • Valores formales, estéticos, expresivos y de significado de las imágenes. • La incidencia de los mensajes según el emisor y el medio utilizado..	1.5. Desarrollar actitudes selectivas, críticas y creativas frente a los mensajes que recibimos a través de los distintos canales de difusión aplicando soluciones expresivas para elaborar pequeñas producciones audiovisuales.	1.5.1 . Analiza producciones multimedia y new media justificando las soluciones comunicativas empleadas.	SI	Ejercicio práctico	Prueba escrita	CCEC	CCL
	1.6. Seleccionar y discernir recursos audiovisuales adaptados a una necesidad concreta.	1.6.1. Compara los contenidos comunicativos audiovisuales que se encuentran en Internet valorando la adecuación de los emisores y las repercusiones de los mismos.		Presentaciones en PPT-Edición	Prueba escrita	CCL	CSC
		1.6.2. Reconoce expresiva y narrativamente un film valorando sus soluciones técnicas en la creación del mensaje.				CCEC	CD
		1.6.3. Analiza expresiva y narrativamente un programa de televisión valorando sus soluciones comunicativas y el público al que va dirigido.					CSC
		1.6.4. Elabora una pequeña producción audiovisual aplicando soluciones expresivas según el género y formato seleccionado				CIEE	CD

2ª EVALUACIÓN

BLOQUE 2 TEMA 03 : CARACTERÍSTICAS DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	BÁSICO	INSTRUMENTO		COMPETENCIAS	
• La industria cinematográfica, videográfica y televisiva según la evolución histórica de las actividades de producción audiovisual. • Organigramas y funciones profesionales en la producción de productos audiovisuales. • Proceso de producción audiovisual y multimedia. • Creación de imágenes en movimiento y efectos digitales. • Edición y postproducción de documentos multimedia. • Los efectos en la historia del cine y la TV: La noche americana, la doble exposición, el croma, la edición digital. • Condicionantes del diseño para todos.	2.1 Comentar el resultado artístico y técnico que utilizan los creadores en la industria del cine y el teatro acerca del mundo del espectáculo.	2.1.1. Analiza la visión del mundo del cine en películas representativas..	SI		Prueba escrita	CCEC	CCL
	2.2. Analizar las características técnicas y expresivas de los diferentes medios de comunicación y sus posibilidades informativas y comunicativas, identificando los tipos de destinatarios de los mensajes.	2.2.1. Relaciona la evolución histórica de la producción audiovisual y de la radiodifusión con las necesidades y características de los productos demandados por la sociedad.		Ejercicio práctico	Prueba escrita	CCEC	CSC
		2.2.2. Reconoce las diferentes funciones de los equipos técnicos humanos que intervienen en las producciones audiovisuales y en los multimedia.				CD	
		2.2.3. Compara las características fundamentales de los destinatarios de la programación de emisiones de radio y televisión.					
	2.3. Analizar los procesos técnicos que se realizan en la postproducción de piezas audiovisuales.	2.3.1.Describe la postproducción, finalidad y técnicas aplicadas a la creación audiovisual.				CD	CCL
	2.4. Valorar la complejidad técnica y los resultados prácticos obtenidos en la fabricación de efectos para cine y televisión.	2.4.1. Analiza la evolución de los efectos en el cine.				CCEC	CD
		2.4.2. Valora la necesidad de la audiodescripción y la subtitulación de productos audiovisuales y multimedia.				CSC	

BLOQUE 3 TEMA 04 : LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	BÁSICO	INSTRUMENTO	COMPETENCIAS

• El lenguaje de la televisión. Características técnicas y expresivas. Los géneros y formatos de programas de televisión. La televisión del futuro. TV interactiva. • Los hitos de la televisión en el lenguaje audiovisual. • La televisión en España. Tipologías de programas para televisión y su realización. Informativos, entretenimiento, drama, comedia, terror, musicales, concursos, etc. • Los grandes realizadores. • La radio. Características técnicas y expresivas. Los géneros y formatos de programas de radio: informativos, magacín, retransmisiones deportivas, etc. Características propias de cada género. • Radio interactiva. • Estudio de audiencias y programación. Características de la obtención de los datos de audiencia. Sistemas de elaboración estadística de resultados y trascendencia en la producción audiovisual. • La radio y la televisión como servicio público.	2.5. Valorar el uso y acceso a los nuevos media en relación con las necesidades comunicativas actuales y las necesidades de los servicios públicos de comunicación audiovisual tradicional.	2.5.1. Analiza producciones radiofónicas y televisivas identificando las características de los distintos géneros y distinguiendo los estereotipos más comunes presentes en los productos audiovisuales.	SI			CCEC	CCL CSC
	2.6. Analizar la importancia creativa, técnica e histórica de los principales realizadores de la Televisión en España.	2.6.1. Analiza piezas emblemáticas de los principales realizadores de Televisión en España y comenta la calidad del producto realizado.				CCEC	CCL
	2.7. Explicar las características principales de la retransmisión radiofónica	2.7.1. Comenta las principales características de la retransmisión radiofónica y la evolución desde su inicio hasta los sistemas digitales actuales.				CCEC	CD
	2.8. Comentar las diferencias de planteamiento narrativo de los diferentes géneros radiofónicos, estableciendo sus características principales.	2.8.1. Identifica las características principales de los géneros radiofónicos.	SI			CCEC	CCL
		2.8.2. Analiza la estructura de los principales géneros radiofónicos estableciendo sus diferencias principales: presentación, ritmo narrativo, locución, recursos musicales y sonoros, etc.					CMCT
	2.9. Analizar y valorar la importancia económica de los índices de audiencia en los ingresos publicitarios de las empresas de comunicación.	2.9.1. Valora la participación de los estudios de audiencias en la programación de los programas de radio y televisión.				CSC	CMCT
	2.10. Identificar y discernir las comunicaciones que emiten los medios de difusión, diferenciando información de propaganda comercial.	2.10.1. Comenta la importancia de los programas informativos de radio y televisión y su trascendencia social.				CCL	CSC
		2.10.2. Compara la misma noticia relatada según diferentes medios de comunicación y establece conclusiones.					CAA
		2.10.3. Valora la influencia de los medios de comunicación a través de la red					CSC

• Medios de comunicación audiovisual de libre acceso. Internet y la socialización de la información, la comunicación y la creación. • El uso responsable de la red. • Libertad de expresión y derechos individuales del espectador.							

3ª EVALUACIÓN

BLOQUE 1 :TEMA 05: SONIDO E IMAGEN EN AUDIOVISUALES Y NEW MEDIA

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	BÁSICO	INSTRUMENTO		COMPETENCIAS	
• La función expresiva del sonido. Características técnicas. • La grabación del sonido: Tipos esenciales de microfonía. • La grabación y difusión musical. Los sistemas monofónicos, estereofónicos, dolby surround, 5.1, mp3 y otros posibles. • La relación perceptiva entre imagen y sonido: diálogos, voz en off, efectos especiales, música. • La adecuación de la música y de los sonidos a las intenciones	3.1 Analizar las características técnicas del sonido. Longitud y frecuencia de onda. Timbre.	3.1.1. Explica las características físicas del sonido, proceso de creación y difusión.	SI	Ejercicio práctico	Prueba escrita	CCL	CMCT
	3.2 Diferenciar los sistemas de captación microfónica a partir de las necesidades de obtención del sonido.	3.2.1. Realiza grabaciones de sonido con aparatos sencillos y valora los resultados obtenidos.				CD	CAA
	3.3. Diferenciar las características técnicas principales de grabación y difusión de sonidos a través de los diferentes sistemas: monofónicos, estereofónicos, dolby surround, 5.1, mp3, etc.	3.3.1. Realiza edición digital, convirtiendo piezas musicales de un sistema de sonido a otro (mono-estéreo, PCM wav, aiff- mp3) y evalúa los resultados. Tamaño, calidad, destino final, etc.				CCEC	CMCT CD

expresivas y comunicativas. Integración del sonido en las producciones audiovisuales. • Elementos expresivos del sonido en relación con la imagen. Funciones de la banda sonora. • La banda sonora en la historia del cine. Los grandes creadores. • La banda sonora en el cine español. Los principales compositores: Augusto Algueró, Roque Baños, Bernardo Bonezzi, Carmelo Bernaola, Antón García Abril, Alberto Iglesias, José Nieto, Alfonso Santisteban, Adolfo Waitzman, etc. • Los hitos históricos del proceso de transformación en los lenguajes y en los medios técnicos en el paso del cine mudo al cine sonoro. • El "Slapstick" en la obra de Max Sennett, Max Linder y Charlie Chaplin. • La comedia visual en Buster Keaton y Harold Lloyd. • La comedia dialogada. La obra cinematográfica de Woody Allen. • La comedia coral. La obra cinematográfica de Luis García Berlanga.	3.4. Explicar la relación entre la imagen y el sonido.	3.4.1. Construye piezas audiovisuales combinando imagen y sonido. Integrando: voz en off, piezas musicales y efectos en la narración visual.	SI	Ejercicio práctico	Prueba escrita	CIEE	CMCT CD
	3.5 Analizar el diferente resultado perceptivo obtenido al modificar los elementos sonoros en una producción audiovisual.	3.5.1. Analiza el valor funcional, expresivo y comunicativo de los recursos sonoros (voz, efectos y música) empleados en una producción radiofónica o en la banda sonora de una producción audiovisual.	SI	Ejercicio práctico	Prueba escrita	CCEC	CCL
		3.5.2. Observa productos audiovisuales valorando las funciones comunicativas y estéticas de la integración de imagen y sonido.					CSC
	3.6. Analizar la calidad de la composición musical en las bandas sonoras para el cine y la importancia que tienen en el conjunto total de la película.	3.6.1. Relaciona la banda sonora de películas emblemáticas y su importancia en la calidad del conjunto total de la obra fílmica realizada.				CCEC	
	3.7. Explicar la evolución del cine español a través de las bandas sonoras de películas emblemáticas y compositores relevantes.	3.7.1. Analiza la composición musical de bandas sonoras en España, valorando la calidad de la construcción musical realizada.				CCEC	
	3.8. Valorar la importancia de la función expresiva de la imagen, el sonido y la música en el proceso de creación de audiovisuales y de "new media", analizando las funciones comunicativas y estéticas de los productos audiovisuales..	3.8.1. Reconoce las diferencias existentes entre la realidad y la representación que nos ofrecen los medios sonoros.	SI	Ejercicio práctico	Prueba escrita	CCEC	
		3.8.2. Identifica las funciones y necesidades de los sistemas técnicos empleados en la integración de imagen y sonido en un audiovisual o en new media.				CMCT	CD

	3.9. Analizar la técnica narrativa del cine mudo y sus características técnicas	3.9.1. Explica las características principales de la narrativa visual del cine mudo, referenciando sketches emblemáticos de la historia de este cine.	SI	Ejercicio práctico	Prueba escrita	CCEC	CCL
	3.10. Comentar las diferencias entre los "gags" visuales y sonoros en el cine.	3.10.1. Comenta las diferencias narrativas entre la comedia de chiste visual y sonoro.	SI	Ejercicio práctico	Prueba escrita	CCEC	CCL
	3.11. Exponer la complejidad técnica de la comedia coral.	3.11.1. Analiza la composición visual en las comedias corales, explicando la complejidad técnica de su resolución narrativa.				CCEC	CCL

F 2.3. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS DE 2º Bº CULTURA AUDIOVISUAL

A continuación establecemos unas distribuciones temporales de los contenidos, que tienen carácter orientativo y son susceptibles de modificación ya que todo dependerá del proceso evolutivo de los alumnos en sus aprendizajes y de la evaluación que pueda tener el proceso de enseñanza-aprendizaje.

TEMA		Sesiones	T
01	LAPUBLICIDAD	12	I
02	LECTURA DE IMÁGENES Y MENSAJES MULTIMEDIA	11	
03	CARACTERÍSTICAS DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL	10	II
04	LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL	10	
05	SONIDO E IMAGEN EN AUDIOVISUALES Y NEW MEDIA	20	III

F 3. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

F 3.1.CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN 2º BACHILLERATO

TABLA NOTA FINAL 1ª EVALUACIÓN

ESTÁNDARES	PORCENTAJE	CALIFICACIÓN	RETRASO
1.1.1./1.1.2./1.1.3./1.2.1./1.2.2. 1.3.1./1.4.1./	50%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
1.5.1./1.6.1/1.6.2./1.6.3./1.6.4.	50%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
ACTIVIDADES DIARIAS Y PARTICIPACIÓN ACTIVA VALORADO AL FINAL DEL TRABAJO (10%) * Siempre que la nota sea superior a 5 en la corrección del trabajo.			

CALIFICACIÓN EVALUACIÓN	100%		

TABLA NOTA FINAL 2ª EVALUACIÓN

ESTÁNDARES	PORCENTAJE	CALIFICACIÓN	RETRASO
2.1.1./2.2.1/2.2.2./2.2.3.	30%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
2.3.1/2.4.1/2.4.2/	20%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
2.5.1./2.6.1/2.7.1/	20%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
2.8.1/2.8.2./2.9.1./ 2.10.1./2.10.2./2.10.3.	30%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
ACTIVIDADES DIARIAS Y PARTICIPACIÓN ACTIVA VALORADO AL FINAL DEL TRABAJO (10%) * Siempre que la nota sea superior a 5 en la corrección del trabajo.			
CALIFICACIÓN EVALUACIÓN	100%		

TABLA NOTA FINAL 3ª EVALUACIÓN

ESTÁNDARES	PORCENTAJE	CALIFICACIÓN	RETRASO
3.1.1./3.2.1./3.3.1/	40%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
3.5.1/3.5.2./ 3.6.1./3.7.1. 3.8.1./3.8.2.	30%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
3.9.1./3.10.1./3.11.1.	30%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
ACTIVIDADES DIARIAS Y PARTICIPACIÓN ACTIVA VALORADO AL FINAL DEL TRABAJO (10%) * Siempre que la nota sea superior a 5 en la corrección del trabajo.			
CALIFICACIÓN EVALUACIÓN	100%		

TABLA NOTA FINAL CURSO

1ª EVALUACIÓN	2ª EVALUACIÓN	3ª EVALUACIÓN	FINAL
33%	33%	33%	100%
3,333	3,333	3,333	10
En caso de no alcanzar un mínimo de un 35% en alguna de las evaluaciones no se sacará media			

F 3.2.RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES

Para recuperar una evaluación suspensa habrá que entregar y superar en un plazo determinado lo no presentado antes y/o lo evaluado negativamente, así como superar la siguiente evaluación. Los trabajos prácticos con una calificación inferior a cinco puntos se podrán repetir fuera del horario de clases con el objeto de mejorar la puntuación siempre que el profesor lo considere oportuno. También podrá proponer la entrega de trabajos distintos a los ya realizados que resuman los contenidos mínimos a recuperar.

La recuperación de la parte teórica, si resulta necesario se realizará en el examen del mes de junio.

Los alumnos podrán recuperar las evaluaciones suspensas, en la última evaluación, en el examen que englobará los conceptos y procedimientos más importantes del curso. En caso de que el alumno no haya superado las diferentes evaluaciones debido a la falta de entrega de diferentes trabajos prácticos, el profesor le indicará qué ejercicios debe realizar y entregar el mismo día de la prueba teórico – práctica.

En los exámenes de recuperación no podrá obtenerse una nota superior al 5 para evitar agravios comparativos con los alumnos que han realizado un esfuerzo durante toda la evaluación.
En caso de pérdida de evaluación continua, el alumno realizará un examen teórico – práctico en el mes de junio que resuma los contenidos y procedimientos trabajados por sus compañeros a lo largo del curso.

De no aprobar el examen de junio, el alumno deberá presentarse al examen extraordinario de septiembre. El profesor indicará en el mes de junio una serie de trabajos de tipo práctico cuyo objetivo será el repaso de la materia en los meses de verano. El examen constará tanto de conceptos teóricos como la aplicación de estos conceptos a casos prácticos. El alumno deberá acudir al examen provisto de todos los materiales e instrumentos que crea necesarios para su realización.

El examen será el instrumento que posee el profesor para la evaluación del alumno, por lo que no se valorarán las actitudes del mismo a lo largo del curso, por ser esta una prueba de carácter independiente.

La prueba será calificada con una valoración de cero a diez puntos, considerando como no superada aquella que obtenga una calificación inferior a cinco.

PROGRAMACIÓN DE

DIBUJO TÉCNICO 1º Bº

INDICE

G	**DIBUJO TÉCNICO 1º BACHILLERATO**	101
G.1	**OBJETIVOS Y COMPETENCIAS BÁSICAS**	102
G.1.1.	OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA	102
G.1.2.	OBJETIVOS ESPECIFICOS	103
G1.3.	CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS	104
G 2.	**CONTENIDOS**	107
G 2.1.	CONTENIDOS 1º BACHILLERATO DIBUJO TÉCNICO	107
G 2.2.	RELACIÓN ENTRE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE CON LAS COMPETENCIAS CLAVE POR EVALUACIÓN	111
G 2.3.	DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS DE 1º BACHILLERATO DT	118
G.3.	**PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACION**	118
G.3.1.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN 1º BACHILLERATO DT	118
G.3.2.	RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES	120

G 1. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS BÁSICAS

G.1.1. OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA

De acuerdo con el artículo 3 del Real Decreto 1467/2007, de 2 de noviembre, el bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos las capacidades que les permitan:

A. Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución española así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa y favorezca la sostenibilidad.

B. Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.

C. Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas con discapacidad.

D. Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

E. Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana o española y conocer las obras literarias más significativas.

F. Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.

G. Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.

H. Dominar los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y las habilidades básicas propias de la modalidad elegida, con una visión-integradora de las distintas materias.

I. Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución.

J. Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.

K. Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

L. Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

M. Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social y mejorar la calidad de vida.

N. Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.

O. Conocer, valorar y respetar la historia, la aportación cultural y el patrimonio de España y de la Región de Murcia.

G 1.2. OBJETIVOS GENERALES DE DIBUJO TÉCNICO

1. Utilizar adecuadamente y con cierta destreza los instrumentos y terminología específica del dibujo técnico

2. Afianzar los hábitos de lectura y la expresión oral a partir de los textos utilizados en la materia.

3. Valorar la importancia que tiene el correcto acabado y presentación del dibujo en lo referido a la diferenciación de los distintos trazos que lo configuran, la exactitud de los mismos y la limpieza y cuidado del soporte.

4. Considerar el dibujo técnico como un lenguaje objetivo y universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis para poder expresar y comprender la información.

5. Conocer y comprender los principales fundamentos de la geometría métrica aplicada para resolver problemas de configuración de formas en el plano.

6. Comprender y emplear los sistemas de representación para resolver problemas geométricos en el espacio o representar figuras tridimensionales en el plano. Relacionar el espacio con el plano y recíprocamente, apreciando y comprendiendo la reversibilidad de los sistemas de representación.

7. Valorar la universalidad de la normalización en el dibujo técnico y aplicar las principales normas UNE, ISO y EN referidas a la obtención, posición y acotación de las vistas de un cuerpo.

8. Emplear el croquis y la perspectiva a mano alzada como medio de expresión gráfica y conseguir la destreza y la rapidez necesarias.

9. Planificar y reflexionar, de forma individual y colectiva, sobre el proceso de realización de cualquier construcción geométrica, relacionándose con otras personas en las actividades colectivas con flexibilidad y responsabilidad.

10. Integrar sus conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos y en aplicaciones de la vida cotidiana, revisando y valorando el estado de consecución del proyecto o actividad siempre que sea necesario.

11. Conocer y comprender los fundamentos del Dibujo técnico para aplicarlos a la lectura e interpretación de los diseños, planos y productos artísticos y a la representación de formas, ateniéndose a las diversas normas, y para elaborar soluciones razonadas ante problemas geométricos en el campo de la técnica y del arte, tanto en el plano, como en el espacio.

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

G 1.3. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA PARA LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

Las competencias clave constituyen la dotación cultural mínima que cualquier ciudadano debe adquirir y la materia de Dibujo Técnico contribuye a todas ellas en mayor o menor medida.

Competencia en comunicación lingüística

Debe indicarse que el dibujo técnico supone en sí una modalidad de comunicación audiovisual de carácter universal y, por tanto, necesita de unas destrezas orales y escritas que acompañan a los recursos gráficos y tecnológicos, para poder interactuar con otros individuos. De forma oral, los alumnos deberán debatir en las resoluciones de problemas, planteamientos de estrategias y presentaciones de proyectos al igual que, de una manera escrita deberán describir elementos, aplicaciones geométricas, procedimientos y relaciones entre sistemas de representación. También se debe considerar la comunicación a través de los lenguajes gráficos como es la acotación presente en croquis y planos técnicos. Debe usarse una nomenclatura específica y un vocabulario técnico propio de la materia tanto en relación con los instrumentos de dibujo como con los procedimientos y materiales propios de la industria, la arquitectura o el arte.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

En mayor medida, la materia de Dibujo Técnico se vincula con la competencia matemática en cuanto a que su naturaleza es de razonamiento matemático siendo necesarias destrezas en el manejo de cantidades: cálculos, mediciones, tamaños y proporciones; en cuanto al análisis de la forma y el espacio: posiciones relativas entre elementos geométricos, representaciones gráficas en el plano y en el espacio y los sistemas de representación de objetos y volúmenes. La

interpretación y comunicación de datos presentes en toda la materia llevan implícitas habilidades en análisis matemáticos.
De igual forma, la materia contribuye a la adquisición de un pensamiento científico en la resolución de problemas al tener que identificar datos, realizar construcciones y tomar decisiones razonadas. El Dibujo Técnico aporta a esta competencia contenidos y referentes tecnológicos como la representación de piezas industriales y mecánicas, diseños de construcción y estructuras.

Competencia digital

Uno de los objetivos de la materia es el dominio de aplicaciones informáticas en la representación gráfica y en la presentación de proyectos, por eso, es necesario dotar de habilidades y destrezas en programas informáticos de dibujo como los de diseño vectorial en 2D y modelado en 3D. Aporta también conocimientos en el acceso a fuentes y en el tratamiento de la información.

Competencia de aprender a aprender

Dado el carácter práctico de la materia de Dibujo Técnico, se favorece la competencia de *Aprender a aprender* en gran medida, generando actividades en las que el alumno debe persistir en el aprendizaje, comprendiendo principios y fundamentos, aplicándolos y relacionándolos con otros contenidos. En muchas ocasiones, la resolución de problemas conlleva a reflexiones y tomas de decisiones que contribuyen a un aprendizaje más autónomo.
Las diversas representaciones gráficas y sus aplicaciones se concretan mediante estrategias reflexivas de planificación, estrategias de supervisión y evaluación del proceso y resultados obtenidos.

Competencia sociales y cívicas

A esta competencia contribuyen los proyectos cooperativos de la materia donde los alumnos adquirirán conceptos básicos en la organización del trabajo, el respeto por las ideas y creaciones ajenas, al igual que la aceptación de responsabilidades y decisiones democráticas.

Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estos mismos proyectos cooperativos o individuales, contribuyen a la adquisición de capacidades propias de esta competencia que, permiten transformar las ideas en actos. Se favorecen las capacidades para gestionar los proyectos pero a la vez, posibilitan aspectos creativos e innovadores. Aportan también el reconocimiento de actividades personales, profesionales y comerciales.
Las representaciones gráficas y la resolución de problemas deben responder a objetivos planificados dentro de un contexto cercano al mundo laboral.

Competencia de conciencia y expresiones culturales

El dibujo técnico aporta las capacidades creativas del diseño industrial, estéticas y de valor crítico del patrimonio arquitectónico y en general, las capacidades comunicativas de cualquier imagen.Las diversas representaciones gráficas y sus aplicaciones se concretan mediante estrategias reflexivas de planificación

Competencia sociales y cívicas

A esta competencia contribuyen los proyectos cooperativos de la materia donde los alumnos adquirirán conceptos básicos en la organización del trabajo, el respeto por las ideas y creaciones ajenas, al igual que la aceptación de responsabilidades y decisiones democráticas.

Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estos mismos proyectos cooperativos o individuales, contribuyen a la adquisición de capacidades propias de esta competencia que, permiten transformar las ideas en actos. Se favorecen las capacidades para gestionar los proyectos pero a la vez, posibilitan aspectos creativos e innovadores. Aportan también el reconocimiento de actividades personales, profesionales y comerciales.
Las representaciones gráficas y la resolución de problemas deben responder a objetivos planificados dentro de un contexto cercano al mundo laboral.

Competencia de conciencia y expresiones culturales

El dibujo técnico aporta las capacidades creativas del diseño industrial, estéticas y de valor crítico del patrimonio arquitectónico y en general, las capacidades comunicativas de cualquier imagen.

G.2. CONTENIDOS

G. 2. CONTENIDOS DE DIBUJO TÉCNICO 1º BACHILLERATO

BLOQUE 1: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO

CONTENIDOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
• Trazados geométricos. • Instrumentos y materiales del Dibujo Técnico. • Reconocimiento de la geometría en la Naturaleza. • Identificación de estructuras geométricas en el Arte. • Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico. • Trazados fundamentales en el plano. • Circunferencia y círculo. • Operaciones con segmentos. • Mediatriz. • Paralelismo y perpendicularidad. • Ángulos. • Determinación de lugares geométricos. Aplicaciones. • Elaboración de formas basadas en redes modulares. • Trazado de polígonos regulares. • Resolución gráfica de triángulos. • Determinación, propiedades y aplicaciones de sus puntos notables. • Resolución gráfica de cuadriláteros y polígonos. • Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario. • Representación de formas planas: • Trazado de formas	1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema "paso a paso" y/o figura de análisis elaborada previamente.	1.1. Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas. 1.2. Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas. 1.3. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones. 1.4. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones. 1.5. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado. 1.6. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza. 1.7. Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.

proporcionales. • Proporcionalidad y semejanza. Construcción y utilización de escalas gráficas. • Construcción y utilización de escalas gráficas. • Transformaciones geométricas elementales. Giro, traslación, simetría homotecia y afinidad. Identificación de invariantes. Aplicaciones. • Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces. Aplicaciones. • Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales. • Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial. • Geometría y nuevas tecnologías. • Aplicaciones de dibujo vectorial en 2D.		1.8. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.
	2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.	2.1. Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia
		2.2. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás, aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.
		2.3. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.
		2.4. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

BLOQUE 2: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

CONTENIDOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
• Fundamentos de los sistemas de representación: • Los sistemas de representación en el arte. • Evolución histórica de los sistemas de representación. • Los sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación. • Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección.	1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se	1.1. Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema.
		1.2. Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo.

• Clases de proyección. • Sistemas de representación y nuevas tecnologías. • Aplicaciones de dibujo vectorial en 3D. • Sistema diédrico: • Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas. • Disposición normalizada. • Reversibilidad del sistema. Número de proyecciones suficientes. • Representación e identificación de puntos, rectas y planos. Posiciones en el espacio. Paralelismo y perpendicularidad. Pertenencia e intersección. • Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos • Secciones planas. Determinación de su verdadera magnitud. • Sistema de planos acotados. Aplicaciones. • Sistema axonométrico. Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción. • Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas. • Sistema axonométricooblícuo: perspectivas caballeras y militares. • Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares. • Sistema cónico: • Elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual. • Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales. • Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos. • Representación simplificada de la circunferencia.	desee mostrar y de los recursos disponibles.	1.3. Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles. 1.4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.
	2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.	2.1. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca. 2.2. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras). 2.3. Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud. 2.4. Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud. 2.5. Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.
	3. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al	3.1. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.

• Representación de sólidos en los diferentes sistemas.	propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.	3.2. Realiza perspectivas caballeras o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.
	4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.	4.1. Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida.
		4.2. Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.
		4.3. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzado o con la ayuda de plantillas de curvas.

BLOQUE 3: NORMALIZACIÓN.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
• Elementos de normalización: • El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas. • Formatos. Doblado de planos. • Vistas. Líneas normalizadas. • Escalas. Acotación. • Cortes y secciones. • Aplicaciones de la normalización: • Dibujo industrial. • Dibujo arquitectónico.	1. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final.	1.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.
	2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales	2.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.

	relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.	2.2.	Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.
		2.3.	Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.
		2.4.	Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.
		2.5.	Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.

G 2.2. RELACIÓN ENTRE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE CON LAS COMPETENCIAS CLAVE POR EVALUACIÓN

1ª EVALUACIÓN							
BLOQUE 1: TEMA 01: ELEMENTOS CONFIGURADORES							
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	BÁSICO	INSTRUMENTO		COMPETENCIAS	
• Trazados geométricos. • Instrumentos y materiales del Dibujo Técnico. • Reconocimiento de la geometría en la Naturaleza. • Identificación de estructuras geométricas en el Arte.	1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de	B1.1.1. Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas. B1.1.2. Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el	SI	Láminas	Examen	CEC	CMCT

• Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico. • Trazados fundamentales en el plano. • Circunferencia y círculo. • Operaciones con segmentos. • Mediatriz. • Paralelismo y perpendicularidad. • Ángulos. • Determinación de lugares geométricos. Aplicaciones. • Elaboración de formas basadas en redes modulares.	acuerdo con un esquema "paso a paso" y/o figura de análisis elaborada previamente.	cumplimiento de las condiciones establecidas.					
		B1.1.4. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.					
		B1.1.3. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.					

BLOQUE 1: TEMA 02 : TRIÁGULOS, CUADRILÁTEROS Y POLÍGONOS REGULARES

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	BÁSICO	INSTRUMENTO		COMPETENCIAS	
• Resolución gráfica de triángulos. • Determinación, propiedades y aplicaciones de sus puntos notables.	1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema "paso a paso" y/o figura de análisis elaborada previamente.	B1.1.5. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.	SI	Láminas	Examen	CMCT	CAA
• Resolución gráfica de cuadriláteros y polígonos.		B1.1.6. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.	SI	Láminas	Examen	CMCT	

• Trazado de polígonos regulares.		B1.1.7. Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida. B1.1.8. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.					CAA

BLOQUE 1: TEMA 03: TANGENCIAS. CURVAS CÓNICAS

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	BÁSICO	INSTRUMENTO		COMPETENCIAS	
• Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces. Aplicaciones. • Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales. • Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial.	2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.	B1.2.1. Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia B1.2.2. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás, aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas. B1.2.3. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial. B1.2.4. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.	SI	Láminas	Examen	CMCT	CCEC CAA

2ª EVALUACIÓN

BLOQUE 2: TEMA 04: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	BÁSICO	INSTRUMENTO	COMPETENCIAS

• Fundamentos de los sistemas de representación: • Los sistemas de representación en el arte. • Evolución histórica de los sistemas de representación. • Los sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación. • Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección. • Clases de proyección. • Sistemas de representación y nuevas tecnologías. • Aplicaciones de dibujo vectorial en 3D..	1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.	B2.1.1. Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema. B2.1.2. Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo. B2.1.3. Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles. B2.1.4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.	SI	Láminas	Examen	CMCT CSIEE CMCT	CD

BLOQUE 2: TEMA 05: DIÉDRICO						
CONTENIDOS	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**	**ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**	**BÁSICO**	**INSTRUMENTO**		**COMPETENCIAS**
	2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para	B2.2.2. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras). B2.2.3. Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud. B2.2.4. Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.	SI	Láminas	Examen	CMCT	CCEC

	su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.	B2.2.5. Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.					CAA

BLOQUE 2: TEMA 06: PERSPECTIVA CÓNICA

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	BÁSICO	INSTRUMENTO		COMPETENCIAS	
	4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.	B2.4.1. Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida.	SI	Láminas	Examen	CMCT	CAA
		B2.4.2. Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.					
		B2.4.3. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzado o con la ayuda de plantillas de curvas.					CCEC

3ª EVALUACIÓN

TEMA 4: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN: AXONOMÉTRICO

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	BÁSICO	INSTRUMENTO		COMPETENCIAS	
Aplicaciones. • Sistema axonométrico. Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción.	3. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales,	B2.3.1. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.	SI	Láminas	Examen	CMCT	CCEC

• Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas. • Sistema axonométricooblícuo: perspectivas caballeras y militares. • Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.	seleccionandola axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.	B2.3.2. Realiza perspectivas caballeras o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.					
TEMA 4: NORMALIZACIÓN							
CONTENIDOS	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**	**ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**	**BÁSICO**	**INSTRUMENTO**		**COMPETENCIAS**	
• Elementos de normalización: • El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas. • Formatos. Doblado de planos. • Vistas. Líneas normalizadas. • Escalas. Acotación. • Cortes y secciones. • Aplicaciones de la normalización: • Dibujo industrial. • Dibujo arquitectónico.	2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.	B2.2.1. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.	SI	Láminas	Examen	CMCT	CCEC

	1. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final	B3.1.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.	SI	Láminas	Examen	CCL	CSC
	2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.	B3.2.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.	SI	Láminas	Examen	CMCT	
		B3.2.2. Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.					
		B3.2.3.Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.					CCL
		B3.2.4. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.					
		B3.2.5. Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.					

G 2.3. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS DE 1º Bº DIBUJO TÉCNICO

A continuación establecemos unas distribuciones temporales de los contenidos, que tienen carácter
orientativo y son susceptibles de modificación ya que todo dependerá del proceso evolutivo de los alumnos en sus aprendizajes y de la evaluación que pueda tener el proceso de enseñanza-aprendizaje.

	TEMA	Sesiones	T
01	ELEMENTOS CONFIGURADORES	8	I
02	TRIÁGULOS, CUADRILÁTEROS Y POLÍGONOS REGULARES	20	
03	TANGENCIAS. CURVAS CÓNICAS	20	
04	SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN	5	II
05	DIÉDRICO	25	
06	PERSPECTIVA CÓNICA	10	
07	SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN: AXONOMÉTRICO	25	III
08	NORMALIZACIÓN	15	

G 3. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

G 3.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

TABLA NOTA FINAL 1ª EVALUACIÓN

ESTÁNDARES	PORCENTAJE	CALIFICACIÓN	RETRASO
1.1/1.2/1.3/1.4	20%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
1.5	30%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
1.6/1.7/1.8	20%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
2.1/2.2/2.3/2.4	30%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
SERÁ CONDICIÓN INDISPENSABLE ENTREGAR UN MÍNIMO DEL 90% DE LÁMINAS BIEN REALIZADAS PARA OBTENER UN 50% O MÁS COMO NOTA DE EVALUACIÓN			
CALIFICACIÓN EVALUACIÓN	100%		

TABLA NOTA FINAL 2ª EVALUACIÓN

ESTÁNDARES	PORCENTAJE	CALIFICACIÓN	RETRASO
1.1/1.2/1.3/1.4	10%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
2.2/2.3/2.4/2.5	60%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
4.1/4.2/4.3	30%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
SERÁ CONDICIÓN INDISPENSABLE ENTREGAR UN MÍNIMO DEL 90% DE LÁMINAS BIEN REALIZADAS PARA OBTENER UN 50% O MÁS COMO NOTA DE EVALUACIÓN			
CALIFICACIÓN EVALUACIÓN	100%		

TABLA NOTA FINAL 3ª EVALUACIÓN

ESTÁNDARES	PORCENTAJE	CALIFICACIÓN	RETRASO
2.- 3.1/3.2	50%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
2.- 2.17 3.- 1.1	30%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
3.- 2.1/2.2/2.3/2.4/2.5	20%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
SERÁ CONDICIÓN INDISPENSABLE ENTREGAR UN MÍNIMO DEL 90% DE LÁMINAS BIEN REALIZADAS PARA OBTENER UN 50% O MÁS COMO NOTA DE EVALUACIÓN			
CALIFICACIÓN EVALUACIÓN	100%		

TABLA NOTA FINAL CURSO

1ª EVALUACIÓN	2ª EVALUACIÓN	3ª EVALUACIÓN	FINAL
33%	33%	33%	100%
3,333	3,333	3,333	10
SERÁ CONDICIÓN INDISPENSABLE ENTREGAR UN MÍNIMO DEL 90% DE LÁMINAS BIEN REALIZADAS PARA OBTENER UN 50% O MÁS COMO NOTA DE EVALUACIÓN			
En caso de no alcanzar un mínimo de un 35% en alguna de las evaluaciones no se sacará media			

G 3.2. RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES

Para recuperar una evaluación suspensa habrá que entregar y superar en un plazo determinado lo no presentado antes y/o lo evaluado negativamente, así como superar la siguiente evaluación. Los trabajos prácticos con una calificación inferior a cinco puntos se podrán repetir fuera del horario de clases con el objeto de mejorar la puntuación siempre que el profesor lo considere oportuno. También podrá proponer la entrega de trabajos distintos a los ya realizados que resuman los contenidos mínimos a recuperar.

La recuperación de la parte teórica, si resulta necesario se realizará en el examen del mes de junio.

Los alumnos podrán recuperar las evaluaciones suspensas, en la última evaluación, en el examen que englobará los conceptos y procedimientos más importantes del curso. En caso de que el alumno no haya superado las diferentes evaluaciones debido a la falta de entrega de diferentes trabajos prácticos, el profesor le indicará qué ejercicios debe realizar y entregar el mismo día de la prueba teórico – práctica.

En los exámenes de recuperación no podrá obtenerse una nota superior al 5 para evitar agravios comparativos con los alumnos que han realizado un esfuerzo durante toda la evaluación.
En caso de pérdida de evaluación continua, el alumno realizará un examen teórico – práctico en el mes de junio que resuma los contenidos y procedimientos trabajados por sus compañeros a lo largo del curso.

De no aprobar el examen de junio, el alumno deberá presentarse al examen extraordinario de septiembre. El profesor indicará en el mes de junio una serie de trabajos de tipo práctico cuyo objetivo será el repaso de la materia en los meses de verano. El examen constará tanto de conceptos teóricos como la aplicación de estos conceptos a casos prácticos. El alumno deberá acudir al examen provisto de todos los materiales e instrumentos que crea necesarios para su realización.

El examen será el instrumento que posee el profesor para la evaluación del alumno, por lo que no se valorarán las actitudes del mismo a lo largo del curso, por ser esta una prueba de carácter independiente.

La prueba será calificada con una valoración de cero a diez puntos, considerando como no superada aquella que obtenga una calificación inferior a cinco.

PROGRAMACIÓN DE

DIBUJO TÉCNICO 2º Bº

ÍNDICE

H	**DIBUJO TÉCNICO 2º BACHILLERATO**	122
H 2.	**CONTENIDOS**	123
H 2.1.	CONTENIDOS 2º BACHILLERATO DIBUJO TÉCNICO	123
H 2.2.	RELACIÓN ENTRE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE CON LAS COMPETENCIAS CLAVE POR EVALUACIÓN	123
H 2.3.	DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS DE 2º BACHILLERATO DT	132
H.3.	**PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**	133
H.3.1.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN 2º BACHILLERATO DT	133
H.3.2.	RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES	134

H.2. CONTENIDOS

H. 2. CONTENIDOS DE DIBUJO TÉCNICO 2º BACHILLERATO

BLOQUE 1: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO

CONTENIDOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
• Resolución de problemas geométricos: • Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones. • Construcción de figuras planas equivalentes. • Relación entre los ángulos y la circunferencia. Arco capaz. • Aplicaciones. • Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias. • Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias. • Trazado de curvas cónicas y técnicas: • Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola. • Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones. • Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y evolventes. • Aplicaciones. • Transformaciones geométricas: • Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia. • Aplicaciones. • Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.	1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.	1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.
		1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión.
		1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias, describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.
		1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolas por analogía en otros problemas más sencillos.
		1.5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos
	2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.	2.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.
		2.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.
		2.3. Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.
	3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría	3.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.

	plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.	3.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas. 3.3. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.

BLOQUE 2: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

CONTENIDOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
• Punto, recta y plano en sistema diédrico: • Resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad. • Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas. • Abatimiento de planos. • Determinación de sus elementos. • Aplicaciones. • Giro de un cuerpo geométrico. • Aplicaciones. • Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. • Aplicaciones. • Construcción de figuras planas. • Afinidad entre proyecciones. • Problema inverso al abatimiento. • Cuerpos geométricos en sistema diédrico: • Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares. • Determinación de sus secciones principales. • Representación de prismas y pirámides. Determinación de	1. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la "visión espacial", analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.	1.1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud. 1.2. Representa figuras planas contenidas en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.. 1.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados
	2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.	2.1. Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas. 2.2. Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida. 2.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.

secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones. • Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas. • Sistemas axonométricos ortogonales: • Posición del triedro fundamental. • Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema. • Determinación de coeficientes de reducción. • Tipología de las axonometrías ortogonales. Ventajas e inconvenientes. • Representación de figuras planas. • Representación simplificada de la circunferencia. • Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones.		2.4. Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida.
		2.5. Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.
	3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales	3.1. Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección.
		3.2. Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios.
		3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballeras.

BLOQUE 3: NORMALIZACIÓN.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
• Elaboración de bocetos, croquis y planos. • El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual. • El proyecto: tipos y elementos. • Planificación de proyectos. • Identificación de las fases de un proyecto. Programación de	1. Bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera	1.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo Técnico.
		1.2 Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.
		1.3 Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.

tareas. • Elaboración de las primeras ideas. • Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas. • Elaboración de dibujos acotados. • Elaboración de croquis de piezas y conjuntos. • Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción. • Presentación de proyectos. • Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo. • Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos. • Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas. • Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas. • Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.	conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad..	1.4	Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.
	2. Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, Elaborar croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.	2.1.	Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo Técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.
		2.2.	Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.
		2.3.	Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.
		2.4.	Presenta los trabajos de Dibujo Técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.

H 2.2. RELACIÓN ENTRE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE CON LAS COMPETENCIAS CLAVE POR EVALUACIÓN

1ª EVALUACIÓN					
BLOQUE 1: TEMA 01: RELACIONES GEOMÉTRICAS.TANGENCIAS. POTENCIA E INVERSIÓN					
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	BÁSICO	INSTRUMENTO	COMPETENCIAS

• Dibujo industrial y de arquitectura y construcción. Formas geométricas básicas como origen del diseño. Geometría en el arte y en la arquitectura. • Resolución de problemas geométricos: • Proporcionalidad, semejanzas y equivalencias El rectángulo áureo. Aplicaciones. • Construcción de figuras planas equivalentes. Teoremas del cateto y de la altura. • Relación entre los ángulos y la circunferencia. Arco capaz. Cuadrilátero inscriptible. • Aplicaciones • Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias. • Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias.	1.1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.	1.1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.	SI	Láminas	Examen	CMCT	
		1.1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión.					
		1.1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias, describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.					
		1.1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolas por analogía en otros problemas más sencillos.					
		1.1.5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.					CAA

BLOQUE 1: TEMA 02 : CURVAS TÉCNICAS

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	BÁSICO	INSTRUMENTO		COMPETENCIAS

• Trazado de curvas cónicas y técnicas: • Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola. • Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones. • Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y evolventes.	1.2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.	1.2.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones. 1.2.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado. 1.2.3. Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.	SI	Láminas	Examen	CMCT	

BLOQUE 1: TEMA 03: TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	BÁSICO	INSTRUMENTO		COMPETENCIAS	
• Transformaciones geométricas: • Aplicaciones. • Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.	1.3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.	1.3.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones. 1.3.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas. 1.3.3. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.	SI	Láminas	Examen	CAA CMCT	 CCEC

2ª EVALUACIÓN

BLOQUE 2: TEMA 04: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN EN EL ESPACIO. SISTEMA DIÉDRICO

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	BÁSICO	INSTRUMENTO		COMPETENCIAS	
• Punto, recta y plano en sistema diédrico: • Resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad. • Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas. • Abatimiento de planos. • Determinación de sus elementos. • Aplicaciones. • Giro de un cuerpo geométrico. • Aplicaciones. • Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. • Aplicaciones. • Construcción de figuras planas. • Afinidad entre proyecciones. • Problema inverso al abatimiento. • Cuerpos geométricos en sistema diédrico: • Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares. • Determinación de sus secciones principales.	2.1 Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la "visión espacial", analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales..	2.1.1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.	SI	Láminas	Examen	CMCT	CAA
		2.1.2. Representa figuras planas contenidas en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.					
		2.1.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados.					
	2.2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas	2.2.1. Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.	SI	Láminas	Examen	CMCT	
		2.2.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.					
		2.2.4. Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida.					

• Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones. • Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas.	principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.	2.2.5. Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.					

3ª EVALUACIÓN

BLOQUE 2: TEMA 05: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN EN EL ESPACIO: SISTEMA AXONOMÉTRICO

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	BÁSICO	INSTRUMENTO		COMPETENCIAS	
•Sistemas axonométricos ortogonales: • Posición del triedro fundamental. • Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema. • Determinación de coeficientes de reducción. • Tipología de las axonometrías ortogonales. Ventajas e inconvenientes. • Representación de figuras planas. • Representación simplificada de la circunferencia. • Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones.	3.1. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.	3.1.1. Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección.	SI	Láminas	Examen	CMCT	CCEC
		3.1.2. Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios.					
		3.1.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballeras.					

BLOQUE 3: TEMA 06: NORMALIZACIÓN

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	BÁSICO	INSTRUMENTO	COMPETENCIAS

• Elaboración de bocetos, croquis y planos. • El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual. • El proyecto: tipos y elementos. • Planificación de proyectos. • Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas. • Elaboración de las primeras ideas. • Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas. • Elaboración de dibujos acotados. • Elaboración de croquis de piezas y conjuntos. • Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción. • Presentación de proyectos. • Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo. • Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de	3.2. Bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad	3.2.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo Técnico.	SI	Láminas	Examen	CSIEE	CSC
		3.2.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.				CCEC	
		3.2.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.					CCL
		3.2.4. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.					CSIEE
	3.3 Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, Elaborar croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y	3.3.1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo Técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.	SI	Láminas	Examen	CD	
		3.3.2. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.					CCEC

proyectos. • Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas. • Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas. • Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.	asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.	3.3.3. Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado. 3.3.4. Presenta los trabajos de Dibujo Técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.					CSIEE

H 2.3. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS DE 2º Bº DIBUJO TÉCNICO

A continuación establecemos unas distribuciones temporales de los contenidos, que tienen carácter
orientativo y son susceptibles de modificación ya que todo dependerá del proceso evolutivo de los alumnos en sus aprendizajes y de la evaluación que pueda tener el proceso de enseñanza-aprendizaje.

	TEMA	Sesiones	T
01	RELACIONES GEOMÉTRICAS. TANGENCIAS. POTENCIA E INVERSIÓN	20	I
02	CURVAS CÓNICAS	20	
03	TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS	8	
04	SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN EN EL ESPACIO. SISTEMA DIÉDRICO	40	II
05	SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN: AXONOMÉTRICO	25	III
06	NORMALIZACIÓN	15	

H 3. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

H 3.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

TABLA NOTA FINAL 1ª EVALUACIÓN

ESTÁNDARES	PORCENTAJE	CALIFICACIÓN	RETRASO
1.1.1/1.1.2/1.1.3/1.1.4/1.1.5	50%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
1.2.1/1.2.2./1.2.3.	40%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
1.3.1/1.3.2./1.3.3.	10%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
SERÁ CONDICIÓN INDISPENSABLE ENTREGAR UN MÍNIMO DEL 90% DE LÁMINAS BIEN REALIZADAS PARA OBTENER UN 50% O MÁS COMO NOTA DE EVALUACIÓN			
CALIFICACIÓN EVALUACIÓN	100%		

TABLA NOTA FINAL 2ª EVALUACIÓN

ESTÁNDARES	PORCENTAJE	CALIFICACIÓN	RETRASO
2.1.1./2.1.2./2.1.3.	40%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
2.2.1./2.2.3./2.2.4./2.2.5.	60%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
SERÁ CONDICIÓN INDISPENSABLE ENTREGAR UN MÍNIMO DEL 90% DE LÁMINAS BIEN REALIZADAS PARA OBTENER UN 50% O MÁS COMO NOTA DE EVALUACIÓN			
CALIFICACIÓN EVALUACIÓN	100%		

TABLA NOTA FINAL 3ª EVALUACIÓN

ESTÁNDARES	PORCENTAJE	CALIFICACIÓN	RETRASO
3.1.1./3.1.2./3.1.3.	60%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
3.2.1./3.2.2./3.2.3./3.2.4.	30%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
3.3.1/3.3.2./3.3.4.	10%	1-10	-1 < una semana -2 > una semana
SERÁ CONDICIÓN INDISPENSABLE ENTREGAR UN MÍNIMO DEL 90% DE LÁMINAS BIEN REALIZADAS PARA OBTENER UN 50% O MÁS COMO NOTA DE EVALUACIÓN			
CALIFICACIÓN EVALUACIÓN	100%		

TABLA NOTA FINAL CURSO

1ª EVALUACIÓN	2ª EVALUACIÓN	3ª EVALUACIÓN	FINAL
33%	33%	33%	100%
3,333	3,333	3,333	10
SERÁ CONDICIÓN INDISPENSABLE ENTREGAR UN MÍNIMO DEL 90% DE LÁMINAS BIEN REALIZADAS PARA OBTENER UN 50% O MÁS COMO NOTA DE EVALUACIÓN			
En caso de no alcanzar un mínimo de un 35% en alguna de las evaluaciones no se sacará media			

H 3.2. RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES

Para recuperar una evaluación suspensa habrá que entregar y superar en un plazo determinado lo no presentado antes y/o lo evaluado negativamente, así como superar la siguiente evaluación. Los trabajos prácticos con una calificación inferior a cinco puntos se podrán repetir fuera del horario de clases con el objeto de mejorar la puntuación siempre que el profesor lo considere oportuno. También podrá proponer la entrega de trabajos distintos a los ya realizados que resuman los contenidos mínimos a recuperar.

La recuperación de la parte teórica, si resulta necesario se realizará en el examen del mes de junio.

Los alumnos podrán recuperar las evaluaciones suspensas, en la última evaluación, en el examen que englobará los conceptos y procedimientos más importantes del curso. En caso de que el alumno no haya superado las diferentes evaluaciones debido a la falta de entrega de diferentes trabajos prácticos, el profesor le indicará qué ejercicios debe realizar y entregar el mismo día de la prueba teórico – práctica.

En los exámenes de recuperación no podrá obtenerse una nota superior al 5 para evitar agravios comparativos con los alumnos que han realizado un esfuerzo durante toda la evaluación.
En caso de pérdida de evaluación continua, el alumno realizará un examen teórico – práctico en el mes de junio que resuma los contenidos y procedimientos trabajados por sus compañeros a lo largo del curso.

De no aprobar el examen de junio, el alumno deberá presentarse al examen extraordinario de septiembre. El profesor indicará en el mes de junio una serie de trabajos de tipo práctico cuyo objetivo será el repaso de la materia en los meses de verano. El examen constará tanto de conceptos teóricos como la aplicación de estos conceptos a casos prácticos. El alumno deberá acudir al examen provisto de todos los materiales e instrumentos que crea necesarios para su realización.

El examen será el instrumento que posee el profesor para la evaluación del alumno, por lo que no se valorarán las actitudes del mismo a lo largo del curso, por ser esta una prueba de carácter independiente.

La prueba será calificada con una valoración de cero a diez puntos, considerando como no superada aquella que obtenga una calificación inferior a cinco.

PROCESO DE RECUPERACIÓN DE PENDIENTES

PROCESO DE RECUPERACIÓN DE PENDIENTES

1º de la ESO, ALUMNOS PENDIENTES

- Examen del 1º parcial:

01	ELEMENTOS CONFIGURADORES
02	TRIÁNGULOS, CUADRILÁTEROS Y POLÍGONOS REGULARES
03	IMAGEN Y SUS ELEMENTOS

- Examen del 2º parcial:

04	LUZ Y COLOR
05	TÉCNICAS SECAS Y HÚMEDAS
06	SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN
07	PERCEPCIÓN VISUAL
08	ICONICIDAD, SIGNO, SÍMBOLO

-
- Examen global:. (Para aquellos alumnos que no hayan aprobado alguno de los parciales o ambos)

Los alumnos de 2º de E.S.O., con la asignatura de Educación Plástica y Visual de 1º de E.S.O. pendiente, serán atendidos por el profesor que le imparta la asignatura del mismo nombre en 2º de E.S.O . El profesor realizará las pruebas adecuadas que considere para superar la materia pendiente

- Deberá ser condición indispensable para ser evaluados el haber entregado las láminas y actividades que se les haya encomendado.

CONTENIDOS MÍNIMOS.

Los contenidos mínimos serán los mismos expuestos en el apartado de 1º de ESO

PROCESO DE RECUPERACIÓN DE PENDIENTES

3º de la ESO, ALUMNOS PENDIENTES

- Examen del 1º parcial:

01	EL MUNDO AUDIOVISUAL
02	PRODUCTO AUDIOVISUAL
03	LOS RECURSOS MULTIMEDIA
04	FUNCIONES EN EQUIPO MULTIMEDIA

- Examen del 2º parcial:

05	PRODUCTO MULTIMEDIA

06	PROCESO CREATIVO
07	PROYECTO

- Examen global:. (Para aquellos alumnos que no hayan aprobado alguno de los parciales o ambos)

Los alumnos que no cursen plástica y Visual en 4º de la ESO deberán presentarse a los exámenes de pendientes con los trabajos realizados.

A todos los alumnos:

- Deberá ser condición indispensable para ser evaluados el haber entregado las láminas y actividades que se les haya encomendado.

CONTENIDOS MÍNIMOS:

CONTENIDOS MÍNIMOS.

Los contenidos mínimos serán los mismos expuestos en el apartado de 3º de ESO

METODOLOGÍA PARA 1º Y 3º ESO PENDIENTES

INDUCTIVO Y DEDUCTIVO, PRÁCTICO Y CREATIVO

- Los primeros días manejo del libro de texto, organización de apuntes y archivado de dibujos tomados en clase de repaso.
- Previa explicación del contenido, señalar los objetivos principales
- Normas para la realización del trabajo personal
- Explicación de técnicas a utilizar en los ejercicios. Mostrar ejemplos prácticos.
- Después de la explicación, hasta su total comprensión, utilizando la pizarra si lo requiere, efectuarán los alumnos trabajos prácticos y que realizarán en casa y posteriormente corregidos por el profesor.
- Cálculo y realización de problemas, partiendo de un nivel bajo para progresivamente pasar a otros más complicados
- Aclaración de dudas

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y DE CALIFICACIÓN PARA ALUMNOS DE 1º Y 3º PENDIENTES

Sobre 10 puntos

- Realización de láminas y trabajos encomendados_____ hasta 3 puntos
- Exámenes de pendientes_____ hasta 7 "

Si aprueban trimestralmente se les dará por aprobado la final

Será condición indispensable para presentarse al examen el entregar láminas y trabajos encomendados, de no ser así la nota máxima que podrán obtener será de 2 sobre 10

PROCESO DE RECUPERACIÓN DE PENDIENTES

1º de Bachillerato, ALUMNOS PENDIENTES CULTURA AUDIOVISUAL

- Examen del 1º parcial:

01	IMAGEN Y SIGNIFICADO
02	MEDIOS AUDIOVISUALES
03	LECTURA Y USOS DE LA FOTOGRAFÍA
04	CARACTERÍSTICAS DE LA FOTOGRAFÍA
05	EXPRESIVIDAD EN LA FOTOGRAFÍA

- Examen del 2º parcial:

06	NARRATIVA AUDIOVISUAL
07	LA IMAGEN EN MOVIMIENTO Y SU CAPACIDAD EXPRESIVA.

-
- Examen global:. (Para aquellos alumnos que no hayan aprobado alguno de los parciales o ambos)

- Deberá ser condición indispensable para ser evaluados el haber entregado las actividades que se les haya encomendado.

CONTENIDOS MÍNIMOS.

Los contenidos mínimos serán los mismos expuestos en el apartado de 1º de CULTURA AUDIOVISUAL de bachillerato

PROCESO DE RECUPERACIÓN DE PENDIENTES

1º de Bachillerato, ALUMNOS PENDIENTES DIBUJO TÉCNICO

- Examen del 1º parcial:

01	ELEMENTOS CONFIGURADORES
02	TRIÁGULOS, CUADRILÁTEROS Y POLÍGONOS REGULARES
03	TANGENCIAS. CURVAS CÓNICAS
04	SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

- Examen del 2º parcial:

05	DIÉDRICO
06	PERSPECTIVA CÓNICA
07	SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN: AXONOMÉTRICO
08	NORMALIZACIÓN

- Examen global:. (Para aquellos alumnos que no hayan aprobado alguno de los parciales o ambos)

- Deberá ser condición indispensable para ser evaluados el haber entregado las láminas y actividades que se les haya encomendado.

CONTENIDOS MÍNIMOS:

CONTENIDOS MÍNIMOS.

Los contenidos mínimos serán los mismos expuestos en el apartado de 1º de DIBUJO TÉCNICO de bachillerato

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y DE CALIFICACIÓN PARA ALUMNOS DE 1º Bª

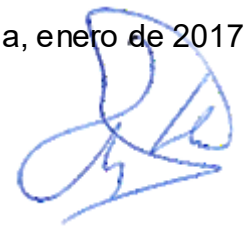
Sobre 10 puntos

- Realización de láminas y trabajos encomendados_____ hasta 3 puntos
- Exámenes de pendientes_____ hasta 7 "

Para los alumnos que tienen la asignatura de Dibujo Técnico de 1º pendiente, se realizarán los exámenes anteriormente expuestos para pendientes y **deberán entregar las láminas que se les encomendase**.

Será condición indispensable para presentarse al examen el entregar láminas y trabajos encomendados, de no ser así la nota máxima que podrán obtener será de 2 sobre 10

Murcia, enero de 2017



LA JEFA DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO,

Fdo.: Mª Desamparados Soto Beltrán