

**PROGRAMACIÓN DE MATERIA/NIVEL.**

**UNIDADES DIDÁCTICAS 4º ESO**



## 4º ESO

### 1. Criterios de evaluación.

1.1. Tabla de c. de evaluación relacionados con los objetivos de la materia y competencias básicas deducidas a partir de éstos.

Cev Nombre /contenido/ descripción	Objvs de la materia	CCC
<p><b>1. Tomar decisiones especificando los objetivos y las dificultades, proponiendo diversas opciones y evaluar cual es la mejor solución.</b></p> <p>Este criterio pretende conocer si el alumnado adquiere habilidades para ser autónomo, creativo y responsable en el trabajo.</p>	<p>□ Desarrollar la capacidad creativa para expresarse correctamente con el lenguaje visual gráfico-plástico.</p>	<p>C6 C7</p>
<p><b>2. Utilizar recursos informáticos y las tecnologías de la información y la comunicación en el campo de la imagen fotográfica, el diseño gráfico, el dibujo asistido por ordenador y la edición videográfica.</b></p> <p>Este criterio pretende evaluar si el alumnado es capaz de utilizar diversidad de herramientas de la cultura actual relacionadas con las tecnologías de la información y la comunicación para realizar sus propias creaciones.</p>	<p>*Comprender las relaciones del lenguaje visual y plástico con otros lenguajes, así como con las nuevas tecnologías, adaptándolos a sus posibilidades y necesidades expresivas.</p>	<p>C6 C4 C1 C7</p>
<p><b>3. Colaborar en la realización de proyectos plásticos que comportan una organización de forma cooperativa.</b></p> <p>Mediante este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de elaborar y participar, activamente, en proyectos cooperativos aplicando estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual.</p>	<p>*Planificar conjuntamente diferentes procesos de realización de obras, adoptando actitudes positivas y desterrando todo signo de intolerancia o discriminación. En relación a la competencia de aprender a aprender y a la social y ciudadana.</p>	<p>C5 C6 C7</p>

<p><b>4. Realizar obras plásticas experimentando volumen, pintura, grabado).</b></p> <p><b>y utilizando diversidad de técnicas de expresión gráfico-plástica (dibujo artístico,</b></p> <p>En este criterio se intenta comprobar si el alumnado conoce distintos tipos de soportes y técnicas bidimensionales (materias materiales pigmentarias y gráficas) y tridimensionales (desecho y moldeables).</p>	<p>□ Desarrollar la capacidad creativa para expresarse correctamente con el lenguaje visual gráfico-plástico.</p> <p>* Aumentar los recursos expresivos para encontrar mejores y adecuadas soluciones plásticas, apreciando las posibilidades que ofrece la investigación de los procedimientos y técnicas.</p>	<p>C3 C6 C7</p>
<p><b>5. Utilizar la sintaxis propia de las formas visuales del diseño y la publicidad para realizar proyectos concretos.</b></p> <p>Con este criterio se trata de comprobar si el alumnado es capaz de distinguir en un objeto simple bien diseñado sus valores funcionales unidos a los estéticos (proporción entre sus partes, color, textura, forma, etc.).</p>	<p>*Percibir, observar, valorar e interpretar los mensajes visuales del entorno, reconociendo sus formas básicas y complejas. Relacionado con la competencia cultural y con la competencia lingüística.</p>	<p>C6 C3 C1 C7</p>
<p><b>6. Elaborar obras multimedia y producciones videográficas utilizando las técnicas adecuadas al medio.</b></p> <p>Este criterio pretende evaluar si el alumnado es capaz de reconocer los procesos, las técnicas y los materiales utilizados en los lenguajes específicos fotográficos, cinematográficos y videográficos (encadres, puntos de vista, trucajes...)</p>	<p>*Planificar conjuntamente diferentes procesos de realización de obras, adoptando actitudes positivas y desterrando todo signo de intolerancia o discriminación. En relación a la competencia de aprender a aprender y a la social y ciudadana.</p>	<p>C4 C6 C7 C1 C7</p>

7	<p><b>7. Describir objetivamente las formas, aplicando sistemas de representación y normalización.</b></p> <p>Con este criterio se evalúa si el alumnado es capaz de representar la realidad tal como la ve sobre un soporte bidimensional mediante representaciones que no requieren operaciones complicadas en su trazado. Se evaluará la corrección en el trazado geométrico de los elementos utilizados, su adecuada relación entre distancia y tamaño y su disposición en el espacio.</p>	<p>*Apreciar e interpretar con espíritu crítico las diversas clases de imágenes y sus elementos caracterizadores.</p> <p>*Representar correctamente formas, aplicando diferentes métodos descriptivos.</p>	C2 C3 C7
8	<p><b>8. Reconocer y leer imágenes, obras y objetos de los entornos visuales (obras de arte, diseño, multimedia, etc.).</b></p> <p>Este criterio pretende conocer si el alumnado es capaz de tener actitudes críticas y de aprecio y respeto hacia las manifestaciones plásticas y visuales de su entorno, superando inhibiciones y prejuicios.</p>	<p>*Conocer y respetar los diversos modos de expresión y comunicación visual, superando convencionalismos.</p> <p>* Valorar y apreciar las producciones de los demás aunque difieran de los gustos propios, educando la sensibilidad.</p> <p>* Reconocer que el hecho artístico también se encuentra en el entorno y no solo en los museos.</p>	C6 C5 C3 C7

### **OBJETIVOS DE LA EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL IV EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS CLAVE:**

- Apreciar e interpretar con espíritu crítico las diversas clases de imágenes y sus elementos caracterizadores. Además de estar vinculado con la CEC, lo está con la CMCT al desarrollar la observación sistemática.
- Conocer y respetar los diversos modos de expresión y comunicación visual, superando convencionalismos. Contribuye a la CEC y a la CSC

- Percibir, observar, valorar e interpretar los mensajes visuales del entorno, reconociendo sus formas básicas y complejas. Relacionado con la CL y CEC
- Desarrollar la capacidad creativa para expresarse correctamente con el lenguaje visual gráfico-plástico. Contribuye a la autonomía e iniciativa personal, además de a la artística. CEC, SLEP,CAA
- Comprender las relaciones del lenguaje visual y plástico con otros lenguajes, así como con las nuevas tecnologías, adaptándolos a sus posibilidades y necesidades expresivas. Vinculado a la competencia digital y a la lingüística, así como a la artística. CD, CCL y CEC
- Representar correctamente formas, aplicando diferentes métodos descriptivos. CEC
- Planificar conjuntamente diferentes procesos de realización de obras, adoptando actitudes positivas y desterrando todo signo de intolerancia o discriminación. En relación a la CSC y CAA
- Valorar y apreciar las producciones de los demás aunque difieran de los gustos propios, educando la sensibilidad. CSC
- Aumentar los recursos expresivos para encontrar mejores y adecuadas soluciones plásticas, apreciando las posibilidades que ofrece la investigación de los procedimientos y técnicas. CMCT
- Reconocer que el hecho artístico también se encuentra en el entorno y no solo en los museos. CEC
- Valorar y apreciar el material, propio y del aula, manteniéndolo en perfecto estado de uso y conservación. Al introducir valores de sostenibilidad y reciclaje CMCT, CAA, SLEP y CEC

### 3. Contenidos

#### 3.1. Contenidos extraídos del decreto 4º ESO:

##### **Bloque 1. expresión plástica.**

Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico plásticas . Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo. el color en la composición. Simbología y psicología del color. Texturas. Técnicas de expresión gráfico plásticas : dibujo artístico , volumen y pintura. Materiales y soportes. Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de

las herramientas y los materiales. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes periodos artísticos. Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.

## **Bloque 2. Dibujo técnico.**

Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales. Trazados geométricos , tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño . Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico . Proporción y escalas. Transformaciones geométricas. redes modulares. Composiciones en el plano. descripción objetiva de las formas. El dibujo técnico en la comunicación visual. Sistemas de representación . Aplicación de los sistemas de proyección . Sistema diédrico . Vistas. Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera. Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno. representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas , de urbanismo o de objetos y elementos técnicos . Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis. Recursos de las tecnologías de la información y comunicación : aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes . Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos. Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.

## **Bloque 3. Fundamentos del diseño.**

Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad. Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación . Movimientos en el plano y creación de submodulos. Formas modulares. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales. El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí. Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa. Tipografía . diseño del envase. La señalética . Diseño industrial: Características del producto. Proceso de fabricación . ergonomía y funcionalidad. Herramientas informáticas para el diseño . Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2d y 3d. Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta. desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana. el lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.

## **Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.**

Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión . recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades. La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad. La fotografía : inicios y evolución . La publicidad: tipos de publicidad según el soporte. El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial. Lenguaje cinematográfico. Cine de animación . Análisis. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación , creación y recursos. recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas. estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad subliminal.

## 4.2. Agrupamiento, secuenciación y temporalización de los contenidos

### 4º ESO y su relación con los contenidos del decreto:

	Título	Relación Bloque R.D.	Nº de sesiones estimadas.
1	<p><b>Geometría plana, tangencias y enlaces. El módulo.</b></p> <p><b>Poliedros</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Las formas planas. Trazados básicos</li> <li><input type="checkbox"/></li> <li><input type="checkbox"/> Tangencias y enlaces. Aplicación en diseño</li> <li><input type="checkbox"/> Módulo y ritmo</li> <li><input type="checkbox"/> Poliedros</li> </ul>	<p>B1. Proceso creación</p> <p>B2. Descripción objetiva</p> <p>B4. Diseño</p>	<p><b>Primer trimestre</b></p> <p>18 sesiones ( 6 semanas)</p>
2	<p><b>Artes gráficas y diseño. Diseño industrial</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Color, texturas y composición en el diseño.</li> <li><input type="checkbox"/> Señalética ( aplicación de tangencias y enlaces)</li> <li><input type="checkbox"/> El packaging (aplicación de las formas poliédricas)</li> <li><input type="checkbox"/> <b>El cartel.</b></li> <li><input type="checkbox"/> La ilustración.</li> </ul>	<p>B1. Proceso creación</p> <p>B2. Descripción objetiva</p> <p>B3. Expresión</p> <p>B4. Diseño</p>	<p><b>Primer trimestre</b></p> <p>sesiones 24 (8 semanas)</p>
3	<p><b>Sistemas de representación y diseño</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistema diédrico.</li> <li>• Sistema axonométrico.</li> <li>• Perspectiva cónica frontal y oblicua.</li> <li>* Aplicación en el diseño del espacio habitable.</li> </ul>	<p>B1. Proceso creación</p> <p>B2. Descripción objetiva</p> <p>B3. Expresión</p> <p>B4. Diseño</p>	<p><b>Segundo trimestre</b></p> <p>36 sesiones (12 semanas)</p>

<p><b>4</b></p>	<p><b>Espacio habitable</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El urbanismo como actividad multidisciplinar.</li> <li>• La morfología urbana: los espacios públicos y privados. El trazado urbano.</li> <li>• La arquitectura: peculiaridades como manifestación artística.</li> <li>• El lenguaje arquitectónico: elementos formales y propuestas espaciales.</li> <li>• <b>El interiorismo: variables que conforman el espacio interior (espaciales, funcionales, tecnológicas y económicas).</b></li> </ul> <p><b>Aplicación en el diseño arquitectónico e industrial.</b></p> <p>El color en el entorno</p> <p>* <b>Equilibrio entre funcionalidad, utilidad y belleza.</b></p> <p>* <b>El espacio y el volumen.</b></p> <p>* Aplicación en los trabajos de técnicas e investigación</p>	<p>B1. Proceso creación B2. Descripción objetiva B3. Expresión B4. Diseño</p>	<p><b>Tercer trimestre</b></p>
<p><b>5</b></p>	<p><b>La escultura. Movimientos artísticos actuales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La escultura como la representación tridimensional de una realidad.</li> <li>• Técnicas y materiales empleados en escultura.</li> <li>• La representación de conceptos como germen para el surgimiento de las diversas tendencias escultóricas.</li> <li>• Representación de lo real y de lo irreal: intención expresiva, características y recursos habituales.</li> <li>• Representación de lo estático y de lo dinámico: intención expresiva, características y recursos habituales.</li> <li>• Representación efímera y perdurable: intención expresiva, características y recursos habituales.</li> </ul>	<p>B1. Proceso creación B2. Descripción objetiva B3. Expresión B4. Diseño</p>	<p><b>Tercer trimestre</b></p>

## 4. Contextualización

### 4.1. Según la autoevaluación.

Se darán instrucciones claras y sencillas, se incidirá en explicar con detalle que se pretende en cada propuesta a realizar, qué competencias se evalúan y cómo.



4.2. y 4.3 Según resultados académicos y características del alumnado que cursa dicha materia (evaluación inicial) la contextualización de las Competencias básicas será la siguiente:

### C1.Competencia Comunicación lingüística

La comunicación por medio del lenguaje visual comúnmente conlleva una traducción al lenguaje verbal, cuando no es parte indispensable del mismo mensaje como en el caso de los lenguajes integrados. La explicación de una imagen es una parte más del hecho artístico.

El alumnado de 4º de ESO analizar la obra gráfica, y a exponerlo fundamentalmente a través del lenguaje verbal. Y, por supuesto, en las pruebas de evaluación escrita se plantearán muy seriamente los aspectos relacionados con la claridad y exactitud de la expresión y la atención a las faltas de ortografía.

### C2.Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnologías.

A través del estudio de la imagen, y partiendo de la imagen simbólica representativa o esquemática, el hombre llegó a la abstracción geométrica. Precisamente la geometría, como abstracción de la realidad, es la primera aproximación a la “matemática visual”, que nuestra asignatura aborda en la unidad didáctica de La línea geométrica y la de Formas geométricas. Parte de este alumnado de 4º cursará Dibujo Técnico en 1º de Bachillerato y debe estar preparado.

Nuestra asignatura es fundamente procedimental, práctica, y en su desarrollo (e incluso como medio de evaluación) es imprescindible el uso de materiales y herramientas. Pinturas, papeles, pegamentos formarán parte esencial en el uso diario del alumnado de 4º de ESO, así como el de las herramientas imprescindibles para su aplicación. Se procurará la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior.

El orden y la limpieza, el aprovechamiento de los materiales y el reciclaje de los ya usados serán a principios de este curso.

### C3.Competencia digital.

Si los medios de comunicación de masas son el referente informativo y el audiovisual su canal natural, la informática y el mundo digital son los soportes contemporáneos. Con la inclusión de nuestro centro en la red TIC, disponemos de una herramienta capaz de abrir un nuevo abanico de posibilidades en la creación y transmisión de información plástica y artística.

En 4º de la ESO continuamos con la búsqueda de información en la red, su filtrado y uso.

#### C4. Competencia para aprender a aprender

Precisamente la tan desarrollada en nuestra asignatura competencia para la autonomía personal obliga al alumnado de nuestro campo a desarrollar el esfuerzo personal, a la búsqueda de soluciones no antes vistas, a la constante autocrítica. La reflexión de cada uno de los procesos de experimentación que obligatoriamente pone en práctica, junto con las indicaciones del profesor, hará adquirir un proceso de estudio, un protocolo de adquisición de conocimientos.

#### C5. Competencia Sociales y Cívicas

Los medios de comunicación de masas utilizan como canal más eficaz el audiovisual. La información (y desinformación) utiliza frecuentemente estas formas de expresión y su conocimiento es básico a la hora de fomentar el espíritu crítico y constructivo en la sociedad democrática contemporánea, valorando las formas comunicativas propias de nuestro ámbito, desde una noticia del telediario a un anuncio gráfico en la prensa.

El alumnado de 1º de ESO convive desde hace mucho tiempo inmerso en este mar de ruido informativo, y comenzaremos a este nivel describiendo la información que nos llega en imágenes, sus funciones y su creación.

#### C6. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

Como veremos más adelante en la metodología, nuestra asignatura obliga al alumnado a la toma constante de decisiones; cada vez que se realiza un trabajo artístico o de diseño se obliga a la utilización de los contenidos adquiridos con fines comunicativos y estéticos, que involucran necesariamente la creatividad, la invención y la originalidad. Aún más, se expone al alumno a la evaluación pública de sus decisiones a partir de la obra terminada, lo que suponemos favorece la autonomía del alumno y el desarrollo del espíritu crítico.

#### C7. Conciencia y expresiones culturales

La EPV de 4º contribuye a adquirir o afianzar principios necesarios para conocer el mundo que nos rodea. Y especialmente, por su propia naturaleza, los principios culturales y artísticos, entendiendo los primeros como las costumbres y creencias de un pueblo en un momento determinado y la segunda como la expresión (en nuestro caso) plástica de esas mismas creencias.

#### 4.5. Coordinación con el resto de departamentos, sobre todo del área de competencias.

Se prevén actividades interdisciplinarias con otros departamentos en fechas señaladas.

<b>4. Relación de las U.D. con otros elementos del currículo:</b>			
<b>UD</b>	<b>Título</b>	<b>Criterios</b>	<b>CCC.</b>
<b>1</b>	<b>Geometría plana, tangencias y enlaces. El módulo. Poliedros</b>	<p>7.Describir objetivamente las formas, aplicando sistemas de representación y normalización</p> <p>3. Colaborar en la realización de proyectos plásticos que comportan una organización de forma cooperativa.</p> <p>1. Tomar decisiones especificando los objetivos y las dificultades, proponiendo diversas opciones y evaluar cual es la mejor solución.</p>	<b>C6 C4 C5 C7</b>
<b>2</b>	<b>Artes gráficas y diseño. Diseño industrial</b>	<p>5. Utilizar la sintaxis propia de las formas visuales del diseño y la publicidad para realizar proyectos concretos.</p> <p>1. Tomar decisiones especificando los objetivos y las dificultades...</p> <p>2. Utilizar recursos informáticos y las tecnologías de la información y la comunicación en el campo de la imagen fotográfica, el diseño gráfico, el dibujo asistido por ordenador y la edición videográficas</p>	<b>C6 C1 C2 C3 C4 C7</b>
<b>3 4</b>	<b>Sistemas de representación Aplicación al diseño</b>	<p>5. Utilizar la sintaxis propia.</p> <p>7. Describir objetivamente las formas...</p>	<b>C6 C2 C3 C7</b>

5	<b>Intervención en el espacio Land art</b>	<p>3. Colaborar en la realización de proyectos plásticos que comportan una organización de forma cooperativa.</p> <p>1. Tomar decisiones especificando los objetivos y las dificultades...</p> <p>4. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diversidad de técnicas de expresión gráfico-plástica (dibujo artístico, volumen, pintura, grabado)</p>	<b>C1</b> <b>C6</b> <b>C3</b> <b>C5</b> <b>C7</b>
6	<b>La escultura. Movimientos artísticos actuales</b>	<p>4. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diversidad de técnicas de expresión gráfico-plástica (dibujo artístico, volumen, pintura, grabado)</p> <p>6. Elaborar obras multimedia y producciones videográficas utilizando las técnicas adecuadas al medio.</p> <p>5. Utilizar la sintaxis propia.</p> <p>8. Reconocer y leer imágenes, obras y objetos de los entornos visuales (obras de arte, diseño, multimedia, etc.).</p>	<b>C1</b> <b>C4</b> <b>C3</b> <b>C6</b> <b>C7</b>

## PROGRAMACIÓN DE AULA

Si bien las unidades didácticas están diferenciadas, en la práctica se van retomando conceptos de unidades anteriores, a veces se adelantan otros, y siempre se interrelacionan pues son pocos los que se pueden desarrollar de manera aislada.

### UNIDAD DIDÁCTICA 1

#### GEOMETRÍA PLANA. TANGENCIAS Y ENLACES. EL MÓDULO. POLIEDROS.

- Repaso de Polígonos y tipos
- Composición y nombre de los polígonos
  - o Sistemas específicos de construcción de polígonos
  - o Sistema general de construcción de polígonos conociendo el radio de la circunferencia circunscrita

- o Sistema general de construcción de polígonos conociendo el lado
- o Sistema general de construcción de polígonos por el procedimiento de los ángulos
- Polígonos estrellados
- La circunferencia
- La reducción de la imagen a formas geométricas
  
- Distribuir y ordenar
- Estructuras tridimensionales
- Los poliedros como módulos.
- Composición con módulos.
  
- Poliedros

Instrumentos	Indicadores de adquisición de las competencias U.D. 1 <b>GEOMETRIA PLANA</b>	CCC	Peso	Criterios de Evaluación
Observación	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Enumera las principales características del Cubismo, así como los artistas más representativos de esta vanguardia artística.</li> <li><input type="checkbox"/> Aprovecha las particularidades de los lápices y rotuladores de colores y de las ceras duras en creaciones plásticas.</li> <li><input type="checkbox"/> Asimila los términos técnicos relativos a la circunferencia y al círculo como fundamento de trazados técnicos o artísticos.</li> <li><input type="checkbox"/> Aprecia los valores culturales y estéticos del movimiento cubista, y la relación de este con las formas geométricas.</li> <li><input type="checkbox"/> Aplica la geometría en la creación de ritmos decorativos.</li> </ul>	<b>CMCT</b>	50 %	7.Describir aplicand sistemas de representaci ón y normalizaci ón
Producción	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Asimila los términos técnicos relativos a la circunferencia y al círculo como fundamento de trazados técnicos o artísticos.</li> <li><input type="checkbox"/> Aprecia los valores culturales y estéticos del movimiento cubista, y la relación de este con las formas geométricas.</li> <li><input type="checkbox"/> Aplica la geometría en la creación de ritmos decorativos.</li> <li><input type="checkbox"/> Advierte la presencia de estructuras en objetos visuales de diferente naturaleza y con distinta finalidad.</li> <li><input type="checkbox"/> Diferencia las distintas tipologías de estructuras en elementos naturales y en los artificiales (como las creaciones plásticas).</li> <li><input type="checkbox"/> Aplica los conocimientos sobre poliedros al diseño.</li> <li><input type="checkbox"/> Varía las medidas y proporciones de una imagen mediante distintos procedimientos y técnicas.</li> <li><input type="checkbox"/> Utiliza la variación y modificación de las proporciones como recurso creativo</li> <li><input type="checkbox"/> Comprueba la importancia de la estructura en la formación de los objetos visuales de diferente naturaleza y con distinta finalidad.</li> <li><input type="checkbox"/> Profundiza en la tipología de las estructuras tridimensionales a través de los poliedros.</li> </ul>	<b>CEC</b>		3. proyectos plásticos que comportan una organización de forma cooperativa.  1. Tomar decisiones objetivos y las dificultades proponiendo opciones y evaluar cual es la mejor solución.

Prueba Objetv	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Identifica los nombres de los polígonos atendiendo a sus diferentes tipologías.</li> <li><input type="checkbox"/> Traza los puntos y líneas notables de los polígonos regulares e irregulares.</li> <li><input type="checkbox"/> Construye de forma correcta cualquier tipo de polígono, tanto por los sistemas específicos como por los generales.</li> <li><input type="checkbox"/> Identifica las líneas y ángulos relacionados con la circunferencia y el círculo, así como las diferentes posiciones entre circunferencias y entre estas y líneas.</li> <li><input type="checkbox"/> Construye estructuras a partir de formas geométricas elementales.</li> <li><input type="checkbox"/> Conoce los poliedros platónicos y construye a partir de ellos módulos tridimensionales.</li> </ul>	<b>2 CMCT</b>	40 %	7.Describi
Obsrvación	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Aprecia y explora las posibilidades compositivas, expresivas y estéticas de estructuras y módulos en la comunicación visual.</li> <li><input type="checkbox"/> Desarrolla el espíritu de observación.</li> <li><input type="checkbox"/> Valora la exactitud, limpieza y corrección en los trazados geométricos.</li> <li><input type="checkbox"/> Sabe organizarse de forma cooperativa.</li> </ul>	<b>6 y 4 SLEP CAA</b>	5% y 5%	3. proyectos plásticos que comporta n una organizaci ón de forma cooperativ a.

## U.D.2 EL DISEÑO INDUSTRIAL

### PRESENTACIÓN

En esta unidad se pretende transmitir una visión panorámica del mundo del diseño industrial: cuál es su objetivo y qué condiciones debe tener un diseño para cumplir con su finalidad. Se explica el proceso de diseño en todas las fases de desarrollo, desde la fase creativa al proceso de producción. Se desarrollan los pasos implicados en este proceso para hacer reflexionar al alumno sobre los condicionamientos y principios que afectan a cada fase.

En este tema el alumno tiene la oportunidad de aplicar conocimientos teóricos adquiridos en cursos anteriores y en el tema introductorio. La finalidad eminentemente práctica de las producciones de diseño industrial pondrán de manifiesto la utilidad de los conceptos teóricos.

Algunos de los conceptos de esta unidad se retomarán en trabajos de diseño tras la U.D. 4 , una vez estudiados los sistemas de representación.

### CONTENIDOS

- El diseño industrial como conjunto de tareas para planificar y desarrollar productos.
  - Criterios de calidad en el diseño de un producto. Relación entre funcionalidad y belleza.
  - La eficiencia en un proceso de diseño y fabricación de un producto.
  - Áreas de actividad del diseño industrial.
  - Análisis de las fases del diseño industrial: fase creativa y fase de producción.
  - Hitos y artistas destacados en el diseño industrial.
  - Elementos del lenguaje gráfico plástico que intervienen en un proceso de diseño.
- Intercambiar ideas con el fin de obtener propuestas nuevas.
- *Tratamiento de la información y competencia digital:*
- Conocer la importancia de los recursos tecnológicos como herramienta de creación y producción en el diseño industrial.

Instrumts	Indicadores de adquisición de las competencias <b>U.D.2 DISEÑO</b> <b>INDUSTRIAL</b>	CB	Peso	
Debate  Oral -práctica  Producción	Conoce los Criterios de calidad en el diseño de un producto  Distingue las áreas de actividad del diseño industrial  Reconoce la eficiencia en un proceso de diseño y en la fabricación de un producto.  Elabora proyectos de diseño industrial que respetan todas las fases explicadas.  Conoce algunas de las herramientas infográficas que se usan en el proceso de diseño.  Desarrolla criterios estéticos para el análisis y la creación de productos industriales.  Conoce los hitos y artistas que han destacado en el campo del diseño industrial.	<b>CEC</b>	80%	5. Utilizar sintaxis propia de las formas visuales diseño y la publicidad para realizar proyect concret  1. Tomar decisiones especificando los objetivos y las dificultades...  2. Utilizar recurso informáticos y l tecnologías de información y l comunicación en el campo de la imagen fotográfica, el diseño gráfico, el dibujo asistido por ordenador y la edición videográficas
Debate  Obsrvación	–Es crítica/o ante la producción de objetos en la sociedad industrial ( caducidad)  –Valora la relación entre funcionalidad, resistencia y belleza en los diseños actuales	<b>CSC</b>	5%	

Observación	-Valora la necesidad de las fases en el diseño. -Se interesa por la observación sistemática y reflexiva en torno a la imagen. -Aprecia la imaginación en el proceso creativo. -Desarrolla la imaginación creativa -. -Se interesa por la observación de formas y objetos de diseño del entorno inmediato en que vivimos. -Desarrolla el espíritu de observación y crítica. - Estimula el espíritu creativo, la experimentación y la autocrítica. - Intercambia ideas con el fin de obtener propuestas nuevas.	CAA SLEP	5%	1. Tomar decisiones especificando los objetivos y las dificultades...
Prod. escrita	- Analiza objetos de diseño de su entorno cercano	CMT	5%	Utilizar sintaxis propia de las formas visuales diseño
Prod. escrita	-Dota de significado y finalidad los proyectos propuestos - Sabe adaptar productos a distintos públicos según sus características.	1 CL	5%	1. Tomar decisiones

## U.D 3 EL DISEÑO GRÁFICO

### PRESENTACIÓN

En esta unidad se plantea el conocimiento de las creaciones de diseño gráfico, su ámbito de actuación y cómo llevar a cabo su producción.

El campo de producción gráfica es muy amplio. Va desde productos impresos hasta la creación de montajes multimedia o páginas web; se vale de elementos gráficos que han requerido un proceso de creación y producción con unas fases de trabajo estructuradas.

En todas ellas los elementos básicos del lenguaje plástico participan para crear formas visuales con una finalidad comunicativa. El alumno debe conocer estos procedimientos de creación y producción, y debe integrar, de forma práctica y con una finalidad comunicativa concreta, parte de los conocimientos adquiridos en esta área. Es conveniente relacionar el contenido con la unidad anterior.

### CONTENIDOS

- El diseño gráfico como elemento básico de comunicación.
- Elementos gráficos que forman parte del proceso de diseño.
- Diseño editorial: libros, revistas y periódicos. Vocabulario específico.
- Diseño publicitario: elementos de un anuncio, formatos y soportes.
- Diseño de envases: contenido gráfico y códigos de comunicación comercial.
- Diseño de imagen corporativa: finalidad y proceso de comunicación.
- La señalética. Tipos de señales. Aplicación de tangencias y enlaces.



- Herramientas infográficas de creación de productos de diseño gráfico.

Instrumentos	Indicadores de adquisición de las competencias <b>U.D.3</b> <b>DISEÑO GRÁFICO</b>	CCC	Peso	Criterios
Debate  Oral - práctica          Producción	Conoce y diferencia los distintos campos en el diseño gráfico.  Desarrolla criterios estéticos para la elaboración de diseños gráficos. Analiza comparativamente productos gráficos. Elabora diferentes materiales de comunicación gráfica.	<b>CEC</b>  <b>CMCT</b>  <b>SLEP</b>  <b>CAA</b>	80%	5.Utiliz sintaxis propia de las formas visuales diseño y la publicidad para realizar proyect concret  1. Tomar decisiones especificando los objetivos y las dificultades...  2. Utilizar recurso informáticos y l tecnologías de información y l comunicación en el campo de la imagen fotográfica, el diseño gráfico, el dibujo asistido por ordenador y la edición videográficas
Observación	– Sabe llevar a cabo un proceso completo de trabajo y producción de materiales gráficos. – Desarrolla el espíritu creativo, la experimentación y la autocrítica -Valora las aplicaciones profesionales del diseño como elemento de comunicación y relación con el entorno. -Desarrolla la voluntad para llevar a cabo trabajos creativos con elementos de comunicación gráfica. Se interesa por buscar ideas nuevas a través de producciones de artistas gráficos. Confía en las propias capacidades y potencialidades para desarrollar proyectos individuales y en equipo.	<b>SLEP</b> <b>CAA</b>	5%	1. Tomar decisiones especificando los....
Producción	- Elabora diseños con el ordenador como herramienta.	<b>C.D</b>	5%	2. Utilizar recurso informáticos y l tecnologí
	-Dota de significado y finalidad los proyectos propuestos – Sabe adaptar productos a distintos públicos según sus características.	<b>CCL</b>	5%	5.Utiliz sintaxis propia de las formas visuales diseño y la publicid

## U.D. 4 SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

### PRESENTACIÓN

Las bases teóricas de los sistemas de representación han sido tratadas en los cursos anteriores. Procede en este curso (dado su carácter de final de etapa, por un lado, y preámbulo del Bachillerato, por otro) dotar al alumno de capacidades de interpretación y aplicación de estos sistemas como recursos de expresión gráfica. Se propone una asimilación de los contenidos con un enfoque creativo, que inserte algunos conceptos ya conocidos en la faceta procedimental. Así, se refuerzan los contenidos esenciales para desarrollar la fase creativa.

Esta unidad pretende que el análisis de casos particulares y el debate sobre nuevas propuestas artísticas o técnicas sean utilizados como recurso didáctico. A tal efecto se proponen en el tema ejemplos y ejercicios, en los que se ha buscado la conexión y ponderación entre las visiones artística y técnica de los sistemas de representación.

### CONTENIDOS

- La representación en dos o tres dimensiones.
- Principios y elementos básicos configuradores del sistema diédrico de representación.
- Desarrollo de nociones de axonometría. Relaciones entre las vistas y la representación en perspectiva.
- Elementos de la perspectiva cónica. Definición de procesos.
- Valoración de los sistemas de representación como lenguajes de comunicación gráfica que requieren códigos consensuados.
- Aprecio por la relación entre elementos como condicionante del diseño.
- Valoración de las nuevas tecnologías para la concepción, desarrollo y plasmación de ideas.
- Valoración de la organización en las fases y reparto de tareas en la creación del mural.

Instrumentos	Indicadores de adquisición de las competencias U.D. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN	CCC	Peso	Criterios

<p>Observac</p> <p>Producción</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Es capaz de imaginar de forma tridimensional un objeto representado de forma bidimensional en cualquiera de los sistemas tratados.</li> <li><input type="checkbox"/> Conoce los principios y elementos básicos configuradores del sistema diédrico de representación.</li> <li><input type="checkbox"/> Relaciona las vistas y la representación en perspectiva.</li> <li><input type="checkbox"/> Conoce los fundamentos de la perspectiva cónica.</li> <li>• Proceso de diseño y definición de ideas.</li> <li>• Usa procedimientos deductivos en el desarrollo de ideas que han de ser imaginadas, puestas en relación con su entorno y desarrolladas creativa y técnicamente.</li> <li><input type="checkbox"/> Entiende como opción expresiva la representación de la realidad por medio de la perspectiva cónica.</li> <li><input type="checkbox"/> Utiliza determinados recursos para obtener sensación de profundidad: superposición de formas.</li> <li><input type="checkbox"/> Utiliza determinados recursos para obtener sensación de profundidad: disminución del tamaño de las formas.</li> <li><input type="checkbox"/> Aprecia la utilidad de la <b>perspectiva</b> en la representación de objetos y figuras tridimensionales sobre una superficie plana.</li> <li><input type="checkbox"/> Refuerza el concepto de claroscuro como método de consecución del volumen en un espacio bidimensional.</li> <li><input type="checkbox"/> Comprende cómo el color y la luz crean profundidad en una imagen.</li> <li><input type="checkbox"/> Superpone figuras en un plano para comprobar la sensación de profundidad que crean.</li> <li><input type="checkbox"/> Disminuye figuras en un plano para comprobar la sensación de profundidad que crean.</li> <li><input type="checkbox"/> Experimenta los contrastes lumínicos en un espacio real para compararlos con su representación en el arte.</li> <li><input type="checkbox"/> Aprecia cómo se logra la sensación de profundidad en obras de distintos movimientos artísticos.</li> </ul>	<p><b>CEC</b></p> <p><b>CMCT</b></p>	<p>50%</p>	<p>5. Utilizar la sintaxis propia.</p> <p>7. Describir objetivamente las formas...</p>
<p>Prueba Objetv</p> <p>Obsrvación</p> <p>Producción</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Identifica el empleo de la perspectiva en imágenes representadas en sus tres dimensiones sobre una superficie plana.</li> <li><input type="checkbox"/> Representa la realidad aplicando la perspectiva cónica.</li> <li><input type="checkbox"/> Comprende los principios que caracterizan a cada uno de los sistemas de representación y las diferencias entre ellos.</li> <li><input type="checkbox"/> Representa cuerpos sólidos sencillos en el sistema diédrico, isométrico y en perspectiva cónica.</li> <li><input type="checkbox"/> Aplica el cálculo y las demás destrezas matemáticas imprescindibles para trabajar con los sistemas de representación de forma precisa.</li> </ul>	<p><b>CMCT</b></p>	<p>40%</p>	<p>5. Utilizar la sintaxis propia.</p> <p>7. Describir objetivamente las formas...</p>
<p>Obsrvación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Aprecia la utilidad de la <b>perspectiva</b> en la representación de objetos y figuras tridimensionales sobre una superficie plana.</li> <li><input type="checkbox"/> Toma conciencia de que, a lo largo de la historia del arte, se han utilizado diferentes recursos para conseguir la sensación de profundidad.</li> <li><input type="checkbox"/> Aprecia la utilidad del sistema diédrico, axonométrico y la perspectiva cónica para la realización de determinados proyectos.</li> <li><input type="checkbox"/> Valora la importancia del color y la luz en la percepción de la profundidad espacial.</li> </ul>	<p><b>CAA</b></p> <p><b>SLEP</b></p>	<p>5% y 5%</p>	

## U.D.5 INTERVENCIÓN EN EL ESPACIO

### PRESENTACIÓN

Esta unidad aborda el LAND ART y los movimientos contemporáneos de intervención en la naturaleza. La experiencia estética que ofrece el Land art es muy diferente a la consume el alumnado en su cotidianeidad multimedia. El uso de la naturaleza puede provocar experiencias de más calado que muchas de las estéticas posmodernas, enraizará con una conciencia atemporal que invite al alumnado a vivir de un modo más consciente.

El Land art con su propuesta ética nos facilita el trabajo hacia los contenidos actitudinales y transversales. Pero además tiene una alta capacidad pedagógica, por su utilización del entorno como soporte artístico obliga a sacar el proceso fuera del aula, por el cambio de escala en los proyectos, por el trabajo en grupo y además permite un acercamiento a la naturaleza desde el respeto con ciertas connotaciones trascendentales que hacen descubrir al alumnado una espiritualidad nueva.

### CONTENIDOS

- El Land art. Arte y naturaleza. Principales autores.
- Intervención artística. Estudio de casos. Experiencia estética.
- Medios audiovisuales.

Instrumentos	Indicadores de adquisición de las competencias U.D.5 INTERVENCIÓNES ARTÍSTICAS. CONSUMOARTE	CCC	Peso	Criterios Ev.
--------------	--	-----	------	---------------

Debate Oral - práctica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sentido del arte como crítica social. Análisis de las Vanguardias y el arte actual.</li> <li>• Analiza las características de las vanguardias y el arte actual mediante exposiciones orales.</li> <li>• Observa y comenta obras artísticas en relación a estas características.</li> </ul>	<b>CEC</b>	65%	<p>3. Colaborar en la realización de proyectos plásticos que comportan una organización de forma cooperativa.</p> <p>1. Tomar decisiones especificando los objetivos y las dificultades...</p> <p>4. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diversidad de técnicas de expresión gráfico-plástica (dibujo artístico, volumen, pintura, grabado)</p>
Producción	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elabora propuestas de obras artísticas "al modo de"</li> <li>• Lleva a cabo la propuesta seleccionada coordinándose con los miembros de su grupo, con sentido estético y utilizando los materiales apropiados.</li> </ul>	<b>SLEP</b> <b>CAA</b>		
Debate Obsrvación	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Trabaja en equipo y promueve actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad.</li> <li>– Plantea experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.</li> </ul>	<b>CSC</b>	5%	3. Colaborar en la realización de proyectos plásti
Obsrvación	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Sabe llevar a cabo un proceso completo de trabajo y producción de materiales gráficos.</li> <li>– Desarrolla el espíritu creativo, la experimentación y la autocrítica</li> <li>– Amplia el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios.</li> <li>– Aprecia los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas en la naturaleza.</li> <li>-Valora el espacio y los volúmenes como elementos de trabajo y creación.</li> <li>Interés por apreciar la calidad y cualidades de los espacios naturales.</li> <li>-Desarrolla la curiosidad por comprender representaciones del espacio en sus tres variables.</li> <li>-Confianza en sus propios criterios de percepción y análisis</li> <li>-Confía en las propias capacidades y potencialidades para desarrollar proyectos individuales y en equipo.</li> </ul>	<b>SLEP</b> <b>CAA</b>	5%	4. Realizar obras plásticas experimentando y utilizan
	-Describe objetivamente las forma	<b>CMCT</b>	5%	5. Utilizar la sintaxis propia. 7. Describir objetivamente las formas...
	Realiza una memoria detallada cuidando la expresión y utilizando vocabulario adecuado.	<b>CCL</b>	5%	
	Realiza un documento gráfico visual o audiovisual de su intervención en la naturaleza	<b>CD</b>	15%	

## U.D.6 LA ESCULTURA. MOVIMIENTOS ARTÍSTICOS ACTUALES

### PRESENTACIÓN

Se pretende que los alumnos sean capaces de abstraer los conocimientos adquiridos y aplicarlos al ámbito de la escultura, de la representación tridimensional, con las diferencias que ello comporta.

Deberán estudiar y analizar, en primer lugar, el uso creativo de la imagen en un soporte escultórico y aprender los diversos tipos de escultura que se han ido desarrollando a lo largo de la historia del arte, así como las técnicas y materiales empleados a tal fin. Se proponen a lo largo de toda la unidad imágenes ejemplares que apoyan el desarrollo de los conceptos propuestos.

Se busca un acercamiento a las nuevas formas de expresión : arte conceptual, happening, performace...

### CONTENIDOS

- La escultura como la representación tridimensional de una realidad.
- Técnicas y materiales empleados en escultura.
- La representación de conceptos como germen para el surgimiento de las diversas tendencias escultóricas.
- Representación de lo real y de lo irreal: intención expresiva, características y recursos habituales.
- Representación de lo estático y de lo dinámico: intención expresiva, características y recursos habituales.
- Materiales de la naturaleza.

Instrumentos	Indicadores de adquisición de las competencias U.D.6 ESCULTURA	CCC	Peso	Criterios
--------------	---	-----	------	-----------

<p>Debate</p> <p>Oral -práctica</p> <p>Producción</p>	<p>Reconoce la escultura como la representación tridimensional de una realidad.</p> <p>Identifica las técnicas y materiales empleados en escultura.</p> <p>Analiza elementos expresivos de una representación escultórica:</p> <p>Reconoce los conceptos como germen para el surgimiento de las diversas tendencias escultóricas.</p> <p>Valora la representación de lo real y de lo irreal: intención expresiva, características y recursos habituales.</p> <p>Valora la representación de lo estático y de lo dinámico: intención expresiva, características y recursos habituales.</p> <p>Valora la representación efímera y perdurable: intención expresiva, características y recursos habituales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elabora fichas con corrección que recogen datos técnicos y artísticos de obras escultóricas.</li> <li>• Experimenta las posibilidades creativas de las técnicas escultóricas con materiales naturales.</li> <li>• Crea proyectos artísticos experimentando algunas de las formas de creación estudiadas.</li> </ul>	<p><b>CE</b></p> <p><b>C</b></p> <p><b>CA</b></p> <p><b>C</b></p> <p><b>SLE</b></p> <p><b>P</b></p>	<p>80%</p>	<p>4. Realizar obras plásticas experimentando diversidad de técnicas</p> <p>6. Elaborar obras multimediales producciones videográficas</p> <p>5. Utilizar la sintaxis propia.</p>
<p>Observación</p> <p>Producción</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Denota inquietud por conocer los procedimientos y materiales para realizar obras escultóricas.</li> <li>• Valora la escultura como medio de comunicación expresiva.</li> <li>• Siente curiosidad por enmarcar las obras escultóricas en su ámbito sociocultural.</li> <li>• Refleja voluntad por emplear técnicas sencillas de creación escultórica con fines plásticos.</li> <li>• Respeta todas las formas y estilos de creación escultórica.</li> </ul> <p>– Desarrolla el espíritu creativo, la experimentación y la autocrítica</p> <p>– Amplía el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios.</p> <p>-Valora el espacio y los volúmenes como elementos de trabajo y creación.</p> <p>-Confía en las propias capacidades y potencialidades para desarrollar proyectos individuales y en equipo.</p>	<p><b>SLE</b></p> <p><b>P</b></p> <p><b>CA</b></p> <p><b>A</b></p>	<p>20%</p>	<p>8. Reconocer y leer imágenes, obras y objetos de los entornos visuales (obras de arte, diseño, multimedia, etc.).</p>