

Programación Didáctica de Aula de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

(Fundamentada entre otros contenidos en los de la serie Crea de la editorial Santillana))

Nivel IV de Educación Secundaria

Índice

Las competencias educativas del currículo	Pág. 3
Objetivos curriculares de la Educación Secundaria Obligatoria.....	Pág. 4
El área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual	Pág. 5
Programación Didáctica de Aula de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Serie Crea. Nivel IV. Educación Secundaria.....	Pág. 6

Las competencias educativas del currículo

«En línea con la Recomendación 2006/962/EC, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente, este real decreto se basa en la potenciación del aprendizaje por competencias, integradas en los elementos curriculares para propiciar una renovación en la práctica docente y en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se proponen nuevos enfoques en el aprendizaje y evaluación, que han de suponer un importante cambio en las tareas que han de resolver los alumnos y planteamientos metodológicos innovadores. La competencia supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones, y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz. Se contemplan, pues, como conocimiento en la práctica, un conocimiento adquirido a través de la participación activa en prácticas sociales que, como tales, se pueden desarrollar tanto en el contexto educativo formal, a través del currículo, como en los contextos educativos no formales e informales».

«Se adopta la denominación de las competencias clave definidas por la Unión Europea. Se considera que “las competencias clave son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo”. Se identifican siete competencias clave esenciales para el bienestar de las sociedades europeas, el crecimiento económico y la innovación, y se describen los conocimientos, las capacidades y las actitudes esenciales vinculadas a cada una de ellas».

Las competencias clave del currículo son las siguientes:

- Comunicación lingüística (CL).
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT).
- Competencia digital (CD).
- Aprender a aprender (AA).
- Competencias sociales y cívicas (SC).
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (IE).
- Conciencia y expresiones culturales (CEC).

Objetivos curriculares de la Educación Secundaria

- a. Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b. Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c. Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- d. Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e. Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- f. Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g. Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h. Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i. Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j. Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k. Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- l. Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

El área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Si en otras épocas históricas era la palabra, tanto en su expresión oral como escrita, la principal forma de expresión y de transmisión de ideas y sentimientos, no cabe duda de que en la época en la que estamos inmersos la imagen ha cobrado un protagonismo sin precedentes en ninguna otra época de la historia de la humanidad.

La materia parte de los bloques impartidos en la Educación Primaria en el área de Educación Artística. La parte destinada a la educación plástica ya anticipaba los mismos bloques de los que parte la materia en ESO, bajo las denominaciones de educación audiovisual, dibujo técnico y expresión artística.

El bloque de Expresión Plástica experimenta con materiales y técnicas diversas en el aprendizaje del proceso de creación. Se intenta dar al alumnado una mayor autonomía en la creación de obras personales, ayudando a planificar mejor los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, tanto propios como colectivos.

En el bloque de Dibujo Técnico se trasladan conocimientos teórico-prácticos sobre cónicas, geometría descriptiva, definición de vista y las diversas clases de vista existentes. También se aborda el desarrollo de cuerpos geométricos y la interpretación de vistas en modelos. Así mismo, se estudian y tratan conocimientos teórico-prácticos sobre la perspectiva cónica.

El bloque de Fundamentos del diseño permitirá el conocimiento de los fundamentos del diseño en sus diferentes áreas, desarrollo, desde un punto de vista práctico, de los conocimientos adquiridos en el resto de bloques.

El bloque de Lenguaje audiovisual y multimedia aborda los distintos elementos que forman la estructura narrativa básica del lenguaje audiovisual y multimedia. Además, se potenciará al alumnado para que realice composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual.

El desarrollo de la materia debe abordarse desde un punto de vista práctico, sin olvidar, por supuesto, los conceptos teóricos. La obtención de los conocimientos ha de adquirirse desde la experiencia, la experimentación, la creación y la reflexión acerca del trabajo realizado. En todo el proceso también debe contemplarse la adquisición de competencias básicas, con especial atención a: conciencia y expresión cultural, competencias sociales y cívicas, aprender a aprender, competencias matemáticas y competencias básicas en ciencia y tecnología y competencia lingüística.

Los contenidos de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se estructuran en los siguientes bloques:

- **Bloque 1.** Expresión plástica.
- **Bloque 2.** Dibujo Técnico.
- **Bloque 3.** Fundamentos del diseño.
- **Bloque 4.** Lenguaje audiovisual y multimedia.

UNIDAD 1. La creación visual

OBJETIVOS CURRICULARES

- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

PUNTO DE PARTIDA DE LA UNIDAD

- **Enfoque de la unidad.** Los alumnos podrán reconocer el contexto en el que se crea una imagen e identificarán los aspectos que deben tener en cuenta a la hora de crear una imagen. Además, aprenderán a seleccionar los instrumentos, medios y sistemas más idóneos para su creación y conocerán las diferentes fases por las que pasa un creador para realizar su obra. Aplicarán lo aprendido mediante la realización de distintas tareas: creación de una imagen icónica y una carpeta identificativa del centro; la interpretación de una obra de arte, la elaboración de un cartel y de composiciones tridimensionales.
- **Lo que los alumnos ya conocen.** Los alumnos han adquirido y trabajado los conceptos básicos sobre expresión gráfica y representación objetiva del espacio. Han trabajado también las imágenes de contenido objetivo y la creación de imágenes digitales. De igual manera, han estudiado y practicado con los distintos procesos del diseño y con el diseño gráfico.
- **Previsión de dificultades.** Es posible que existan algunas dificultades a la hora de interpretar los distintos mensajes que les transmiten las imágenes o también en la creación de una imagen icónica.

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS DE 4.º DE ESO	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
<p>BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • La creación de obras plásticas. • El proceso creativo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Las líneas de Nazca. • La imagen en su contexto. Tipos de imágenes. • El proceso creativo de una imagen. Fases. • Medios y soportes para la creación de imágenes. • Interpretación de los mensajes de las imágenes. • Proceso de creación de un logotipo. • Análisis de imágenes. • Observación de diferentes interpretaciones. • Creación una imagen icónica. • Creación de una carpeta identificativa del centro. • Interpretación una obra de arte. • Elaboración de un cartel. • Realización de composiciones tridimensionales. 	<p>B1-2. Experimentar un proceso de creación artística, utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.</p>

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS DE 4.º DE ESO	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
<p>BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO</p> <ul style="list-style-type: none"> Las cualidades plásticas, estéticas y funcionales de las imágenes y formas del entorno. Los elementos del lenguaje del diseño. Las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño. Valoración del trabajo en equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> Las líneas de Nazca. La imagen en su contexto. Tipos de imágenes. El proceso creativo de una imagen. Fases. Medios y soportes para la creación de imágenes. Interpretación de los mensajes de las imágenes. Proceso de creación de un logotipo. Análisis de imágenes. Observación de diferentes interpretaciones. Creación una imagen icónica. Creación de una carpeta identificativa del centro. Interpretación una obra de arte. Elaboración de un cartel. Realización de composiciones tridimensionales. 	<p>B3-1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.</p> <p>B3-2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.</p> <p>B3-3. 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.</p>

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS DE 4.º DE ESO	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
<p>BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elementos y finalidad del lenguaje audiovisual. • Los códigos del lenguaje audiovisual en composiciones creativas. • Interés por los avances tecnológicos vinculados con el lenguaje audiovisual. • Los signos visuales de los mensajes publicitarios. • Actitud crítica ante la publicidad y el consumo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Las líneas de Nazca. • La imagen en su contexto. Tipos de imágenes. • El proceso creativo de una imagen. Fases. • Medios y soportes para la creación de imágenes. • Interpretación de los mensajes de las imágenes. • Proceso de creación de un logotipo. • Análisis de imágenes. • Observación de diferentes interpretaciones. • Creación una imagen icónica. • Creación de una carpeta identificativa del centro. • Interpretación una obra de arte. • Elaboración de un cartel. • Realización de composiciones tridimensionales. 	<p>B4-2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p> <p>B4-3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p> <p>B4-4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de esta que suponen discriminación sexual, social o racial.</p>

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B1-2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	B1-2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.	<ul style="list-style-type: none"> Realiza una imagen transformando distintos aspectos de la misma como los distintos niveles de luz o con el trazo de formas planas. 	Creación de bocetos analizando su composición	CD AA IE CEC

BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B3-1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.	B3-1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.	<ul style="list-style-type: none"> Interpreta una obra de arte asociando los elementos de la imagen con la finalidad que persigue el autor. 	Búsqueda de imágenes según su finalidad	CL AA SC IE CEC
	B3-1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.	<ul style="list-style-type: none"> Interpreta los mensajes de distintas imágenes. 	Análisis del mensaje	CL AA SC IE CEC
B3-2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	B3-2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.	<ul style="list-style-type: none"> Observa el proceso de creación de un logotipo. 	Descifrar la estructura y construcción de logotipo	AA CEC

BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO (CONTINUACIÓN)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
<p>B3-3. 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.</p>	<p>B3-3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Construye una estructura modular 	<p>Diseño de red modular</p>	<p>CMCT AA IE CEC</p>
	<p>B3-3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Crea una carpeta identificativa de su centro. 	<p>Trabajo colectivo de recopilación de ideas</p>	<p>AA CEC</p>
	<p>B3-3.3. 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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Crea un icono que indique el espacio de la biblioteca u otro lugar donde se realice una actividad en su centro. 	<p>Realización de bocetos analizando un diseño final</p>	<p>AA IE CEC</p>

BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B4-2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	B4-2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.	<ul style="list-style-type: none"> Analiza anuncios de prensa a partir de un esquema propuesto. 	<p>Busqueda, recopilación de imágenes para analizar.</p>	<p>CL CD AA IE CEC</p>
B4-3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	B4-3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico. Proyecto de gran tradición e importancia en nuestro Centro Educativo	<ul style="list-style-type: none"> Elabora un cartel publicitario de un evento: “Fiestas de Gúevos Pintos” o “Carmín” 	<p>Preparación previa de bocetos y cartel final sobre cartón.</p>	<p>CL CMCT AA IE CEC</p>
B4-4. 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.	B4-4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.	<ul style="list-style-type: none"> Analiza varios ejemplos de mensajes publicitarios y reflexiona sobre los signos visuales que los configuran. 	<p>Trabajo teórico de análisis de carteles en power point</p>	<p>CL AA IE CEC</p>

OTROS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
<p style="text-align: center;">ORIENTACIONES METODOLÓGICAS</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Modelo discursivo/expositivo. <input checked="" type="checkbox"/> Modelo experiencial. <input type="checkbox"/> Talleres. <input type="checkbox"/> Aprendizaje cooperativo. <input checked="" type="checkbox"/> Trabajo por tareas. <input type="checkbox"/> Trabajo por proyectos. <input type="checkbox"/> Otros. 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Actividad y experimentación. <input checked="" type="checkbox"/> Participación. <input type="checkbox"/> Motivación. <input checked="" type="checkbox"/> Personalización. <input type="checkbox"/> Inclusión. <input type="checkbox"/> Interacción. <input checked="" type="checkbox"/> Significatividad. <input checked="" type="checkbox"/> Funcionalidad. <input type="checkbox"/> Globalización. <input type="checkbox"/> Evaluación formativa. <input type="checkbox"/> Otros. 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Tareas individuales. <input checked="" type="checkbox"/> Agrupamiento flexible. <input type="checkbox"/> Parejas. <input type="checkbox"/> Pequeño grupo. <input type="checkbox"/> Gran grupo. <input type="checkbox"/> Grupo interclase. <input type="checkbox"/> Otros.

RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
	<input checked="" type="checkbox"/> Observación directa del trabajo diario. <input checked="" type="checkbox"/> Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. <input checked="" type="checkbox"/> Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). <input checked="" type="checkbox"/> Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). <input type="checkbox"/> Valoración cuantitativa del avance colectivo. <input type="checkbox"/> Valoración cualitativa del avance colectivo. <input type="checkbox"/> Otros.	<input checked="" type="checkbox"/> Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. <input checked="" type="checkbox"/> Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. <input checked="" type="checkbox"/> Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. <input checked="" type="checkbox"/> Pruebas de evaluación externa. <input checked="" type="checkbox"/> Otros documentos gráficos o textuales. <input type="checkbox"/> Debates e intervenciones. <input checked="" type="checkbox"/> Proyectos personales o grupales. <input type="checkbox"/> Representaciones y dramatizaciones. <input type="checkbox"/> Elaboraciones multimedia. <input type="checkbox"/> Otros.	Calificación cuantitativa: <ul style="list-style-type: none"> • Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. <ul style="list-style-type: none"> • Pruebas de evaluación por competencias. • Observación directa.

TRABAJO COOPERATIVO	<p>Proyecto del Bloque I:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Final del proyecto: <i>la moneda social</i>. <p>Proyecto del Bloque II:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Final del proyecto: <i>nuestro espacio virtual</i>. <p>Proyecto del Bloque II:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Vendedores de sueños</i>. • Final del proyecto: <i>silencio, se sueña</i>.
----------------------------	---

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Las líneas de Nazca (páginas 6 y 7). La imagen simbólica (páginas 20 y 21).
	Expresión oral y escrita. Interpretación de los mensajes de las imágenes (página 10). Elaboración de una lista de palabras relacionadas con actividades del centro (página 15). Descripción de imágenes; explicar distintas interpretaciones de una misma obra (página 18). La narración de historias en imágenes (página 22).
	Comunicación audiovisual. <i>Pantocrátor</i> de la catedral de Palermo; <i>graffiti</i> (página 8). Castillo de Loarre en Huesca; fotograma de <i>La Guerra de las Galaxias</i> (página 11). Cartel publicitario; <i>Lavanderas</i> , de Goya; pintura rupestre (página 12). Dibujos preparatorios y el <i>Guernica</i> , de Picasso (página 13). Proceso de creación de un logotipo (página 14). Medios y soportes para la creación de imágenes (páginas 16 y 17). <i>La infanta Margarita</i> de Picasso; detalle de <i>La infanta Margarita</i> de Velázquez (página 18). <i>Bajo el toldo, playa de Zarauz</i> , de Sorolla; <i>La Pedrera</i> de Gaudí (página 19). Imágenes simbólicas (páginas 20 y 21). Obra sobre el hundimiento del Titanic de Rupinder Singh (página 22).
	El tratamiento de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Realización de un catálogo con diez logotipos de distintos productos que se encuentren en páginas de publicidad; búsqueda en Internet de cinco mensajes y reflexión sobre los signos visuales que los configuran (página 21). Consultar el enlace www.behance.net/singhrupinder (página 23).
	Emprendimiento. Creación de una imagen icónica; creación de imágenes de otras épocas (página 11). Creación una carpeta identificativa del centro (página 15). Interpretación de una obra de arte; elaboración de un cartel; realización de composiciones tridimensionales (página 19). Elaboración de conclusiones sobre una obra de arte de Rupinder Singh (página 22).
	Educación cívica y constitucional. Reflexionar sobre la importancia de los mensajes que transmiten las imágenes (página 10). Reflexionar sobre la finalidad del arte en distintas épocas (página 18).

UNIDAD 2. La creación digital

OBJETIVOS CURRICULARES

- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

PUNTO DE PARTIDA DE LA UNIDAD

- **Enfoque de la unidad.** Los alumnos descubrirán las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías a la hora de crear y manipular imágenes. Conocerán los diferentes ámbitos de aplicación del diseño por ordenador y realizarán imágenes digitales con diferentes programas informáticos. Aplicarán lo aprendido en esta unidad en diversas tareas: realizarán diseños en 3D con el programa SketchUp; cambiarán el nivel de iconicidad de una imagen, manipularán imágenes digitalmente e inventarán imágenes a partir de fotografías.
- **Lo que los alumnos ya conocen.** Los alumnos reconocen el contexto en el que se crea una imagen y saben identificar los aspectos que deben tener en cuenta a la hora de crear una imagen. Además, han aprendido a seleccionar los instrumentos, medios y sistemas más idóneos para su creación y conocen las diferentes fases por las que pasa un creador para realizar su obra.
- **Previsión de dificultades.** Es posible que existan algunas dificultades a la hora de aplicar correctamente programas de retoque fotográfico y también al diseñar con el programa SketchUp un objeto en 3D.

Sugerencia de temporalización: noviembre y dos primeras semanas diciembre

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS DE 4.º DE ESO	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
<p>BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los distintos elementos y técnicas de expresión. • Valoración del patrimonio artístico y cultural. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fotografía hiperdetallada de Jean François Rauzier. • Las imágenes digitales. Ventajas y desventajas. Ámbitos de la creación digital. • Posibilidades expresivas de la imagen digital. • Observación de un proceso diseño. • Lectura de imágenes. • Aplicación del retoque fotográfico. • Observación de obras de <i>land art</i>. • Diseño un objeto en 3D con el programa SketchUp. • Cambios en el nivel de iconicidad de una imagen. • Creación a partir de la manipulación de imágenes digitalmente. • Invención de imágenes a partir de fotografías. 	<p>B1-5. 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.</p>

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS DE 4.º DE ESO	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
<p>BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO</p> <ul style="list-style-type: none"> Las cualidades plásticas, estéticas y funcionales de las imágenes y formas del entorno. Las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño. Valoración del trabajo en equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> Fotografía hiperdetallada de Jean François Rauzier. Las imágenes digitales. Ventajas y desventajas. Ámbitos de la creación digital. Posibilidades expresivas de la imagen digital. Observación de un proceso de diseño. Lectura de imágenes. Aplicación del retoque fotográfico. Observación de obras de <i>land art</i>. Diseño un objeto en 3D con el programa SketchUp. Cambios en el nivel de iconicidad de una imagen. Creación a partir de la manipulación de imágenes digitalmente. Invencción de imágenes a partir de fotografías. 	<p>B3-1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.</p> <p>B3-3. 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.</p>

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS DE 4.º DE ESO	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
<p>BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los códigos del lenguaje audiovisual en composiciones creativas. • Interés por los avances tecnológicos vinculados con el lenguaje audiovisual. • Los signos visuales de los mensajes publicitarios. • Actitud crítica ante la publicidad y el consumo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fotografía hiperdetallada de Jean François Rauzier. • Las imágenes digitales. Ventajas y desventajas. Ámbitos de la creación digital. • Posibilidades expresivas de la imagen digital. • Observación de un proceso de diseño. • Lectura de imágenes. • Aplicación del retoque fotográfico. • Observación de obras de <i>land art</i>. • Diseño un objeto en 3D con el programa SketchUp. • Cambios en el nivel de iconicidad de una imagen. • Creación a partir de la manipulación de imágenes digitalmente. • Invención de imágenes a partir de fotografías. 	<p>B4-3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p> <p>B4-4. 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.</p>

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B1-5. 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.	B1-5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.	<ul style="list-style-type: none"> Realiza el análisis de un proceso de diseño de un espacio, un logotipo o un pictograma. 	Recopilación de diseños para análisis de su construcción y mensaje.	CL AA SC IE CEC

BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B3-1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.	B3-1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.	<ul style="list-style-type: none"> Realiza una lectura de imágenes, analizando los elementos y la finalidad del autor. Interpreta una obra de arte analizando la luz, los objetos y la arquitectura. 	Análisis de los diseños tanto de su proceso constructivo como mensaje.	CL AA SC IE CEC
B3-3. 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.	B3-3.3. 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.	<ul style="list-style-type: none"> Realiza una ilustración variando el nivel de iconicidad de una fotografía. Realiza un fotomontaje. Inventa imágenes a partir de una fotografía. Realiza un mural con producciones digitales. 	Creación de bocetos creativos	AA IE CEC
	B3-3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.	<ul style="list-style-type: none"> Diseña un objeto en 3D con el programa SketchUp. Aplica el retoque fotográfico y la manipulación de imágenes con Photoshop o gimp. 	Aplicación del diseño digital y distintas posibilidades	CD AA IE CEC

BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B4-3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	B4-3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.	<ul style="list-style-type: none"> • Crea un cartel utilizando un programa como Photoshop o Gimp.o de infografía como art rage, o en combinación de varios programas de diseño y/o edición. 	Diseño de bocetos con algún programa de diseño y/o edición.	CL CMCT AA IE CEC
	B4-3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.	<ul style="list-style-type: none"> • Crea su propio avatar siguiendo el proceso de creación y utilizando los recursos gráficos para conseguirlo. 	Creación de avatar digital (opcional)	CL CMCT AA IE CEC
B4-4. 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.	B4-4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexiona acerca del valor que transmiten las imágenes. 	Análisis crítico de la imagen, sobre todo en su manipulación en publicidad o los mass media	CL AA IE CEC

OTROS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
<p style="text-align: center;">ORIENTACIONES METODOLÓGICAS</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Modelo discursivo/expositivo. <input checked="" type="checkbox"/> Modelo experiencial. <input type="checkbox"/> Talleres. <input type="checkbox"/> Aprendizaje cooperativo. <input checked="" type="checkbox"/> Trabajo por tareas. <input type="checkbox"/> Trabajo por proyectos. <input type="checkbox"/> Otros. 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Actividad y experimentación. <input checked="" type="checkbox"/> Participación. <input type="checkbox"/> Motivación. <input checked="" type="checkbox"/> Personalización. <input type="checkbox"/> Inclusión. <input type="checkbox"/> Interacción. <input checked="" type="checkbox"/> Significatividad. <input checked="" type="checkbox"/> Funcionalidad. <input type="checkbox"/> Globalización. <input type="checkbox"/> Evaluación formativa. <input type="checkbox"/> Otros. 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Tareas individuales. <input checked="" type="checkbox"/> Agrupamiento flexible. <input type="checkbox"/> Parejas. <input type="checkbox"/> Pequeño grupo. <input type="checkbox"/> Gran grupo. <input type="checkbox"/> Grupo interclase. <input type="checkbox"/> Otros.

RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Observación directa del trabajo diario. <input checked="" type="checkbox"/> Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. <input checked="" type="checkbox"/> Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). <input checked="" type="checkbox"/> Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). <input type="checkbox"/> Valoración cuantitativa del avance colectivo. <input type="checkbox"/> Valoración cualitativa del avance colectivo. <input type="checkbox"/> Otros. 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. <input checked="" type="checkbox"/> Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. <input checked="" type="checkbox"/> Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. <input checked="" type="checkbox"/> Pruebas de evaluación externa. <input checked="" type="checkbox"/> Otros documentos gráficos o textuales. <input type="checkbox"/> Debates e intervenciones. <input checked="" type="checkbox"/> Proyectos personales o grupales. <input type="checkbox"/> Representaciones y dramatizaciones. <input type="checkbox"/> Elaboraciones multimedia. <input type="checkbox"/> Otros. 	<p>Calificación cuantitativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pruebas de evaluación de contenidos. <p>Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pruebas de evaluación por competencias. • Observación directa.

<p style="text-align: center;">TRABAJO COOPERATIVO</p>	<p>Proyecto del Bloque I:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Final del proyecto: <i>la moneda social</i>. <p>Proyecto del Bloque II:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Final del proyecto: <i>nuestro espacio virtual</i>. <p>Proyecto del Bloque II:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Vendedores de sueños</i>. • Final del proyecto: <i>silencio, se sueña</i>.
---	---

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Las imágenes digitales (páginas 26 y 27). Posibilidades expresivas de la imagen digital (páginas 32 y 33). Observar obras de <i>land art</i> (página 36). Arte y tecnología (páginas 38 y 39).
	Expresión oral y escrita. Observación de un proceso de diseño (página 28). Lectura de imágenes (página 30). Aplicación del retoque fotográfico (página 34).
	Comunicación audiovisual. Fotografía hiperdetallada de Jean François Rauzier (páginas 25, 40 y 41). Programas de diseño (página 27). Plano e infografía del edificio acabado del Centro Cultural Internacional Oscar Niemeyer en la ría de Avilés; logo del coro renacentista El Ensamble de la Abadesa (página 28). Diseño de un objeto en 3D con el programa SketchUp (página 29). <i>Double Elvis</i> , de Andy Warhol (página 30). Aplicación del retoque fotográfico (página 34). <i>El tres de mayo de 1808 en Madrid. Los fusilamientos en la montaña de Príncipe Pío</i> , de Goya (página 35). <i>Spiral Jetty</i> , de Robert Smithson, lago salado de Utah en Estados Unidos; <i>Árbol embalado</i> , de Javacheff Christo y Jeanne Claude de Guillebon, Parque Nacional de la Fundación Beyeler, en Riehen, Suiza; <i>El Reichstag envuelto</i> , de Javacheff Christo y Jeanne Claude de Guillebon, Berlín (página 36). <i>Bosque animado</i> , de Agustín Ibarrola, bosque de Oma, Vizcaya (página 37). <i>El escándalo</i> , de George Seurat; <i>Pal Ket</i> , de Víctor Vasarely; <i>Pintura generativa</i> (página 38). Imagen central del cartel de la exposición <i>Avatares</i> ; página principal del juego online ambientado en el Japón feudal <i>Shogun's Fate</i> (página 39).
	El tratamiento de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Modificación de fotografías digitales a través de un programa de dibujo (Paint, Gimp...). Búsqueda en Internet de un programa para hacer <i>Avatares</i> (página 39). Búsqueda de información acerca de la obra de Jean François Rauzier (página 40).
	Emprendimiento. Diseñar un objeto en 3D con el programa SketchUp (página 30). Cambiar el nivel de iconicidad de una imagen (página 31). Crear una obra a partir de la manipulación de imágenes digitalmente (página 35). Inventar imágenes a partir de fotografías (página 37). Elaborar conclusiones sobre la obra de Jean François Rauzier (página 41).
	Educación cívica y constitucional. La relación entre imagen y realidad (página 24).

UNIDAD 3. La comunicación objetiva a través de la imagen

OBJETIVOS CURRICULARES

- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

PUNTO DE PARTIDA DE LA UNIDAD

- **Enfoque de la unidad.** Los alumnos comprenderán qué es la normalización. Sabrán que es una escala y para qué se emplea. Expresarán de manera objetiva cualquier idea gráfica para ser comprendida por cualquier observador. Aprenderán a acotar una figura y representarán objetos a escala. Además, descubrirán los diversos campos de aplicación de la normalización. Aplicarán sus aprendizajes realizando acotaciones y creando un juego de ajedrez.
- **Lo que los alumnos ya conocen.** Los alumnos han descubierto las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías a la hora de crear y manipular imágenes. Conocen los diferentes ámbitos de aplicación del diseño por ordenador y han realizado imágenes digitales con diferentes programas informáticos.
- **Previsión de dificultades.** Es posible que existan algunas dificultades a la hora de acotar figuras tridimensionales y acotarlas con el programa de SketchUp.

Sugerencia de temporalización: enero y dos primeras semanas de febrero

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS DE 4.º DE ESO	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
<p>BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO</p> <ul style="list-style-type: none"> Las formas geométricas en la configuración de diseños. Los sistemas de representación gráfica. La composición tridimensional. Los programas de dibujo por ordenador. 	<ul style="list-style-type: none"> Mapa de España en 3D. La normalización. Tipos de normas. La normalización del dibujo técnico. La acotación. Condiciones básicas de la acotación. Las escalas. Tipos de escalas. La escala gráfica. Acotación de figuras tridimensionales. Acotación con el programa SketchUp. Acotación con el programa AutoCad u otro software libre y gratuito Creación de un juego de ajedrez clásico y sus piezas con el programa SketchUp. 	<p>B2-1. 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.</p> <p>B2-2. 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.</p> <p>B2-3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.</p>

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS DE 4.º DE ESO	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
<p>BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los elementos del lenguaje del diseño. • Las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño. • Valoración del trabajo en equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa de España en 3D. • La normalización. Tipos de normas. La normalización del dibujo técnico. • La acotación. Condiciones básicas de la acotación. • Las escalas. Tipos de escalas. La escala gráfica. • Acotación de figuras tridimensionales. • Acotación con el programa SketchUp. • Acotación con el programa AutoCad u otro software libre y gratuito • Creación de un juego de ajedrez clásico y sus piezas con el programa SketchUp. 	<p>B3-2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.</p> <p>B3-3. 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.</p>

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS DE 4.º DE ESO	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
<p>BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los códigos del lenguaje audiovisual en composiciones creativas. • Interés por los avances tecnológicos vinculados con el lenguaje audiovisual. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa de España en 3D. • La normalización. Tipos de normas. La normalización del dibujo técnico. • La acotación. Condiciones básicas de la acotación. • Las escalas. Tipos de escalas. La escala gráfica. • Acotación de figuras tridimensionales. • Acotación con el programa SketchUp. • Acotación con el programa AutoCad u otro software libre y gratuito • Creación de un juego de ajedrez clásico y sus piezas con el programa SketchUp. 	<p>B4.3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p>

BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B2-1. 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.	B2-1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.	<ul style="list-style-type: none"> • Construye un dossier urbanístico de una casa. 	Bocetos urbanísticos sencillos (opcional)	CMCT AA CEC
B2-2. 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.	B2-2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.	<ul style="list-style-type: none"> • Deduce las medidas de un objeto a partir de la acotación de una imagen a escala. 	Práctica de acotación	CMCT AA CEC
	B2-2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.	<ul style="list-style-type: none"> • Interpreta las vistas en el proceso de acotación de una figura tridimensional. 	Construcción de vistas diédricas	CMCT AA CEC
	B2-2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.	<ul style="list-style-type: none"> • Acota una figura tridimensional con el programa SketchUp. 	Praáctica de acotación digital	CMCT AA CEC
B2-3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	B2-3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.	<ul style="list-style-type: none"> • Crea objetos de diseño funcional : por ejemplo un juego de ajedrez y sus piezas con el programa SketchUp. 	Práctica de Diseño CAD 3D	CMCT CD AA CEC

BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B3-2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	B3-2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.	<ul style="list-style-type: none"> Comprende el proceso de acotación de una figura tridimensional. 	Medidas de una figura: dimensiones:alto, largo, ancho	AA CEC
B3-3. 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.	B3-3.3. 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.	<ul style="list-style-type: none"> Construye un diseño creativo 3D 	Pon en marcha tu imaginación a través del desarrollo de croquis 3D	AA IE CEC
	B3-3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza el programa SketchUp. 	Pon en marcha tu imaginación a través del desarrollo de croquis digital 3D	CD AA IE CEC

BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B4.3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	B4-3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.	<ul style="list-style-type: none"> Acota una figura tridimensional con un programa de diseño por ordenador. 	Práctica de acotación con programa CAD 3D	CL CMCT AA IE CEC

OTROS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
<p style="text-align: center;">ORIENTACIONES METODOLÓGICAS</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Modelo discursivo/expositivo. <input checked="" type="checkbox"/> Modelo experiencial. <input type="checkbox"/> Talleres. <input type="checkbox"/> Aprendizaje cooperativo. <input checked="" type="checkbox"/> Trabajo por tareas. <input type="checkbox"/> Trabajo por proyectos. <input type="checkbox"/> Otros. 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Actividad y experimentación. <input checked="" type="checkbox"/> Participación. <input type="checkbox"/> Motivación. <input checked="" type="checkbox"/> Personalización. <input type="checkbox"/> Inclusión. <input type="checkbox"/> Interacción. <input checked="" type="checkbox"/> Significatividad. <input checked="" type="checkbox"/> Funcionalidad. <input type="checkbox"/> Globalización. <input type="checkbox"/> Evaluación formativa. <input type="checkbox"/> Otros. 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Tareas individuales. <input checked="" type="checkbox"/> Agrupamiento flexible. <input type="checkbox"/> Parejas. <input type="checkbox"/> Pequeño grupo. <input type="checkbox"/> Gran grupo. <input type="checkbox"/> Grupo interclase. <input type="checkbox"/> Otros.

RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Observación directa del trabajo diario. <input checked="" type="checkbox"/> Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. <input checked="" type="checkbox"/> Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). <input checked="" type="checkbox"/> Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). <input type="checkbox"/> Valoración cuantitativa del avance colectivo. <input type="checkbox"/> Valoración cualitativa del avance colectivo. <input type="checkbox"/> Otros. 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. <input checked="" type="checkbox"/> Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. <input checked="" type="checkbox"/> Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. <input checked="" type="checkbox"/> Pruebas de evaluación externa. <input checked="" type="checkbox"/> Otros documentos gráficos o textuales. <input type="checkbox"/> Debates e intervenciones. <input checked="" type="checkbox"/> Proyectos personales o grupales. <input type="checkbox"/> Representaciones y dramatizaciones. <input type="checkbox"/> Elaboraciones multimedia. <input type="checkbox"/> Otros. 	<p>Calificación cuantitativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pruebas de evaluación de contenidos. <p>Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pruebas de evaluación por competencias. • Observación directa.

<p style="text-align: center;">TRABAJO COOPERATIVO</p>	<p>Proyecto del Bloque I:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Final del proyecto: <i>la moneda social</i>. <p>Proyecto del Bloque II:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Final del proyecto: <i>nuestro espacio virtual</i>. <p>Proyecto del Bloque II:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Vendedores de sueños</i>. • Final del proyecto: <i>silencio, se sueña</i>.
---	---

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. La normalización (páginas 44 y 45). La acotación (páginas 46 y 47). Las escalas (páginas 50 y 51). Planos y mapas (páginas 54 y 55). El esfericono y el oloide. Dos sólidos peculiares (páginas 56 y 57).
	Expresión oral y escrita. Observación y reflexión sobre el mapa de España (página 43). Elaboración de sus propias conclusiones (página 57).
	Comunicación audiovisual. El mapa de España (páginas 42 y 43). Grosos normalizados de líneas (página 45). Elementos de la cota (página 46). Condiciones de la acotación (página 47). Acotación de figuras tridimensionales (página 48). Acotar con los programas SketchUp y AutoCad (página 49). Tipos de escalas (página 50). Creación de un juego de ajedrez con SketchUp (páginas 52 y 53). Plano de Villa Rotonda, de Andrea Palladio; plano de Palma de Mallorca, siglo XVII (página 54). Mapa de Jasper Johns, 1961 (página 55). El esfericono y el oloide (páginas 56 y 57).
	El tratamiento de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Acotación con el programa SketchUp; acotación con el programa AutoCad (página 49). Creación de un juego de ajedrez clásico y de sus piezas (página 52 y 53). Búsqueda de información en Internet sobre el esfericono y el oloide (página 56).
	Emprendimiento. Acotación con el programa SketchUp; acotación con el programa AutoCad (página 49). Creación de un juego de ajedrez clásico y de sus piezas (página 52 y 53). Pon en práctica tus capacidades (páginas 56 y 57).
	Educación cívica y constitucional. La utilidad de planos y mapas (página 55).

UNIDAD 4. La representación objetiva del espacio

OBJETIVOS CURRICULARES

- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

PUNTO DE PARTIDA DE LA UNIDAD

- **Enfoque de la unidad.** Los alumnos comprenderán el lenguaje que emplea la geometría descriptiva para la representación de objetos. Aprenderán a expresar sus ideas y proyectos de manera objetiva utilizando un lenguaje claro y preciso para que sean entendidas y valoradas por otras personas. Descubrirán los diversos sistemas de representación de la realidad que existen. Para aplicar los aprendizajes de esta unidad se proponen diversas tareas, como el reconocimiento de la proyección de un plano, el dibujo del coeficiente de reducción, el trazo de circunferencias en perspectiva isométrica y la realización de trazos con los programas SketchUp y AutoCad.
- **Lo que los alumnos ya conocen.** Los alumnos han observado imágenes que representan el espacio de forma objetiva y ya han estudiado los diversos sistemas de representación del volumen.
- **Previsión de dificultades.** Es posible que algunos alumnos encuentren dificultades para realizar proyecciones en el plano y para realizar trazos con los programas SketchUp y AutoCad.

Sugerencia de temporalización: dos últimas semanas de febrero y dos primeras semanas de marzo

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS DE 4.º DE ESO	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
<p>BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • La creación de obras plásticas. • El proceso creativo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fotografía aérea de Ávila. • La representación del espacio. La representación subjetiva. • La representación objetiva. • El sistema diédrico o de Monge. Proyección de un punto. • Proyección de una recta. Posiciones de las rectas. • El sistema axonométrico. Cómo hallar el coeficiente de reducción a partir de los ejes. • Proyección del plano. • La perspectiva caballera. • La perspectiva cónica. • Realización de trazados con SketchUp. • Realización de trazados con AutoCad u otro software libre y gratuito 	<p>B1-1. 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.</p>

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS DE 4.º DE ESO	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
<p>BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO</p> <ul style="list-style-type: none"> Las formas geométricas en la configuración de diseños. Los sistemas de representación gráfica. La composición tridimensional. El dibujo por ordenador. 	<ul style="list-style-type: none"> Fotografía aérea de Ávila. La representación del espacio. La representación subjetiva. La representación objetiva. El sistema diédrico o de Monge. Proyección de un punto. Proyección de una recta. Posiciones de las rectas. El sistema axonométrico. Cómo hallar el coeficiente de reducción a partir de los ejes. Proyección del plano. La perspectiva caballera. La perspectiva cónica. Realización de trazados con SketchUp. Realización de trazados con AutoCad u otro software libre y gratuito 	<p>B2-1. 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.</p> <p>B2-2. 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.</p> <p>B2-3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.</p>

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
<p>B1-1. 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.</p>	<p>B1-1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Dibuja un autorretrato cubista a partir de un primer plano. 	<p>Realización de bocetos</p>	<p>CL AA IE CEC</p>

BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B2-1. 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.	B2-1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.	<ul style="list-style-type: none"> Realiza una composición geométrica descomponiendo una fotografía en distintos planos. 	Descomposición geométrica de la imagen del diseño. Análisis de la estructura geométrica	CMCT AA CEC

BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO (CONTINUACIÓN)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B2-2. 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.	B2-2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce la proyección de un plano. 	Visualización de las vistas de una figura	CMCT AA CEC
	B2-2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.	<ul style="list-style-type: none"> Realiza dibujos y traza proyecciones de figuras. 	Representación de las vistas	CMCT AA CEC
	B2-2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.	<ul style="list-style-type: none"> Dibuja figuras en isométrico Traza circunferencias en p.isométrica. Dibuja circunferencias, cilindros rectos y conos en perspectiva caballera. Elabora un gráfico estadístico tridimensional. 	Representación isométrica y caballera de figuras dadas por sus vistas	CMCT AA CEC
	B2-2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.	<ul style="list-style-type: none"> Traza cubo y prismas rectangulares en perspectiva cónica con un punto o dos de fuga. Traza poliedros o sólidos sencillos en perspectiva cónica oblicua con dos y tres puntos de fuga. Dibuja un objeto en perspectiva cónica de dos o tres puntos. 	Representación cónica de figuras dadas por sus vistas	CMCT AA CEC
B2-3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	B2-3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza el programa SketchUp u otro programa de diseño para realizar diversos trazados. 	Representación 3D CAD de figuras u objetos	CMCT CD AA CEC

OTROS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
<p style="text-align: center;">ORIENTACIONES METODOLÓGICAS</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Modelo discursivo/expositivo. <input checked="" type="checkbox"/> Modelo experiencial. <input type="checkbox"/> Talleres. <input type="checkbox"/> Aprendizaje cooperativo. <input checked="" type="checkbox"/> Trabajo por tareas. <input type="checkbox"/> Trabajo por proyectos. <input type="checkbox"/> Otros. 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Actividad y experimentación. <input checked="" type="checkbox"/> Participación. <input type="checkbox"/> Motivación. <input checked="" type="checkbox"/> Personalización. <input type="checkbox"/> Inclusión. <input type="checkbox"/> Interacción. <input checked="" type="checkbox"/> Significatividad. <input checked="" type="checkbox"/> Funcionalidad. <input type="checkbox"/> Globalización. <input type="checkbox"/> Evaluación formativa. <input type="checkbox"/> Otros. 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Tareas individuales. <input checked="" type="checkbox"/> Agrupamiento flexible. <input type="checkbox"/> Parejas. <input type="checkbox"/> Pequeño grupo. <input type="checkbox"/> Gran grupo. <input type="checkbox"/> Grupo interclase. <input type="checkbox"/> Otros.

RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Observación directa del trabajo diario. <input checked="" type="checkbox"/> Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. <input checked="" type="checkbox"/> Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). <input checked="" type="checkbox"/> Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). <input type="checkbox"/> Valoración cuantitativa del avance colectivo. <input type="checkbox"/> Valoración cualitativa del avance colectivo. <input type="checkbox"/> Otros. 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. <input checked="" type="checkbox"/> Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. <input checked="" type="checkbox"/> Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. <input checked="" type="checkbox"/> Pruebas de evaluación externa. <input checked="" type="checkbox"/> Otros documentos gráficos o textuales. <input type="checkbox"/> Debates e intervenciones. <input checked="" type="checkbox"/> Proyectos personales o grupales. <input type="checkbox"/> Representaciones y dramatizaciones. <input type="checkbox"/> Elaboraciones multimedia. <input type="checkbox"/> Otros. 	<p>Calificación cuantitativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pruebas de evaluación de contenidos. <p>Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pruebas de evaluación por competencias. • Observación directa.

<p style="text-align: center;">TRABAJO COOPERATIVO</p>	<p>Proyecto del Bloque I:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Final del proyecto: <i>la moneda social</i>. <p>Proyecto del Bloque II:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Final del proyecto: <i>nuestro espacio virtual</i>. <p>Proyecto del Bloque II:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Vendedores de sueños</i>. • Final del proyecto: <i>silencio, se sueña</i>.
---	---

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. La representación objetiva del espacio (páginas 58 y 59). La percepción del espacio (páginas 80 y 81). Los sistemas de representación y la visualización de datos (páginas 82 y 83).
	Expresión oral y escrita. Interpretación del plano de una ciudad (página 59). Comentario de un gráfico estadístico (página 83).
	Comunicación audiovisual. Plano de la ciudad de Ávila (páginas 58 y 59). Torre Eiffel de Delaunay y de Seurat (página 60). Oposición de dos diedros (página 62). Proyección de rectas (páginas 64 y 65). Proyección del plano (páginas 66 y 67). Sistema axonométrico (páginas 68 y 69). Perspectiva caballera (página 74). Perspectiva cónica (página 76). Imágenes impresionistas, cubistas, neoplasticistas, abstractas (páginas 80 y 81). Representación tridimensional de datos numéricos (páginas 82 y 83).
	El tratamiento de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Buscar información sobre la utilidad de la ortofotografía (página 59). Buscar información estadística en http://www.ine.es/inebmenu/mnu_educa.htm (página 82).
	Emprendimiento. Elaboración de conclusiones sobre las posibilidades que ofrece el sistema educativo (página 83).
	Educación cívica y constitucional. La utilidad de los sistemas de representación tridimensional de datos numéricos (páginas 82 y 83).

UNIDAD 5. Procesos clásicos de creación artística

OBJETIVOS CURRICULARES

- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

PUNTO DE PARTIDA DE LA UNIDAD

- **Enfoque de la unidad.** Los alumnos conocerán las posibilidades de las diferentes técnicas que hay para la creación de imágenes únicas y múltiples. Descubrirán las principales características de los técnicas gráfico-plásticas y escultóricas. Aplicarán las técnicas y utilizarán los materiales estudiados para crear sus propias imágenes. Estudiarán también los antecedentes del *graffiti*. Completarán la unidad realizando un estudio de una obra de orfebrería: *Las puertas del Paraíso*, analizando sus elementos pictóricos, escultóricos y arquitectónicos.
- **Lo que los alumnos ya conocen.** Los alumnos han estudiado técnicas y materiales y los han utilizado en trabajos anteriores.
- **Previsión de dificultades.** Es posible que algunos alumnos encuentren dificultades para comentar lo que transmiten algunas de las obras contemporáneas que forman parte de instalaciones.

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS DE 4.º DE ESO	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
<p>BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • La creación de obras plásticas. • El proceso creativo. • Los materiales y las técnicas adecuadas para elaborar una composición. • Valoración del trabajo en equipo en la creación artística. • La utilización de distintos elementos y técnicas de expresión. Distintos estilos artísticos. • Valoración del patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sala Chillida del Museo Guggenheim. • Procesos clásicos de creación artística. Técnicas de dibujo y pintura. El dibujo. • Dibujar con distintos materiales y técnicas. • Observar técnicas de grabado. • Reconocer la obra tridimensional. • Técnicas tridimensionales. • Las instalaciones: espacios de expresión y libertad. • Los antecedentes del graffiti. • Interpretación de <i>Las Puertas del Paraíso</i>: arquitectura, pintura y escultura en una sola obra. 	<p>B1-1. 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.</p> <p>B1-2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.</p> <p>B1-3. 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.</p> <p>B1-4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p> <p>B1-5. 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.</p>

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS DE 4.º DE ESO	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
<p>BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO</p> <ul style="list-style-type: none"> Las cualidades plásticas, estéticas y funcionales de las imágenes y formas del entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> Sala Chillida del Museo Guggenheim. Procesos clásicos de creación artística. Técnicas de dibujo y pintura. El dibujo. Dibujar con distintos materiales y técnicas. Observar técnicas de grabado. Reconocer la obra tridimensional. Técnicas tridimensionales. Las instalaciones: espacios de expresión y libertad. Los antecedentes del graffiti. Interpretación de <i>Las Puertas del Paraíso</i>: arquitectura, pintura y escultura en una sola obra. 	<p>B3-1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.</p>

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B1-1. 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.	B1-1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.	<ul style="list-style-type: none"> Realiza un cartel con témperas. Realiza una obra tridimensional combinando diferentes formas de expresión artística. Crea tipografías de letras 	Creación de bocetos y diseño de un cartel	CL AA IE CEC
B1-2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	B1-2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.	<ul style="list-style-type: none"> Realiza dibujos con lápiz y carboncillo, con bolígrafo, lápices y ceras de colores. Pinta con acuarelas y témperas. Realiza obras impresas utilizando técnicas de estampación. Crea obras tridimensionales con plastilina. Realiza un <i>graffiti</i> con rotuladores de colores. 	Creación de bocetos practicando distintas técnicas artísticas	CD AA IE CEC
	B1-2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza el color para dar profundidad a un dibujo. 	Experimentación con el color	AA IE CEC

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA (CONTINUACIÓN)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B1-3. 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.	B1-3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza correctamente los materiales y las técnicas para expresarse con el lenguaje gráfico-plástico. 	Practica alguna nueva técnica creativa que investigues por internet.	AA IE CEC
B1-4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	B1-4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo. Ejemplo realización de un cartel o mural.	<ul style="list-style-type: none"> Aplica las fases del proceso de creación artística en sus trabajos. Ejemplo realización de un cartel o mural. 	Profundización en el proceso creativo y la necesidad de sus fases en el diseño	AA SC IE CEC

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA (CONTINUACIÓN)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B1-5. 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.	B1-5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.	<ul style="list-style-type: none"> • Compara los resultados al utilizar diferentes técnicas y valora ventajas e inconvenientes de cada una. • Compara y explica diferentes tipos de grabado. • Comenta características de esculturas realizadas con distintos materiales y los relaciona con los valores que transmiten. • Analiza la obra <i>Las Puertas del Paraíso</i> y diferencia y explica los elementos que tienen que ver con la arquitectura, con la pintura y con la escultura. 	Analisis de distintas técnicas artísticas y sus distintas aplicaciones y resultados	CL AA SC IE CEC
	B1-5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.	<ul style="list-style-type: none"> • Comenta y opina sobre obras pertenecientes al arte efímero. • Reflexiona y comenta lo que le transmiten algunos ejemplos de instalaciones. 	Analisis de obras de arte contemporáneas y sus nuevas técnicas o lenguaje artístico.	CL AA SC IE CEC

BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B3-1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.	B3-1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce los valores y la finalidad de algunas obras de arte. 	Analiza el lenguaje y significado de diseños y obras de arte.	CL AA SC IE CEC
	B3-1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.	<ul style="list-style-type: none"> Realiza un caligrama dibujando la figura que le sugieren las palabras. Realiza un dibujo automático. Reconoce la relación del mensaje con el estilo de un <i>graffiti</i>. 	Experimentación con nuevas técnicas artísticas y sus códigos.	CL AA SC IE CEC

OTROS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
<p style="text-align: center;">ORIENTACIONES METODOLÓGICAS</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Modelo discursivo/expositivo. <input checked="" type="checkbox"/> Modelo experiencial. <input type="checkbox"/> Talleres. <input type="checkbox"/> Aprendizaje cooperativo. <input checked="" type="checkbox"/> Trabajo por tareas. <input type="checkbox"/> Trabajo por proyectos. <input type="checkbox"/> Otros. 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Actividad y experimentación. <input checked="" type="checkbox"/> Participación. <input type="checkbox"/> Motivación. <input checked="" type="checkbox"/> Personalización. <input type="checkbox"/> Inclusión. <input type="checkbox"/> Interacción. <input checked="" type="checkbox"/> Significatividad. <input checked="" type="checkbox"/> Funcionalidad. <input type="checkbox"/> Globalización. <input type="checkbox"/> Evaluación formativa. <input type="checkbox"/> Otros. 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Tareas individuales. <input checked="" type="checkbox"/> Agrupamiento flexible. <input type="checkbox"/> Parejas. <input type="checkbox"/> Pequeño grupo. <input type="checkbox"/> Gran grupo. <input type="checkbox"/> Grupo interclase. <input type="checkbox"/> Otros.

	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	<input checked="" type="checkbox"/> Observación directa del trabajo diario. <input checked="" type="checkbox"/> Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. <input checked="" type="checkbox"/> Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). <input checked="" type="checkbox"/> Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). <input type="checkbox"/> Valoración cuantitativa del avance colectivo. <input type="checkbox"/> Valoración cualitativa del avance colectivo. <input type="checkbox"/> Otros.	<input checked="" type="checkbox"/> Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. <input checked="" type="checkbox"/> Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. <input checked="" type="checkbox"/> Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. <input checked="" type="checkbox"/> Pruebas de evaluación externa. <input checked="" type="checkbox"/> Otros documentos gráficos o textuales. <input type="checkbox"/> Debates e intervenciones. <input checked="" type="checkbox"/> Proyectos personales o grupales. <input type="checkbox"/> Representaciones y dramatizaciones. <input type="checkbox"/> Elaboraciones multimedia. <input type="checkbox"/> Otros.	Calificación cuantitativa: <ul style="list-style-type: none"> • Pruebas de evaluación de contenidos. Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad. <ul style="list-style-type: none"> • Pruebas de evaluación por competencias. • Observación directa.

TRABAJO COOPERATIVO	<p>Proyecto del Bloque I:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Final del proyecto: <i>la moneda social</i>. <p>Proyecto del Bloque II:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Final del proyecto: <i>nuestro espacio virtual</i>. <p>Proyecto del Bloque II:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Vendedores de sueños</i>. • Final del proyecto: <i>silencio, se sueña</i>.
----------------------------	---

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Procesos clásicos de creación artística (páginas 84 y 85). Técnicas de grabado (página 92). Técnicas tridimensionales (página 94). Las instalaciones: espacios de expresión y libertad (página 96). Los antecedentes del graffiti (páginas 98 y 99).
	Expresión oral y escrita. Interpretación del plano de una ciudad (página 59). Comentario de un gráfico estadístico (página 83).
	Comunicación audiovisual. Sala Chillida del Museo Guggenheim de Bilbao (páginas 84 y 85). Obras de Picasso, Wladislaw Skotarek y David Hockney (página 86). Dibujos de Picasso; <i>Seat 600</i> (página 88). Caligramas (página 89). Acuarela de Carlos Alonso; óleo y témpera de Gustave Moreau (página 90). Proceso de estampación en huevo; xilografía de Durero (página 92). Escultura de papel y resina de Juan Muñoz; escultura de acero inoxidable de Rafael Leoz (página 94). Instalación de Tony Cragg; instalación de Mario Mertz (página 96). Pinturas en la tumba de Horemheb; calendario romano; tímpano de la iglesia de San Pedro; <i>Hombre y máquina</i> , de Diego Rivera; <i>graffiti</i> (páginas 98 y 99). <i>Las puertas del Paraíso</i> (páginas 100 y 101).
	El tratamiento de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Buscar información sobre las técnicas empleadas por Chillida (página 85). Buscar información sobre el arte efímero (página 96). Buscar información sobre Florencia, la Piazza del Duomo y el Baptisterio (página 100).
	Emprendimiento. Creación de obras con volumen (página 95). Elaboración de conclusiones en una tabla con los aspectos que tienen que ver con la pintura, escultura y arquitectura de <i>Las puertas del Paraíso</i> (páginas 100 y 101).
Educación cívica y constitucional. Valoración del patrimonio artístico y cultural (página 92). La libertad de expresión artística (página 96).	

UNIDAD 6. Procesos de creación audiovisual

OBJETIVOS CURRICULARES

- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

PUNTO DE PARTIDA DE LA UNIDAD

- **Enfoque de la unidad.** Los alumnos conocerán los soportes utilizados en la creación audiovisual; aprenderán el funcionamiento de las diferentes herramientas de creación audiovisual; podrán distinguir la variedad de elementos que componen una producción audiovisual y reconocerán las diferentes fases por las que pasa un creador para realizar su obra audiovisual. Identificarán los planos de algunas películas; conocerán los tipos de animación; realizarán un análisis y comparación de películas de animación; analizarán imágenes virtuales. Aplicarán lo aprendido en tareas como la planificación de una grabación, la creación de una animación, la realización de un estereograma y la práctica con la realidad virtual. Observarán también la evolución de los efectos y ambientación en el cine. Para finalizar, utilizarán un libro interactivo.
- **Lo que los alumnos ya conocen.** Los alumnos han estudiado los orígenes de las imágenes en movimiento y conocen los avances tecnológicos que las han hecho posibles.
- **Previsión de dificultades.** Es posible que a algunos alumnos les resulte difícil tener en cuenta los elementos que componen una producción audiovisual y no reconozcan las fases necesarias para crear una obra audiovisual.

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS DE 4.º DE ESO	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
<p>BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • La creación de obras plásticas. • Los materiales y las técnicas adecuadas para elaborar una composición. • Valoración del trabajo en equipo en la creación artística. • La utilización de distintos elementos y técnicas de expresión. Distintos estilos artísticos. • Valoración del patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fotograma y viñeta de <i>storyboard</i> de <i>Planet 51</i>. • Soportes de la creación audiovisual. El cine. La televisión y el vídeo. La animación por ordenador. • La imagen real. El guion gráfico. El rodaje. El montaje. • La animación. Los dibujos animados. La animación de figuras o stop motion. La animación por ordenador. • Realidad virtual. Campos de aplicación de la realidad virtual. • Identificación de los planos cinematográficos. • Comparación y análisis de películas de animación. • Análisis de imágenes virtuales. • Planificación de una grabación. • Creación de una animación y un estereograma. • Práctica en la realidad virtual. • Efectos y ambientación en el cine. 	<p>B1-1. 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.</p> <p>B1-3. 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.</p> <p>B1-4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p> <p>B1-5. 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.</p>

CONTENIDOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES
CONTENIDOS DE 4.º DE ESO	CONTENIDOS DE LA UNIDAD	
<p>BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elementos de la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia. • Elementos y finalidad del lenguaje audiovisual. • Los códigos del lenguaje audiovisual en composiciones creativas. • Interés por los avances tecnológicos vinculados con el lenguaje audiovisual. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fotograma y viñeta de <i>storyboard</i> de <i>Planet 51</i>. • Soportes de la creación audiovisual. El cine. La televisión y el vídeo. La animación por ordenador. • La imagen real. El guion gráfico. El rodaje. El montaje. • La animación. Los dibujos animados. La animación de figuras o stop motion. La animación por ordenador. • Realidad virtual. Campos de aplicación de la realidad virtual. • Identificación de los planos cinematográficos. • Comparación y análisis de películas de animación. • Análisis de imágenes virtuales. • Planificación de una grabación. • Creación de una animación y un estereograma. • Práctica en la realidad virtual. • Efectos y ambientación en el cine. 	<p>B4-1. 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 y valorando la labor de equipo.</p> <p>B4-2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p> <p>B4-3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p>

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B1-1. 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.	B1-1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.	<ul style="list-style-type: none"> Realiza animaciones. Crea objetos 3D con el programa SketchUp para crear un escenario urbano. Crea decorados para realizar una secuencia de <i>stop motion</i> añadiendo efectos especiales. 	Estudio y análisis de nuevos códigos del lenguaje de la imagen en todos sus ámbitos	CL AA IE CEC
B1-3. 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.	B1-3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza de forma adecuada los materiales y procedimientos en sus trabajos. 	Experimentación práctica en el desarrollo de estos códigos.	AA IE CEC
B1-4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	B1-4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.	<ul style="list-style-type: none"> Respeta las fases del proceso de creación. 	Trabajo colaborativo para creación de un pequeño trabajo en equipo.	AA SC IE CEC

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA (CONTINUACIÓN)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B1-5. 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.	B1-5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.	<ul style="list-style-type: none"> Explica la influencia de las nuevas tecnologías en las películas de animación actuales y en las imágenes virtuales. 	Búsqueda y análisis de los nuevos avances tecnológicos y su aplicación en lenguajes audiovisuales.	CL AA SC IE CEC

BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B4-1. 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 y valorando la labor de equipo.	B4-1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.	<ul style="list-style-type: none"> • Clasifica los fotogramas de películas según el tipo de plano. • Define las características de cada plano. 	Estudio y análisis de los códigos del lenguaje específico del cine o la tv	CL CMCT CD AA IE CEC
	B4-1.2. Realiza un <i>storyboard</i> a modo de guion para la secuencia de una película.	<ul style="list-style-type: none"> • Prepara un <i>storyboard</i> con las viñetas necesarias para realizar una grabación. 	Aplicación práctica y creativa de los códigos del lenguaje específico del cine o la tv en la creación de un guión técnico o de un <i>storyboard</i> .	CL CMCT CD AA IE CEC

BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA (CONTINUACIÓN)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B4-2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	B4-2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.	<ul style="list-style-type: none"> • Compara películas de dibujos animados de los años sesenta o setenta del siglo pasado con alguna de los últimos diez años y explica las principales diferencias. • Analiza animaciones de <i>stop motion</i>. 	Estudio y análisis de la evolución en la animación clásica y en la era digital	CL CMCT CD AA IE CEC
	B4-2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.	<ul style="list-style-type: none"> • Analiza imágenes virtuales. 	Análisis de los nuevos códigos del lenguaje digital en el cine y la animación.	CL CD AA IE CEC
	B4-2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.	<ul style="list-style-type: none"> • Busca en Internet una imagen de un simulador médico y explica la relación con la realidad virtual. 	Búsqueda de imágenes por internet relacionados con la realidad virtual y sus nuevas utilidades .	CL CD AA IE CEC

BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA (CONTINUACIÓN)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN CURRICULARES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS
B4-3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	B4-3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.	<ul style="list-style-type: none"> Toma fotografías y las descarga en formatos que puedan ser reproducidos y visionados en el ordenador. 	Relaciona y experimenta con imágenes en distintos formatos digitales y sus características y diferencias.	CL CMCT AA IE CEC
	B4-3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.	<ul style="list-style-type: none"> Planifica y realiza una grabación respetando el proceso de creación. Crea una animación a partir de una imagen de un monigote y otra basada en el principio de <i>stop motion</i>. Realiza un estereograma. Practica la realidad virtual. 	Experimentación con una pequeña animación en la técnica que elijas.	CL CMCT AA IE CEC

OTROS ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

	MODELOS METODOLÓGICOS	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	AGRUPAMIENTO
<p style="text-align: center;">ORIENTACIONES METODOLÓGICAS</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Modelo discursivo/expositivo. <input checked="" type="checkbox"/> Modelo experiencial. <input type="checkbox"/> Talleres. <input type="checkbox"/> Aprendizaje cooperativo. <input checked="" type="checkbox"/> Trabajo por tareas. <input type="checkbox"/> Trabajo por proyectos. <input type="checkbox"/> Otros. 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Actividad y experimentación. <input checked="" type="checkbox"/> Participación. <input type="checkbox"/> Motivación. <input checked="" type="checkbox"/> Personalización. <input type="checkbox"/> Inclusión. <input type="checkbox"/> Interacción. <input checked="" type="checkbox"/> Significatividad. <input checked="" type="checkbox"/> Funcionalidad. <input type="checkbox"/> Globalización. <input type="checkbox"/> Evaluación formativa. <input type="checkbox"/> Otros. 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Tareas individuales. <input checked="" type="checkbox"/> Agrupamiento flexible. <input type="checkbox"/> Parejas. <input type="checkbox"/> Pequeño grupo. <input type="checkbox"/> Gran grupo. <input type="checkbox"/> Grupo interclase. <input type="checkbox"/> Otros.

RECURSOS PARA LA EVALUACIÓN	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN	SISTEMA DE CALIFICACIÓN
	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Observación directa del trabajo diario. <input checked="" type="checkbox"/> Análisis y valoración de tareas especialmente creadas para la evaluación. <input checked="" type="checkbox"/> Valoración cuantitativa del avance individual (calificaciones). <input checked="" type="checkbox"/> Valoración cualitativa del avance individual (anotaciones y puntualizaciones). <input type="checkbox"/> Valoración cuantitativa del avance colectivo. <input type="checkbox"/> Valoración cualitativa del avance colectivo. <input type="checkbox"/> Otros. 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Elemento de diagnóstico: rúbrica de la unidad. <input checked="" type="checkbox"/> Evaluación de contenidos, pruebas correspondientes a la unidad. <input checked="" type="checkbox"/> Evaluación por competencias, pruebas correspondientes a la unidad. <input checked="" type="checkbox"/> Pruebas de evaluación externa. <input checked="" type="checkbox"/> Otros documentos gráficos o textuales. <input type="checkbox"/> Debates e intervenciones. <input checked="" type="checkbox"/> Proyectos personales o grupales. <input type="checkbox"/> Representaciones y dramatizaciones. <input type="checkbox"/> Elaboraciones multimedia. <input type="checkbox"/> Otros. 	<p>Calificación cuantitativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pruebas de evaluación de contenidos. <p>Calificación cualitativa: tendrá como clave para el diagnóstico la rúbrica correspondiente a la unidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pruebas de evaluación por competencias. • Observación directa.

<p style="text-align: center;">TRABAJO COOPERATIVO</p>	<p>Proyecto del Bloque I:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Final del proyecto: <i>la moneda social</i>. <p>Proyecto del Bloque II:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Final del proyecto: <i>nuestro espacio virtual</i>. <p>Proyecto del Bloque II:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Vendedores de sueños</i>. • Final del proyecto: <i>silencio, se sueña</i>.
---	---

CONTENIDOS TRANSVERSALES	Comprensión lectora. Procesos de creación audiovisual (páginas 102 y 103). La animación (páginas 110-112). Realidad virtual (páginas 114-116). El primer libro interactivo de la Biblioteca Nacional (páginas 120 y 121).
	Expresión oral y escrita. Observación y reflexión sobre el fotograma y viñeta de <i>storyboard</i> de <i>Planet 51</i> (página 103). Identificación de planos cinematográficos (página 108). Elaboración de guiones gráficos o <i>storyboard</i> (páginas 109, 112 y 113). Explicación de los resultados de comparar películas de animación (página 112). Explicación de los resultados de analizar simuladores (página 116).
	Comunicación audiovisual. <i>Planet 51</i> (páginas 102 y 103). Grabación de un programa de televisión; cámara de televisión digital; cámara de vídeo (página 104). Cámara de fotos estereoscópica (página 105). <i>Travelling</i> en el rodaje de una película (página 106). Programa de edición no lineal <i>Pinnacle Studio</i> (página 107). Planos de películas (página 108). <i>Un tranvía en SP</i> (página 109). Fotogramas clave e intermedios (página 110). <i>Wall-E</i> , Pixar Animation Studios (página 112). Efectos y ambientación en el cine (páginas 118 y 119). Esquema del <i>Quijote</i> interactivo (página 120).
	El tratamiento de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Buscar en Internet cortos de animación de <i>stop motion</i> (página 112). Buscar en Internet la imagen de un simulador médico (página 116). Activar el simulador de Google Earth (página 117). Consultar los siguientes sitios web: http://quijote.bne.es/libro.html ; http://www.bne.es ; http://www.bne.es/es/Coleccion/ Cervantes/ Quijote interactivo/index.html ; http://www.madpixel.es/ ; http://www.cervantesvirtual.com/ (páginas 120 y 121).
	Emprendimiento. Elaboración de conclusiones sobre los documentos que sirven para comprender una época: libros, grabados, pinturas, mapas o música (página 121).
	Educación cívica y constitucional. La versión interactiva del <i>Quijote</i> de la Biblioteca Nacional (página 121).