

I.E.S. GUADARRAMA
DEPARTAMENTO DE DIBUJO

Programación

Curso 2020-2021

ÍNDICE

PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL DEPARTAMENTO

1.- OBJETIVOS GENERALES DE LAS ETAPAS

2.- CONTRIBUCIÓN DE LAS MATERIAS A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS.

3.- METODOLOGÍA

3 .1.- PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS GENERALES

3 .2.- MODELO DE APLICACIÓN PEDAGÓGICA

3 .3.- ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

3 .4.- ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

4.- CONTENIDOS

4 .1.- CONTENIDOS DISCIPLINARES Y SU TEMPORALIZACIÓN

4 .2.- CONTENIDOS TRANSVERSALES

5.- EVALUACIÓN DE LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

5 .1.- PROCEDIMIENTOS Y METODOLOGÍA DE EVALUACIÓN.

5 .1.1.- Criterios de calificación y recuperación.

5 .2.- MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

5.3. - MEDIDAS PARA LA EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

6.- MATERIAS DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA. CONTENIDOS Y TEMPORALIZACIÓN. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.

6.1 EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL EN 1º Y 2º DE E.S.O.

6.2 EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL EN 4º DE E.S.O.

7.- MATERIAS DEL BACHILLERATO. SECUENCIALIZACIÓN DE CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.

7.1. DIBUJO TÉCNICO I y II

7.2. DIBUJO ARTÍSTICO I Y II

8.- ACTIVIDADES DE REFUERZO Y AMPLIACIÓN A REALIZAR EN JUNIO ENTRE LA EVALUACIÓN ORDINARIA Y LA EXTRAORDINARIA

PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL DEPARTAMENTO

Miembros del Departamento para el curso 2020-21

Los miembros del Departamento para el curso 2020-2021 del I.E.S. GUADARRAMA son:

- D. Saúl Mario Pérez Suchan, jefe de departamento. Imparte EPVA en 1º y 2º de ESO.
- D^a María José Pampín Bugallo. Imparte EPVA en 2º de ESO, Dibujo Técnico en 1º y 2º de Bachillerato y Dibujo Artístico en 1º de Bachillerato.
- D^a María Asunción Ruiz Carbonell. Imparte EPVA en 2º y 4º de ESO y Dibujo Artístico en 2º de Bachillerato.
- D^a Cristina Villamía Uriarte. Imparte un curso de EPVA de 1º de ESO.

Reunión de Departamento:

Lunes de 10.20 a 11.05 h.

Espacios:

2 aulas de dibujo específicas, Dibujo 1 y Dibujo 2. Los alumnos trabajaban siempre en ellas las asignaturas del departamento. Este año, a consecuencia de los cambios motivados por el COVID 19 lo harán en su aula de referencia.

Grupos:

Se imparten en inglés bilingüe todos los grupos de 1º y 2º de ESO que imparte D. Saúl M. Pérez, único profesor habilitado.

En el resto de grupos los alumnos desarrollan la materia en castellano.

Criterios pedagógicos

La programación tiene en cuenta las directrices marcadas por la normativa en vigor, adaptada a los recursos disponibles. Se desarrollan durante el curso los temas más importantes ya que no es posible tratar en profundidad todos los contenidos, dado el escaso número de sesiones de que disponen anualmente los profesores para abordar el exagerado volumen de los programas oficiales, a lo que se suma el habitual bajo nivel de conocimientos previos de los alumnos de E.S.O. en la materia.

En la E.S.O. se respetarán los contenidos mínimos, añadiendo algunos aspectos que completen los temas programados, puesto que en ocasiones los libros de texto tratan insuficientemente algunos temas o los dan por sabidos de cursos anteriores. Los contenidos se adaptarán en todo caso a los requerimientos y características de los distintos grupos.

Material didáctico:

Libros de texto (obligatorios):

1º de ESO: Arts and Crafts A, Editorial Mc Graw Hill. ISBN: 978-84-486-1175-0

2º de ESO (grupos bilingües): Arts and Crafts B, Editorial Mc Graw Hill. ISBN: 978-84-486-1177-4

1º de bachillerato (Dibujo técnico 1):

Dibujo técnico 1, Editorial Editex. ISBN: 978-84-9161-856-0

Cuaderno de láminas Dibujo Técnico 1. Editorial Editex. ISBN: 978-84-9078-990-2

2º de bachillerato (Dibujo técnico 2):

Dibujo técnico 2, Editorial Editex. ISBN: 978-84-9078-769-4

Cuaderno de láminas de Geometría Plana y Normalización. ISBN: 978-84-9771-249-1

Cuaderno de láminas de Sistemas de Representación. ISBN: 978-84-9771-359-7

En los grupos no bilingües de EPVA de 1º y 2º de ESO, en el grupo de EPVA de 4º de la ESO y en 1º y 2º de Dibujo Artístico de bachillerato se trabaja la materia con libro de texto no obligatorio y con materiales proporcionados por el profesor.

1.- OBJETIVOS GENERALES DE LAS ETAPAS

Esta programación está basada en la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE), que modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE) y en el Decreto 48/2015, de 14 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria.

A partir del DECRETO 48/2015, de 14 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria, se desarrollan los contenidos de esta programación.

1.1 OBJETIVOS GENERALES DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

La **Educación Secundaria Obligatoria** contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

- a) Asumir responsable mente 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 y resolver pacíficamente los conflictos, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo y los comportamientos sexistas.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, incorporar 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 uno 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 oficial 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, afanzar 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, y contribuir así a su conservación y mejora.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

1.2. OBJETIVOS GENERALES DEL BACHILLERATO

El Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos las capacidades que les permitan:

1. Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
2. Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.
3. Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades y discriminaciones existentes, y en particular la violencia contra la mujer e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas por cualquier condición o circunstancia personal o social, con atención especial a las personas con discapacidad.

4. Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
5. Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana.
6. Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
7. Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
8. Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
9. Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
10. Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
11. Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
12. Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
13. Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.
14. Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.

2.- CONTRIBUCIÓN DE LAS MATERIAS A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS.

2.1.- PARA LA ETAPA DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA.

En el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual incidiremos en el entrenamiento de todas las competencias de manera sistemática, haciendo hincapié en los descriptores más afines al área.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

El área es una oportunidad para utilizar el lenguaje simbólico, así como la profundización en aspectos espaciales de la realidad y su representación gráfica. También se entrenan procedimientos relacionados con el método científico, como son la observación, la experimentación, el descubrimiento, la reflexión y el análisis. Los bloques de contenidos relativos al dibujo técnico y la geometría favorecen especialmente la adquisición de esta competencia.

Los descriptores que, fundamentalmente, trabajaremos serán:

- Interactuar con el entorno natural de manera respetuosa.
- Tomar conciencia de los cambios producidos por el hombre en el entorno natural y las repercusiones para la vida futura.

- Generar criterios personales sobre la visión social de la estética del cuerpo humano frente al cuidado saludable.
- Aplicar métodos científicos rigurosos para mejorar la comprensión de la realidad circundante en distintos ámbitos (biológico, geológico, físico, químico, tecnológico, geográfico, plástico, proyectivo, etc.).
- Conocer y utilizar los elementos matemáticos básicos: operaciones, magnitudes, porcentajes, proporciones, formas geométricas, criterios de medición y codificación numérica, etc., en sus dimensiones gráficas y geométricas.
- Organizar la información utilizando procedimientos sistemáticos.

Comunicación lingüística

Esta área contribuye a la adquisición de la competencia lingüística en la medida que favorece la comprensión y la expresión oral y escrita al promover el conocimiento y la utilización del vocabulario específico referido a la expresión artística y al explorar diferentes canales de comunicación. Todo proceso de creación plástica se basa en una motivación conceptual que se articula como un mensaje. Su tratamiento, gestión y articulación abstracta no difieren de las propias de la comunicación lingüística, por lo que la contribución a la adquisición de la competencia es significativa.

Los descriptores que priorizaremos serán:

- Comprender el sentido de los textos escritos y orales, valorando su potencial posibilidad de ser expresados o reforzados mediante el lenguaje de la imagen.
- Expresar oralmente con corrección, adecuación y coherencia.
- Respetar las normas de comunicación en cualquier contexto: turno de palabra y escucha atenta al interlocutor.
- Manejar elementos de comunicación no verbal, o en diferentes registros en las diversas situaciones comunicativas.

En nuestro caso de centro bilingüe que impartimos la asignatura en otra lengua:

- Mantener conversaciones en otras lenguas sobre temas cotidianos en distintos contextos.
- Utilizar los conocimientos sobre la lengua para buscar información y leer textos en cualquier situación.

Competencia digital

Dentro del área aparecen numerosos contenidos que hacen referencia al entorno audiovisual y multimedia, dando especial importancia al uso de herramientas tecnológicas para la creación de producciones audiovisuales.

Para ello, en esta área trabajaremos los siguientes descriptores de la competencia:

- Emplear distintas fuentes para la búsqueda de información.
- Seleccionar el uso de las distintas fuentes según su fiabilidad.
- Elaborar información propia derivada de la obtenida a través de medios tecnológicos.
- Comprender los mensajes elaborados en códigos diversos.
- Utilizar los distintos canales de comunicación audiovisual para transmitir informaciones diversas.

- Manejar herramientas digitales para la construcción de conocimiento y productos audiovisuales.
- Aplicar criterios éticos en el uso de las tecnologías.

Conciencia y expresiones culturales

El área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye, especialmente, a adquirir la competencia artística y cultural, ya que se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y de los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y, desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen.

Por ello en esta área trabajaremos los siguientes descriptores:

- Expresar sentimientos y emociones desde códigos artísticos.
- Apreciar la belleza de las expresiones artísticas y las manifestaciones de creatividad y gusto por la estética en el ámbito cotidiano.
- Elaborar trabajos y presentaciones con sentido estético.

Competencias sociales y cívicas

Esta área es una buena herramienta para potenciar la competencia social y cívica, en la medida que las producciones artísticas se pueden plantear como trabajo en equipo, siendo una oportunidad para fomentar la cooperación, el respeto, la tolerancia, etc. Por otra parte, el fomento de la creatividad en el aula lleva a valorar diversos enfoques y planteamientos.

Para ello, entrenaremos los siguientes descriptores:

- Aplicar derechos y deberes de la convivencia ciudadana en el contexto de la escuela.
- Desarrollar capacidad de diálogo con los demás en situaciones de convivencia y trabajo y para la resolución de conflictos.
- Mostrar disponibilidad para la participación activa en los ámbitos establecidos.
- Reconocer riqueza en la diversidad de opiniones e ideas.
- Aprender a comportarse desde el conocimiento de los distintos valores.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Esta área colabora en gran medida en la adquisición del sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, ya que en todo proceso de creación hay que convertir una idea en un producto; y para ello se han de desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y de evaluación de resultados. Este proceso sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo esto, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica, fomentan la iniciativa y el espíritu emprendedor.

Los descriptores que entrenaremos son:

- Optimizar recursos personales apoyándose en las fortalezas propias.

- Ser constante en el trabajo, superando las dificultades.
- Gestionar el trabajo del grupo, coordinando tareas y tiempos.
- Priorizar la consecución de objetivos grupales a intereses personales.
- Mostrar iniciativa personal para comenzar o promover acciones nuevas.
- Generar nuevas y divergentes posibilidades desde conocimientos previos del tema.
- Configurar una visión de futuro realista y ambiciosa.
- Encontrar posibilidades en el entorno que otros no aprecian.
- Optimizar el uso de recursos materiales y personales para la consecución de objetivos.
- Asumir riesgos en el desarrollo de las tareas o los proyectos.

Aprender a aprender

Esta materia contribuirá a la competencia para aprender a aprender en la medida en que favorezca la reflexión sobre los procesos y la propia experimentación creativa, ya que esta implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Los descriptores que entrenaremos son:

- Gestionar los recursos y las motivaciones personales en favor del aprendizaje.
- Generar estrategias para aprender en distintos contextos de aprendizaje.
- Planificar los recursos necesarios y los pasos que se han de realizar en el proceso de aprendizaje.
- Seguir los pasos establecidos y tomar decisiones sobre los siguientes en función de los resultados intermedios.
- Evaluar la consecución de objetivos de aprendizaje.

2.2.- PARA LA ETAPA DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA.

Según los fundamentos que rigen esta programación, podemos asegurar que su diseño responde plenamente a la intención de colaborar de manera prioritaria a la adquisición de estas competencias. Como se deduce de los principios de actuación aplicada y relacionada con los acontecimientos creativos reales o efectivos, su contribución a la adquisición relacionada de los diversos aprendizajes o herramientas de evolución intelectual o vital ha sido una de nuestras prioridades fundamentales. No queremos, pues, especificar en sentido categórico ninguna competencia considerada más afín a nuestras materias, dado que contravendría nuestra intención de favorecer la adquisición del conjunto de todas ellas, lo que, sin duda, se convierte en una de nuestras principales intenciones.

3.- METODOLOGÍA

3.1.- PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS GENERALES

Entendemos como **metodología**, al conjunto de decisiones, acciones y recursos que nos permitan la más efectiva consecución de los objetivos pedagógicos. La amplitud curricular de las distintas materias, así como la necesidad de simultanear tratamientos y prácticas de diversa índole, nos obliga a diseñar un plan de acción combinado, que pretenda abarcar en la mayor medida las posibles orientaciones. Nos parece oportuno establecer unos principios metodológicos generales que sirvan de base y definan originalmente la manera de ejecutar los proyectos.

Los principios descritos, así como sus aplicaciones, son comunes para los diferentes niveles y materias, por lo que se deben considerar como de utilización general. En las posteriores descripciones de concreción curricular específica, se mencionarán sólo las adaptaciones metodológicas pertinentes dado que la aplicación descrita a continuación es de uso general.

El primero de estos principios se puede definir como **principio de flexibilidad**, que pretende satisfacer la necesidad de establecer una pauta metodológica adaptable, basada en actitudes susceptibles de ser adecuadas a las necesidades particulares de cada realidad, el contexto académico o el proyecto acometido. No pretendemos recomendar una aplicación arbitraria, sino aquella que deviene en un segundo principio fundamental, el de la **máxima efectividad**, que nos obliga a insistir en los aspectos más favorables y productivos, según las características particulares de cada alumno, del grupo o el centro, o las de los proyectos de creación acometidos.

En tercer lugar, nos atenderemos al **principio de la práctica creativa**. Busca la aplicación de métodos y procedimientos habituales en los procesos de creación plástica y audiovisual, con la intención de que los alumnos se familiaricen con un tipo de disciplina que obliga a la consideración de las metas desde un punto de vista amplio, global, en el que la vinculación personal y el desarrollo de mecanismos de dedicación y decisión son fundamentales. Así, el alumno se enfrentará a procesos de resolución completa, en los que a través de sus diferentes fases (valoración de condiciones, búsqueda de fuentes, recursos y materiales, propuesta de soluciones posibles, discriminación teórica, discriminación práctica, investigación metodológica, investigación procedimental, proceso de producción, evaluación de resultados, etc.) deberá acometer un trabajo de amplia magnitud que se verá culminado con la obtención de un producto final.

Este proceso permite constatar la validez de los contenidos, al ser aplicados en la práctica y provoca en los alumnos un fuerte efecto motivador (pues observan como sus esfuerzos por aprender se ven recompensados finalmente con una creación tangible).

Como consecuencia lógica de lo anterior, debemos esforzarnos en crear un sólido vínculo entre el alumno y su trabajo, a través de una valoración suficiente, incluso exagerada, de la participación en el proceso de creación y de las producciones obtenidas. Podemos definir este principio como el de la dignificación **de la autoría**, dotando a los trabajos realizados de una cierta trascendencia artística, visual o funcional y significando la importancia del componente creativo personal como elemento diferenciador, al que todos, en mayor o menor medida, si somos capaces de superar nuestras naturales trabas o prejuicios, tenemos acceso. La posibilidad de difundir suficientemente las obras, presentarlas a concursos o certámenes, realizar proyecciones públicas, etc, incrementa el efecto de este principio, provocando orgullo y satisfacción en los alumnos.

En relación con lo que definimos en nuestra introducción como la intención fundamental de nuestro departamento, así como con los principios descritos anteriormente debemos, ineludiblemente, incluir un principio de adecuación o de finalidad **práctica**. Una adecuada planificación, así como un trabajo de coordinación con otros departamentos, nos pueden permitir la acometida de proyectos concretos que justifiquen un uso específico del material curricular tratado a lo largo del curso. No resulta difícil contextualizar la totalidad de posibilidades de los proyectos específicos y convertirlas en recursos idóneos para

que la asignatura se convierta en herramienta al servicio de la comunidad, ofreciendo la cobertura de las necesidades plásticas y audiovisuales del centro y el medio para su difusión. Los productos obtenidos mediante el trabajo creativo en el taller, pasarán de ser meras aplicaciones académicas, a productos con finalidad real y específica, lo que incrementará su efectividad educativa.

Este proceso de producción “didáctico- práctica” precisa de un uso constante del material curricular tratado, por lo que no debemos considerar superadas o solventadas unidades didácticas o bloques de contenidos, sino recurrir constantemente a aquellos aspectos que nos serán necesarios a lo largo de todo el curso. Podemos definir esta circunstancia como **principio de reversibilidad**, que nos permite recurrir a la totalidad del material impartido en todo momento. Si bien la aplicación estructural de las unidades requiere de un planteamiento cronológico, que detallamos en los apartados dedicados a materias concretas, debemos extraer los conceptos o procedimientos de uso constante y obligado de cada una de ellas para que se conviertan en material depositado y de recurso constante a lo largo del curso.

3.2.- MODELO DE APLICACIÓN PEDAGÓGICA.

Hemos determinado las características fundamentales del proyecto, en relación con su finalidad y nuestras intenciones, por lo que debemos afrontar la creación de una estructura que nos permita desarrollarlo de modo efectivo. Justificada su necesidad y el potencial motivador que pretendemos, es fundamental una óptima puesta en práctica, para que nuestros objetivos se vean cumplidos. En las líneas siguientes se intentará ofrecer un modelo concreto de aplicación.

En primer lugar nos gustaría destacar que, todas las asignaturas que emplean los lenguajes plásticos y audiovisuales, deben ser tratadas simultáneamente en sus dimensiones *teóricas y prácticas*, como se indica explícitamente en los distintos desarrollos curriculares oficiales que las han venido regulando.

De esta circunstancia se deriva que debemos tratar los **contenidos**, en sus aspectos y circunstancias de carácter **conceptual, técnico y actitudinal** en proporción similar y que la magnitud de las situaciones a abarcar con nuestros métodos, se verá considerablemente incrementada (en otras materias suele primar alguno de los caracteres, lo que orienta el tratamiento en su sentido y subordina a los otros como recurso complementario). Debemos proporcionar a los alumnos recursos intelectuales suficientes para la comprensión del fenómeno plástico-visual y audiovisual en sus dimensiones históricas, sociológicas, comunicativas, morales o filosóficas, dotarles de competencias técnicas y metodológicas para su creación y producción, así como fomentar, educar y orientar su contribución personal, su trabajo y su esfuerzo en los procesos de creación de los productos plásticos.

Frente a esta gran amplitud de objetivos, corremos el riesgo de ofrecer un tratamiento superficial o disperso y fracasar en nuestra expectativa de abarcarlos todos, por lo que una buena planificación, una evaluación suficiente de condiciones y recursos y la determinación de un objetivo concreto de producción, son elementos fundamentales para una aplicación efectiva.

A continuación describimos el método propuesto y que hemos venido empleando en los últimos cursos:

1. En primer lugar debemos **considerar en la misma proporción los recursos conceptuales, técnicos y actitudinales**, siendo conscientes de que su aplicación simultánea es indispensable en los procesos creativos audiovisuales. Para ello debemos distinguir con claridad el material que incide específicamente en las dimensiones siguientes:

- ✓ El que proporciona **fundamento conceptual o intelectual**, teórico.
- ✓ El que facilita recursos **técnicos y procedimentales**, práctico.
- ✓ El que aporta material **histórico y documental**, informativo.
- ✓ El que fomenta los recursos **expresivos y creativos**, abstracto.

2. El **trabajo de taller**. Creemos haber dejado suficientemente claro que nuestra opinión sobre la orientación de la asignatura apunta prioritariamente a la consecución de uno o varios proyectos prácticos que nos permitan la obtención de productos plásticos o audiovisuales. Esta convicción se fundamenta en la idea, ya expresada, de que es de esta manera como obtendremos los mejores resultados académicos y formativos.

Todas las actividades que acometamos deben ser condicionadas por su posible consecuencia productiva. En aras de conseguir un ambiente de trabajo generador, debemos supeditar todas las dimensiones abarcables, a aquellas circunstancias que nos proporcionen una estructura procedimental práctica y constatable. No pretendemos con esta idea restar importancia a las dimensiones curriculares que se orientan o afectan al desarrollo del conocimiento declarativo de los alumnos, que deben ser atendidas suficientemente, sino proponer que, según nuestro criterio, los desarrollos procedimentales activos favorecen su asimilación. Las actividades de carácter teórico (lecciones magistrales, exposiciones, trabajos personales de investigación) deben ser contextualizadas y adecuadas a los entornos creativos que reproduciremos en la práctica.

El modelo de *trabajo de taller* es una magnífica opción para la consecución de estos fines, pues permite la investigación de situaciones en un marco activo, que aplica inmediatamente los conceptos, recurre a los ejemplos documentales, resuelve las exigencias técnicas, y valora los resultados obtenidos.

El profesor, tras proponer un determinado proyecto, en relación con los contenidos temporalizados, deberá coordinar y dirigir las acciones, conducir el trabajo en el sentido más efectivo y distribuir los cometidos de manera razonable, con la prioridad de culminar los proyectos acometidos.

Hemos venido empleando, los últimos cursos, de manera general, un método de trabajo en el taller, que podemos definir como un procedimiento de puesta en común, en el que los hallazgos individuales son puestos a disposición del grupo. A partir de un estímulo o problema a resolver, sobre el que es conveniente los alumnos hayan trabajado previamente, de manera individual, se proponen sesiones de trabajo conjunto en las que se depositan las diversas propuestas para ser:

Desarrolladas y enriquecidas.

Discutidas.

Analizadas.

Disecionadas.

Contrastadas.

Valoradas.

No se trata de seleccionar las mejores soluciones, pues atentaríamos contra el principio de autoría, discriminando a los alumnos con menores aptitudes, sino de construir una propuesta común, configurada a partir de múltiples propuestas particulares, a ser posible de la totalidad de los alumnos, en la que todos, en mayor o menor medida, hayan participado y que puedan hacer suya.

La aplicación de este método para la realización de los diferentes proyectos es muy ventajosa, pues permite:

- *Una acumulación inestimable de diferentes propuestas de resolución de circunstancias contextuales, que enriquecen la decisión final.*
- *La posibilidad de extraer conclusiones estructurales, deducidas de las diversas tendencias de cada propuesta.*
- *Disponer de un grupo numeroso de dedicación específica o especializada (cuando se trabaja un guion, tienes 20 guionistas)*
- *Fomentar los mecanismos de trabajo en grupo, la superación de trabas o complejos, la participación activa, etc., etc.*
- *Comprobar el efecto que cada propuesta, o la construida finalmente a partir de las originales, produce en un grupo potencial de espectadores.*
- *Que la idea o solución sea asumida por la totalidad de los alumnos y no se establezcan distinciones provenientes de selecciones eliminatorias, en relación con uno de los principios fundamentales de este proyecto: el de la autoría.*

3. El proyecto específico.

Tal y como hemos venido declarando desde un principio, nuestra intención de supeditar nuestras acciones educativas a la consecución de proyectos específicos que satisfagan determinadas necesidades del centro, nos ha permitido, durante los últimos cursos, construir una infraestructura articulada y coordinada, que permita a los diferentes departamentos contar con nuestros recursos para el enriquecimiento de sus actividades.

Dicha estructura se fundamenta en lo siguiente:

La Comisión de coordinación pedagógica aprueba la posibilidad de empleo de los recursos del Departamento de Artes plásticas en relación con las actividades generales. Se plantea la necesidad de solicitarlos de manera ordenada y con el suficiente tiempo para la consideración de las necesidades, y la conveniencia de su aplicación.

El responsable de actividades extraescolares comunica los proyectos o actividades que precisan de intervención, para que puedan ser planificados, distinguiendo aquellos que precisen una intervención puntual (la cobertura fotográfica de una excursión o visita) de los que precisen una dedicación a largo plazo (la realización de decorados para una obra de teatro, o de un video corporativo de presentación del centro, por ejemplo) El Departamento determina la estrategia de la cobertura, asignando según materias y niveles, a quien corresponde, e incorporando su acometida al desarrollo pedagógico del curso.

Este trabajo de asignación y coordinación, se realiza al principio del curso, sin perjuicio de que sean consideradas eventuales solicitudes que surgiesen a lo largo del mismo y que, siempre que fuesen abarcables, se satisfarían.

3.3.- ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

No podemos olvidar el tratamiento a la diversidad que debe producirse desde el momento que se detectan distintos niveles de conocimientos, inteligencias múltiples y actitudes entre alumnos. Para ello, se proponen actividades de refuerzo y de ampliación, de manera que maticen los planteamientos establecidos, haciéndolos más sencillos o más complicados según los intereses y las necesidades.

Partimos de una evaluación inicial de condiciones, al principio del curso, que se ejecuta según las siguientes acciones:

- Juntas docentes de inicio de curso, en las que se advierten de los alumnos que precisan de Atenciones específicas.
- Informes del Departamento de Orientación en los que se significan los alumnos con diagnóstico que requerirán medidas de intervención.
- Valoración inicial de las condiciones del grupo mediante evaluación. Deberá tratarse especialmente la competencia conceptual previa, así como determinar las diferentes edades gráficas de los alumnos. Es interesante, también, constatar los hábitos referentes al trabajo específico del área.

3.3.1. Descripción del grupo después de la evaluación inicial

Tras las aportaciones anteriores y con el fin de plantear las medidas de atención a la diversidad e inclusión, hemos de recabar en primer lugar, diversa información sobre cada grupo de alumnos y alumnas; como mínimo debe conocerse la relativa a:

- El número de alumnos y alumnas.
- El funcionamiento del grupo (clima del aula, nivel de disciplina, atención...).
- Las fortalezas que se identifican en el grupo en cuanto al desarrollo de contenidos curriculares.
- Las necesidades que se hayan podido identificar; conviene pensar en esta fase en cómo se pueden abordar (planificación de estrategias metodológicas, gestión del aula, estrategias *de seguimiento de la eficacia de medidas, etc.*).
- Las fortalezas que se identifican en el grupo en cuanto a los aspectos competenciales.
- Los desempeños competenciales prioritarios que hay que practicar en el grupo en esta materia.
- Los aspectos que se deben tener en cuenta al agrupar a los alumnos y a las alumnas para los trabajos cooperativos.
- Los tipos de recursos que se necesitan adaptar a nivel general para obtener un logro óptimo del grupo.

3.3.2. Necesidades individuales

Las aportaciones de Departamento de Orientación así como la evaluación inicial, nos facilitan no solo conocimiento acerca del grupo como conjunto, sino que también nos proporcionan información acerca de diversos aspectos individuales de nuestros estudiantes; a partir de ellas podremos:

- Identificar a los alumnos o a las alumnas que necesitan un mayor seguimiento o personalización de estrategias en su proceso de aprendizaje. (Se debe tener en cuenta a aquel alumnado con necesidades educativas, con altas capacidades y con necesidades no diagnosticadas, pero que requieran atención específica por estar en riesgo, por su historia familiar, etc.). Para estos se realizarán adaptaciones curriculares significativas, en coordinación con el Departamento de Orientación.
- Saber las medidas organizativas a adoptar. (Planificación de refuerzos, ubicación de espacios, gestión de tiempos grupales para favorecer la intervención individual, adaptaciones curriculares no significativas, etc.).
- Establecer conclusiones sobre las medidas curriculares a adoptar, así como sobre los recursos que se van a emplear.
- Analizar el modelo de seguimiento que se va a utilizar con cada uno de ellos.
- Acotar el intervalo de tiempo y el modo en que se van a evaluar los progresos de estos estudiantes.
- Fijar el modo en que se va a compartir la información sobre cada alumno o alumna con el resto de docentes que intervienen en su itinerario de aprendizaje; especialmente, con el tutor.

La realización de los proyectos prácticos que proponemos permite un reparto de tareas adecuado a las posibilidades de cada participante y una distribución de cometidos coherente con la acción diversificada, de tal manera que, a través de la optimización de las condiciones particulares de cada alumno,

consigamos la mejor evolución académica, la corrección de déficits, y su concurso en el proyecto a través de lo mejor de sus capacidades.

En la atención a la diversidad conviene intensificar la relación de las actividades plástico-visuales con otras áreas, ya que el aprendizaje a través de las imágenes puede ser muy adecuado para muchos de estos alumnos. La realización de los proyectos proporciona un efecto de beneficio recíproco: mejora el rendimiento en nuestras materias y en las demás.

Materiales de trabajo:

Se pide a los alumnos un material de uso personal para la toma de apuntes y la realización de trabajos:

- Lápiz de grafito
- Escuadra, cartabón y compás
- Lápices o rotuladores de colores
- Block de trabajo personal A4

Se recomienda para Dibujo Técnico de Bachillerato escuadra y cartabón sin bisel ni rebajes en los cantos, compás con ruleta de extensión y brazos articulados, transportador de ángulos, portaminas para minas de grafito de 2mm., rotuladores calibrados 0,2 /0.4/0,8, rascador o rasqueta, goma de borrar, lápiz HB, sacapuntas y una carpeta con solapas para tener todo el material adecuadamente guardado y se insiste en que es mejor hacerse con un juego de calidad porque se va a utilizar durante dos cursos y el material de baja calidad -más barato originalmente- a duras penas aguanta un curso y debe ser reemplazado constantemente, aparte de que es más cómodo de usar y facilita los trazados.

Para el seguimiento de las tareas vía online se usarán los medios a disposición del profesorado por la Administración.

3.4.- ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

Dada la actual situación provocada por la COVID 19 hemos considerado oportuno este curso no programar ninguna actividad extraescolar.

4.- CONTENIDOS.

4.1.- CONTENIDOS DISCIPLINARES Y SU TEMPORALIZACIÓN

Consultar sección y apartados correspondientes en:

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL 1º, 2º,4º ESO

DIBUJO TÉCNICO 1º, 2º BACHILLERATO.

DIBUJO ARTÍSTICO 1º, 2º BACHILLERATO

4.2.- CONTENIDOS TRANSVERSALES

Los contenidos transversales a tratar en las diferentes materias serán los propuestos en el currículo oficial y que aluden respectivamente a:

1. La comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las tecnologías de la información y la comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional
2. El desarrollo de los valores que potencien la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención de la violencia de género, y de los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.
3. La prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.
4. El desarrollo sostenible y el medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, las situaciones de riesgo derivadas de la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes.
5. EL desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor, a la adquisición de competencias para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas y al fomento de la igualdad de oportunidades y del respeto al emprendedor y al empresario, así como a la ética empresarial.
6. La práctica diaria de deporte y ejercicio físico por parte de los alumnos durante la jornada escolar, en los términos y condiciones que, siguiendo las recomendaciones de los organismos competentes, garanticen un desarrollo adecuado para favorecer una vida activa, saludable y autónoma.
7. La mejora de la convivencia y la prevención de los accidentes de tráfico, con el fin de que los alumnos conozcan sus derechos y deberes como usuarios de las vías, en calidad de peatones, viajeros y conductores de bicicletas o vehículos a motor.

Son grandes temas a cuyo valor formativo contribuyen las presentes áreas desde diversos ángulos y con diferente intensidad. Nuestras materias permiten la incorporación de los mencionados contenidos de manera natural. En principio, pueden servir de temáticas de referencia que permitirán trabajar productos específicos divulgativos, educativos, etc. (vídeos, carteles, señalética, reportajes, etc.).

Por otro lado nuestras materias procuran cobertura documental de todas aquellas actividades que en relación con los contenidos transversales se acometan en el Centro por los diferentes Departamentos (Campañas de concienciación, conferencias, participación en proyectos globales, etc.)

Ha sido siempre nuestra intención utilizar la temática transversal como punto de partida de nuestras actividades y situarla como elemento inspirador de los proyectos. Dedicamos especial atención a los contenidos recogidos en el punto 4, que hacen referencia al acceso responsable y crítico al uso de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información pues son recurso indispensable de nuestras materias.

5.- EVALUACIÓN DE LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

5.1.- PROCEDIMIENTOS Y METODOLOGÍA DE EVALUACIÓN

Distinguiremos tres ámbitos simultáneos para la aplicación del proceso evaluador:

✓ *Un mecanismo de **evaluación general**, en relación con las características y respuesta del grupo, tanto en lo que respecta a sus posibilidades académicas, como a su disposición y efectividad para acometer los posibles proyectos de creación plástica o audiovisual.*

✓ *La evaluación individual de cada alumno.*

✓ *La evaluación de resultados y grado de efectividad del proyecto aplicado.*

Evaluación general.

Nos referimos a todas aquellas acciones que nos permitan la determinación de las condiciones particulares del conjunto y, en consecuencia, el empleo de los recursos y orientaciones más adecuados para obtener los mejores resultados.

La versatilidad propia de la asignaturas nos ofrece la suficiente elasticidad para el ofrecimiento de respuestas acordes con las distintas necesidades, pues las características específicas del grupo exigirán un diseño de aplicación adecuado a su perfil (máxime cuando en la actualidad las diferencias que encontramos en relación con los entornos sociales o físicos de procedencia, las nacionalidades o los intereses del alumnado son enormes). La determinación inicial de estas condiciones va a permitirnos también, valorar nuestra capacidad de afrontar los proyectos de realización que propongamos durante el curso, y seleccionar de este modo los más abarcables. Debemos prestar especial atención a los siguientes aspectos:

1. ***Composición del grupo.*** En relación al número de alumnos. Un grupo muy numeroso puede dificultar la realización de los proyectos, obligándonos a optar por un modelo tendente a lo conceptual. Cualquier incremento inusual o forzado, por desgracia muy habitual en estos tiempos, disminuye considerablemente nuestra capacidad de abarcar acciones educativas coherentes con los principios que inspiran esta programación. El efecto en las asignaturas optativas (Imagen y comunicación e IPIS) es especialmente devastador.
2. ***Características humanas del grupo de alumnos.*** A través del estudio de sus trayectorias personales en relación con las condiciones del centro y el entorno (potencial de conflictividad, problemáticas particulares, actitud, capacidad de colaboración, autonomía, independencia, motivación, lugares de origen, etc.)
3. ***Características académicas.*** Valorando las trayectorias académicas de los alumnos, sus procedencias en relación con los diversos itinerarios, pues cada caso tendrá un efecto distinto en la disposición actitudinal del alumno.
4. ***Nivel curricular específico.*** En relación con la asignatura y establecido mediante la realización de una evaluación inicial que indague sobre aspectos conceptuales, metodológicos, procedimentales, actitudinales y culturales en general, así como la madurez de los alumnos.
5. ***Recursos materiales y técnicos.*** Dada la naturaleza práctica de nuestro proyecto, la determinación de la infraestructura material de la que disponemos, es fundamental. Los recursos del centro, su disposición a facilitarlos, los que pueden aportar los propios alumnos, etc., son elementos a tener en cuenta para determinar nuestras intenciones.

El acopio de la información descrita ha de ser suficiente para el establecimiento de un modelo inicial que, lejos de ser definitivo, tendrá que ir adaptándose a través de su constante puesta en cuestión y evaluación, tal y como trataremos más adelante.

Evaluación individual.

Establecidas las condiciones anteriores, estaremos en disposición de afrontar el proceso de **evaluación individual** que también va a exigirnos un tratamiento diversificado y fundamentado en los aspectos siguientes:

✓ **Evaluación continua y retroactiva.**

✓ **Evaluación individualizada.**

✓ **Evaluación orientadora.**

1. El proceso de **evaluación continua** nos permite el control de los aspectos evolutivos del alumno a lo largo del curso, así como la determinación del grado de consecución sucesiva de los objetivos didácticos. El depósito formativo que desde el inicio del curso se va acumulando, facilita la acometida de temáticas posteriores que, aunque significadas curricularmente de manera independiente, precisan del manejo y dominio de los conceptos adquiridos previamente. En el entorno de la expresión plástica o audiovisual, no se deben considerar superados aspectos curriculares por haber sido tratados con anterioridad, pues su recurso resultará necesario en todo momento. La valoración de este proceso acumulativo permite el control de una evolución continua y adaptada a las características de cada alumno, además de facilitarnos, en cada momento del curso y en cada trabajo, prácticamente toda la información evaluable de los aspectos tratados. Esta dimensión, la que definimos como **retroactiva**, nos permite ir y venir constantemente, e investigar si los alumnos han solventado carencias previas, insistir en los conceptos menos comprendidos, y obtener siempre una visión global de su trayectoria.

En el desarrollo de este proceso evaluador distinguimos tres momentos de aplicación cronológica:

1. **Evaluación inicial:** *permite diseñar un modelo específico de actuación en función de la situación original del alumno.*

2. **Evaluación continua o de proceso:** *que facilita la valoración del desarrollo de los aprendizajes a través de la recogida de datos continua y sistemática y tiende al ajuste optimizado de las condiciones inicialmente planificadas. Valora la trayectoria del alumno durante el curso.*

3. **Evaluación final:** *Que resuelve y constata la consecución última de los objetivos del curso.*

Para la obtención del suficiente material evaluable recurriremos simultáneamente a los métodos de valoración subjetiva, a través del control y observación del trabajo en clase (listados y anotaciones) y a los de evaluación objetiva mediante prácticas de experimentación y rendimiento (trabajos prácticos, ejercicios y pruebas).

2. La **evaluación individualizada** es también de recurso inevitable en un diseño como este, en el que los aspectos expresivos o comunicativos personales y las inteligencias múltiples son un principio fundamental. Existen tanta cantidad de respuestas diferentes para los ejercicios propuestos, como alumnos o personalidades, y resultaría absurdo atentar contra el principio de la diversidad, tratando de exigir uniformidad o unicidad en las resoluciones. Así como hemos justificado anteriormente un modelo de adaptación curricular aplicado al grupo y sus características, tanto más oportuna será su aplicación en relación con el individuo, sus tendencias expresivas, capacidades plásticas, ritmos de aprendizaje y peculiaridades específicas, en definitiva. Los modos de resolución individual, además de enriquecer la competencia del grupo, mediante el aporte de propuestas múltiples, deben ser valorados generosamente, más si queremos

reafirmar nuestras intenciones de fomento de la autoría y responsabilidad del producto plástico o audiovisual, y ser considerados prioritarios, tal y como describo en el apartado siguiente.

3. La **evaluación orientadora** tiende a determinar las destrezas y aptitudes más favorables del alumno, en clara relación con el concepto de las inteligencias múltiples, animándole a utilizarlas como la base para la obtención de los mejores resultados. Resulta tan sencillo como descubrir lo mejor de cada uno, y ser capaces de convertirlo en su recurso principal para la consecución los objetivos. Dado que el proyecto que presentamos se caracteriza por un uso simultáneo de acciones conceptuales, procedimentales y actitudinales, que van a abarcar un campo amplio de posibilidades teóricas, creativas, expresivas o plásticas, es fácil pensar que cada alumno demostrará una mayor facilidad en alguno de los ámbitos. Mi propuesta es supeditar los demás al más favorecido, tratando de resolverlos a través de él. Una prospección tan específica requiere de un gran esfuerzo, pero es inevitable en nuestra materia, si asumimos un principio de efectividad creativa basado en las respuestas personales, la expresividad particular y el respeto a la autoría. La evaluación orientadora tiene la función de revelar capacidades específicas del alumno que no sólo deben servir para superar con éxito la asignatura, sino que se muestren como instrumentos actitudinales que el alumno reconozca y explote en su ejercicio comunicativo futuro. Debemos valorar prioritariamente estas capacidades singulares, y explotarlas como mejor recurso metodológico en cada caso, lo que facilita una mejor disposición actitudinal y favorece en muchos casos, una respuesta entusiasta que incrementa el trabajo y anima a la superación personal y colectiva.

Evaluación de resultados y efectividad.

La aplicación constante de los ámbitos anteriores nos debe procurar suficiente información para constatar que nuestras intenciones originales, se van consiguiendo, a lo largo del curso. Si somos capaces de tener en cuenta día a día, diversos aspectos fundamentales, como la motivación del grupo, el grado de acceso y aprovechamiento de los recursos materiales, la disposición para colaborar de los distintos departamentos, equipo directivo, etc., podremos establecer si la orientación de nuestro proyecto, tanto en sus aspectos conceptuales, como en los prácticos y creativos, es la correcta.

Nuestras determinaciones y expectativas originales provocan respuestas muy diferentes incluso en grupos de alumnos de características supuestamente similares. La cantidad de circunstancias o avatares que a lo largo de los cursos pueden condicionar el funcionamiento de los procedimientos y orientaciones, escapa a nuestra previsión en la mayoría de los casos y sólo en la capacidad responsable del profesor para adaptarse a aquellas líneas de trabajo más favorables, para descartar las propuestas inválidas o poco motivadoras o para reconducir situaciones poco productivas, encontraremos las condiciones necesarias para encajar las exigencias curriculares del proyecto que presentamos. Es, sin duda un mecanismo de autoevaluación que apela, en todo caso, a nuestra capacidad de convertir el acontecimiento educativo en un proceso vivo, que evoluciona y se asienta en relación con causas y efectos constantes, a los que no podemos volver la espalda y que nos van a exigir la suficiente elasticidad como para adaptar, modificar, interrumpir o desdecirnos, en el momento en el que detectemos que las cosas no marchan como teníamos previsto.

Debemos prestar especial atención a la valoración constante de los proyectos acometidos, pues nuestras condiciones de trabajo, al ser muy justas, pueden revelarnos rápidamente la incapacidad para finalizarlos. Una detección temprana de tal circunstancia nos puede permitir modificar nuestras intenciones originales. Realizamos un seguimiento periódico de los desarrollos de las programaciones en las reuniones periódicas del Departamento.

Asimismo nos planteamos la aplicación del siguiente modelo de evaluación aplicable tras cada unidad y en último extremo, tras la finalización del curso:

5.1.1.- Criterios de calificación y recuperación.

Como norma general hemos venido proponiendo la realización de actividades prácticas para el mejor aprovechamiento de los recursos pedagógicos de las diferentes materias. Para la calificación de las diversas actividades atenderemos a los siguientes criterios:

*El número de trabajos a realizar por evaluación estará condicionado por su vínculo con los proyectos prácticos acometidos. **La nota final resultará de la obtención de la media de las notas obtenidas en cada uno de los realizados**, independientemente de su naturaleza. Bien sean trabajos preparatorios, bocetos, guiones, actividades de documentación, obras plásticas, rodajes, fotografías, montajes, etc., todas las actividades serán tratadas con igual consideración, pues es nuestro convencimiento que todas son igual de necesarias e importantes para los procesos de creación.*

*Para cada actividad estableceremos un **criterio ponderado**, que nos permita valorar todas las dimensiones diversificadas de la participación del alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que deben fundamentarse cuatro criterios de calificación:*

- El que valora la adecuación de la actividad con la propuesta **conceptual**, es decir, la realización estricta de lo pedido en relación con los contenidos o la necesidad del desarrollo del proyecto. Tiene carácter teórico y arroja información sobre el rendimiento abstracto o declarativo. (25%)
- El que determina el nivel de resolución **técnica o procedimental** específico de la actividad. Está en relación con el aprendizaje manipulativo o constructivo. (25%)
- El que se ocupa de aspectos **actitudinales**, valorando cuestiones como el esfuerzo, la atención, el comportamiento, la capacidad de colaboración, etc (25%)
- Por último, aquel que nos permite valorar las aptitudes adquiridas, evaluando los niveles de creatividad, brillantez artística, solvencia y competencia finalizadora, etc. (25%)

*La valoración de los aspectos descritos en el apartado anterior debe ofrecernos suficiente información evaluadora como para no obviar dimensión alguna del proceso de trabajo además de exigir una aplicación de los criterios de evaluación constante. En este sentido y, sin ánimo de contradecirnos, debemos indicar que con la intención de respetar los principios que se describieron anteriormente, especialmente el de la evaluación **individualizada** y el de la evaluación **orientadora**, nos permitiremos relativa flexibilidad en la aplicación de los porcentajes de valoración, haciendo que las capacidades personales, que favorecerán el resultado en uno u otro, se conviertan en factores de compensación. Si un alumno se revela menos competente en los aspectos creativos, pero más capaz en los técnicos, tenderemos a incrementar la valoración de estos últimos, favoreciendo sus aptitudes naturales.*

*En 1º y 2º de ESO, se podrán realizar **exámenes o pruebas teóricas**, especialmente en los temas de geometría, cuando las condiciones del grupo así lo aconsejen, especialmente en aquellos que, por falta de madurez o autonomía y poca costumbre de responsabilizarse de sus trabajos, demanden una metodología más impositiva. En todo caso, tales ejercicios de control serán ponderados en igual porcentaje que las demás actividades (trabajos plásticos, láminas, proyectos de grupo, etc.) realizadas durante el trimestre.*

Tanto para la Sección y Programa alto bilingües, con libro de texto para la asignatura, como para el resto de grupos, se exigirá un cuaderno de apuntes y anotaciones, que será calificado en cada evaluación, y tenido en cuenta como una nota más.

En 4º de ESO, se exigirá la realización de un proyecto plástico global, que deberá ser suficientemente documentado y desarrollado y del que se deberá presentar una memoria material (ideas previas, bocetos, bibliografía, material gráfico relacionado, etc.) así como los productos finales obtenidos (dibujos, pinturas, grabados, etc.)

En la asignatura de **Dibujo técnico (1º y 2º de Bachillerato)** se atenderá a los criterios expuestos en la sección correspondiente.

En la asignatura de **Dibujo Artístico (1º y 2º de Bachillerato)** atenderemos a la siguiente valoración:

Pruebas y ejercicios parciales aplicados (90%) (se realizará un proyecto práctico en el 3º trimestre)

Participación, actitud, trabajo en clase (10%)

Plazos de entrega para los trabajos.

- Cada trabajo tendrá una única fecha de entrega, que será la que el profesor/a comunique a sus alumnos al plantear el proyecto. Este extremo es de capital importancia, pues el retraso de alguna tarea influirá significativamente en la posibilidad de terminar el trabajo final. Después de esa fecha no se recogerá ninguna práctica, salvo que, en atención a circunstancias especiales, así lo decida el profesor/a con el visto bueno del departamento.

- Si la no entrega de una o varias prácticas acarree el suspenso de una evaluación, el profesor/a podrá pedir las de nuevo, si lo considera conveniente, como parte del proceso de recuperación, o mandar un nuevo trabajo.

Procedimiento de recuperación de evaluaciones pendientes (salvo para Dibujo Técnico de Bachillerato. Mirar sección correspondiente)

Para la recuperación de las evaluaciones pendientes, con carácter general, se recurrirá a las siguientes medidas:

- Realización de las **actividades, trabajos o proyectos no presentados** durante la evaluación y -por tanto- calificados negativamente.
- Realización de un **examen de recuperación de contenidos teóricos**.
- Realización de **actividades de refuerzo de Competencias, Criterios y Estándares** no alcanzados.

En todo caso, regirá el principio de evaluación continua, que debe poner especial énfasis en la valoración de la evolución del alumno durante el curso completo.

Procedimientos de recuperación para alumnos con materias pendientes de cursos anteriores.

Debemos distinguir dos situaciones diferentes:

- **Alumnos con materia pendiente que la cursan en un nivel superior** (por ejemplo, con EPV de 1º pendiente y que cursan EPV en 2º). En estos casos, el Departamento considera que la superación de la materia del curso superior es condición suficiente para obtener el aprobado en la pendiente. No obstante se pueden proponer, a discreción del profesor, actividades de refuerzo y complementarias durante el curso.

- **Alumnos con materias pendientes, que ya no las cursan en el nivel superior** (EPV de 2º de ESO, EPV de 4º de ESO, Dibujo Técnico de 1º de bachillerato). El jefe del Departamento convocará a los alumnos de los diferentes niveles y materias para la descripción de las actividades, proyectos o exámenes que se exigirán antes de cada evaluación, para verificar la superación de las materias durante el curso, y por evaluaciones. En último extremo los alumnos dispondrán del derecho de concurrir a una prueba o examen final en junio, así como a la convocatoria extraordinaria de septiembre

Procedimientos de recuperación para alumnos con pérdida de la evaluación continua.

Para la calificación de alumnos que hayan perdido su derecho a la evaluación continua se diseñarán actividades y proyectos similares a los realizados en la clase, para que los completen por su cuenta. Además serán remitidos a la prueba final de contenidos que se realiza en junio, siendo indispensable para poder realizarla, que presenten previamente las actividades anteriormente mencionadas.

Pruebas extraordinarias de junio.

La estructura de las pruebas extraordinarias de junio será la siguiente:

- Para las diversas materias de **EPVA** se propondrán actividades de recuperación, que deberán ser entregadas el día de la convocatoria oficial del centro, en la que -además- se realizará una prueba teórica sobre los contenidos competencias y estándares trabajados durante el curso. Las características de esta prueba variarán en relación con los distintos niveles y sus criterios de calificación serán coherentes con los descritos anteriormente. Las pruebas se diseñarán en el mes de junio y quedarán depositadas en Jefatura de estudios durante el verano.
- Para las asignaturas optativas se procederá de similar manera que en las anteriores.
- Para los Dibujos técnicos solo se realizará un examen, de estructura similar a los realizados durante el curso.

Las calificaciones obtenidas en la convocatoria extraordinaria, sustituirán a las obtenidas en el curso, sin merma o menoscabo algunos.

Los criterios de calificación que hemos descrito, **serán comunicados a los alumnos al principio del curso en cada grupo y materia respectivos**. Es nuestra costumbre que sean **dictados y anotados por los alumnos en su agenda escolar** pues nos indica la experiencia que es la mejor manera para que sean conservados durante todo el curso.

Completaremos estos criterios de calificación con la respuesta a algunas cuestiones prácticas, de interés para los alumnos.

Dudas habituales

¿Es obligatoria la entrega de todos los trabajos para ser evaluado?

- Sí, como principio general exigimos la realización de todas las actividades propuestas durante el trimestre, como condición primera para obtener el aprobado. Para aprobar hay que entregar todos los trabajos, aunque entregar todos los trabajos, no garantiza el aprobado, sin embargo.

Las prácticas, ¿se pueden traer hechas de casa?

- Sólo podrán hacerse en casa aquellas actividades de documentación o de acumulación de recursos materiales (fondos de imágenes, información sobre autores, prácticas de visionado de productos televisivos o cinematográficos, etc.) que, por razones obvias no se pueden acometer en el instituto en todas las ocasiones. El resto del trabajo debe realizarse en el taller, pues nos resulta más interesante, desde el punto de vista de la evaluación individual, el proceso que el resultado. El departamento, sin duda, se encuentra en mejores condiciones para ofrecer los recursos, de todo tipo, que faciliten una evolución satisfactoria de los proyectos.

Exámenes, ¿sí o no?

- En los temas de geometría sí. En el resto de temas, a criterio del profesor se podrán realizar pruebas teóricas, si considera oportuno su recurso. A pesar de la mayor incidencia de trabajos prácticos, no descartamos la realización de exámenes sobre los contenidos teóricos, que serán considerados, para la nota final de la evaluación, en la misma proporción que el resto de las actividades.

¿Cuántos exámenes y prácticas por evaluación?

- El número de prácticas y exámenes por evaluación será a discreción del profesor/a, según su criterio, y condicionados por la exigencia coherente de los proyectos acometidos. No obstante, éste siempre procurará no excederse en dicho número en relación al empleado por sus compañeros/as de departamento, en especial por aquellos/as con los que comparta nivel en una determinada materia.

¿Puede el mal comportamiento influir en las notas de los alumnos?

La educación de los jóvenes no sólo consiste en el desarrollo de aptitudes y destrezas, sino también de actitudes cívicas y de comportamiento correcto con el profesorado y los compañeros. Es por ello no solo aconsejable, sino de todo punto imprescindible unir ambos objetivos en los criterios de corrección y calificación.

El mal comportamiento influye objetivamente en el trabajo desarrollado en los talleres, menoscabando la capacidad productiva. Dado que hemos declarado que nuestra prioridad es la valoración del proceso, cualquier actitud que lo deteriore, debe ser considerada negativamente. Esta consideración negativa incidirá especialmente en el componente actitudinal del procedimiento de evaluación, antes descrito, y podrá -en ocasiones extremas- ser determinante en la calificación.

Cuando la mala conducta conlleve situaciones de riesgo, manifiesta hostilidad y/o resistencia obstinada a seguir las indicaciones u órdenes del profesor/a, o atente claramente, a juicio de éste, contra la integridad física y/o moral de los integrantes de la comunidad escolar, se sancionará al alumno/a con el suspenso automático de la práctica o ejercicio que se esté realizando, calificándolo con un cero.

¿Cómo se obtienen las notas de las evaluaciones y la nota final?

La nota media de todas las prácticas y exámenes realizados durante la evaluación dará la nota de cada evaluación, según se recoge en los criterios de esta programación. La nota media de las tres evaluaciones dará la nota final de junio. Si la nota de una evaluación es un suspenso y el alumno aprueba la recuperación, la nota que obtenga en la recuperación sustituirá a la nota de la evaluación para la media final.

No es necesario aplicar ningún criterio de ponderación (que tenga en cuenta las notas de los trabajos, el comportamiento, la actitud, etc.) para la obtención de las notas finales de las evaluaciones, pues, como quedó reflejado anteriormente, ya se aplica individualmente en el procedimiento de calificación de cada actividad.

5.2. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

En las programaciones de aula, el profesor tiene en cuenta las diferentes características de los grupos, utilizando la metodología, recursos, temporalización y agrupamientos que permitan obtener mejores resultados docentes y

- estudia la posibilidad de desarrollar estrategias de trabajo cooperativo y de combinar el trabajo individual con el trabajo en equipo utilizando agrupamientos flexibles, todo ello siempre y cuando el carácter de los contenidos así lo permita.
- analiza cuáles son los materiales y recursos más adecuados para cada caso, así como las técnicas gráfico-plásticas que mejor se adapten a las posibilidades de los grupos.
- La temporalización es por ello igualmente flexible, pudiendo ser elegida por el profesor sobre la marcha a fin de lograr la mejor adaptación posible a las características de cada curso.

Adaptaciones curriculares significativas para alumnos con necesidades educativas especiales

En caso de existir alumnos con necesidades educativas especiales que requieran el desarrollo de una adaptación curricular significativa, el profesor encargado del grupo correspondiente debe realizarla, ajustándose a las posibilidades y necesidades del alumno. Se estudia en qué medida es necesario adaptar las actividades a fin de lograr que todos los alumnos alcancen los objetivos mínimos.

5.3.- MEDIDAS PARA LA EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Ya que la programación se realiza antes del inicio de la actividad docente las propuestas de mejora se van realizando a lo largo del curso tras reflexionar sobre los aspectos a mejorar, pues la programación es un proceso continuo de reflexión y planificación que posibilita la evaluación de la práctica docente. Sus conclusiones se registran finalmente en la Memoria de fin de curso, en la que se procede a la incorporación de los cambios necesarios.

6. MATERIAS DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA. CONTENIDOS Y TEMPORALIZACIÓN. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Introducción

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 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.

Se analizan las características del lenguaje audiovisual desde el cual se realiza el análisis crítico de las imágenes que nos rodean. Se realiza también especial hincapié en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen.

En el bloque Dibujo Técnico se trasladan conocimientos teórico-prácticos sobre diferentes formas geométricas y sistemas de representación y se aplican estos conocimientos a la resolución de problemas y a la realización de distintos diseños. En el cuarto curso, considerando la madurez del alumnado y los conocimientos adquiridos se incorpora el bloque de Fundamentos del Diseño, que va a permitir el conocimiento de los fundamentos del diseño en sus diferentes áreas, desarrollo, desde un punto de vista práctico, los conocimientos adquiridos en el resto de bloques.

Es indispensable tomar conciencia de la necesidad de trabajar a partir del entorno del alumnado, el mundo cotidiano de imágenes que le proporciona la naturaleza y la actividad y creación humanas a través de la pintura, la publicidad, la arquitectura, el diseño gráfico e industrial, la escultura, etc., como también las imágenes visuales –cada vez más absorbentes– transmitidas por los distintos medios: Internet, cine, vídeo, fotografía y, evidentemente, televisión. La referencia básica sobre la que trabajar ha de ser que nuestros alumnos asimilen todo este entorno con una actitud reflexiva y crítica, y que tengan la capacidad, a partir de aquí, de elaborar nuevas propuestas de trabajo, de crear y experimentar.

Como cualquier otro lenguaje, el lenguaje plástico-visual necesita de dos niveles interrelacionados de comunicación: **saber ver para comprender**, y **saber hacer para expresarse**, con la finalidad de comunicarse, producir y crear y conocer mejor la realidad y a uno mismo para transformarla y transformarse, en definitiva, para humanizar la realidad y al propio ser humano como eje central de la misma.

Saber ver para comprender implica la necesidad de educar en la percepción, supone ser capaz de valorar la información visual que se recibe basándose en una comprensión estética que permita llegar a conclusiones personales de aceptación o rechazo según la propia escala de valores y, además, poder emocionarse a través de la inmediatez de la percepción sensorial para analizar después la realidad, tanto natural como social, tanto natural como social, de manera objetiva, razonada y crítica. La adquisición de estos conocimientos ha de servir para que se creen mecanismos analíticos que hagan de filtro a todo aquello que antes era asimilado de manera irreflexiva e inconsciente. En un segundo nivel, permitirá favorecer el desarrollo de su sensibilidad estética y disfrutar de todo aquello que le ofrece el entorno visual y plástico. Es precisamente la capacidad de disfrutar de todo esto lo que tenemos que buscar como

objetivo para nuestros alumnos, ya que nos permitirá poder estimular a la alumnado a la adquisición de conceptos sencillos o de otros más complejos. Al mismo tiempo la plástica tiene que incidir en la formación de códigos éticos, que preparen al alumno como futuro ciudadano en el uso correcto de la comunicación audiovisual.

Saber hacer para expresarse necesita del saber anterior y pretende que el alumnado desarrolle una actitud de indagación, producción y creación. Han de ser capaces de realizar representaciones objetivas y subjetivas mediante unos conocimientos imprescindibles, tanto conceptuales como procedimentales, que les permitan expresarse y desarrollar el propio potencial creativo.

Todas estas consideraciones generales tendrían que ligarse, siempre que fuera posible, con el sustrato cultural de nuestra Comunidad Autónoma, con las manifestaciones del arte popular y de la artesanía propia de nuestro pueblo.

Durante la Educación Primaria, nuestra materia se ha trabajado de forma intuitiva y ha dado respuesta a propósitos de cariz explorador, como aprender a ver, descubrir el entorno o la expresión personal. Enlazando con este nivel, y de una forma progresiva, en la Educación Secundaria Obligatoria se consideran fundamentales dos tipos de acciones: las que instrumentalicen los contenidos de la materia como lenguaje y atienden a situaciones específicas de comunicación y expresión, y aquellas otras acciones que dinamicen una parte del conocimiento, desarrollando aptitudes creativas, ingenio, imaginación, intuición, actitudes de reflexión y de autonomía. Resumiendo, la educación plástica y visual, tratará de desarrollar unas capacidades básicas: observación, atención retentiva, memoria visual; y de adquirir conocimientos fundamentales de los lenguajes visuales: Punto, línea, plano, textura, composición, color, trazados geométricos fundamentales y técnicas instrumentales.

El currículo es continuo a lo largo de la etapa, de tal forma que en cada curso se revisarán contenidos del curso anterior, estableciéndose al mismo tiempo una escala gradual de complejidad. En el primer curso, se iniciará el proceso de sensibilización hacia el contenido plástico y el acercamiento al significado de los mensajes visuales. Se tratará de que el alumno comience a diferenciar y reconocer los elementos básicos del código visual y adquiera ciertas habilidades en el uso de los distintos medios expresivos o destrezas del lenguaje plástico. Durante el segundo curso, el alumno progresará en los conocimientos sobre la percepción, analizando su entorno natural y cultural y sintetizando los elementos constitutivos, en un proceso creativo personal. En el cuarto curso los alumnos profundizarán en los contenidos de los cursos anteriores y valorarán el significado estético y cultural de las distintas manifestaciones plásticas del entorno.

Finalmente, el desarrollo de los contenidos de la materia, en sus dos líneas del saber ver para comprender y el saber hacer para expresarse, no tiene como objetivo final la formación de artistas, ni una formación académica muy especializada, que será el objetivo de estudios posteriores, pero sí que contribuirá al desarrollo de aquellas capacidades de los alumnos que les permitan una formación profesional de base dentro del campo de la expresión plástica, y en todo su abanico de posibilidades: publicidad, cómic, televisión, cine, fotografía, diseño, dibujo, pintura, escultura y arquitectura.

Contribución de la materia a la adquisición de las competencias básicas.

La Educación plástica y visual contribuye, especialmente, a adquirir la competencia artística y cultural. En esta etapa se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. Por otra parte, se

contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen.

La Educación plástica y visual colabora en la adquisición de autonomía e iniciativa personal dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto. Colabora estrechamente en desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. En resumen, sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo este proceso, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, y la autocrítica fomentan la iniciativa y la autonomía personal dentro de la ética de la plástica y la comunicación.

Esta materia constituye un buen vehículo para el desarrollo de la competencia social y ciudadana. En aquella medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales. Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

A la competencia para aprender a aprender se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

La importancia que adquieren en el currículo los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia expresa el papel que se otorga a esta materia en la adquisición de la competencia en tratamiento de la información y en particular al mundo de la imagen que dicha información incorpora. Además, el uso de recursos tecnológicos específicos no sólo supone una herramienta potente para la producción de creaciones visuales sino que a su vez colabora en la mejora de la competencia digital.

La Educación plástica y visual contribuye a la adquisición de la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior. Asimismo introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias, análisis de obras ajenas y conservación del patrimonio cultural.

Por último, aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico es objetivo de la materia, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas. Las capacidades descritas, anteriormente, contribuyen a que el alumnado adquiera competencia matemática.

Toda forma de comunicación posee unos procedimientos comunes y, como tal, la Educación plástica y visual permite hacer uso de unos recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones a la vez que permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación.

6.1 EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL EN 1º Y 2º DE E.S.O:

Los contenidos del área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se agrupan en varios bloques. Los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje se formulan para todo el primer ciclo de Educación Secundaria en su conjunto. El alumnado, al final del ciclo, deberá adquirir unos conocimientos y unas destrezas básicas que le permitan adquirir una cultura plástica y visual de carácter general.

CONTENIDOS Y TEMPORALIZACIÓN PARA 1º Y 2º DE ESO

1º DE ESO.

Bloque 1. Expresión plástica

Para ser desarrollado durante un trimestre.

- ✓ ***Los elementos configuradores de la imagen: el punto, la línea, el plano y el claroscuro.***
- ✓ ***El color: colores primarios y secundarios, sus mezclas, gamas de colores cálidos y fríos.***
- ✓ ***Las texturas: textura visual y textura táctil.***
- ✓ ***Técnicas para la creación de texturas.***
- ✓ ***Realización de un proceso creativo personal siguiendo las distintas fases: idea inicial, bocetos, pruebas, ejecución definitiva.***
- ✓ ***Evaluación y análisis de procesos creativos.***
- ✓ ***El collage, distintos procedimientos: corte, rasgado, plegado, figuras tridimensionales.***
- ✓ ***Procedimientos y técnicas: secas, húmedas y mixtas, utilización y conservación de los materiales, trabajo con materiales reciclados.***

Bloque 2. Comunicación audiovisual

Para ser desarrollado durante medio trimestre.

- ✓ ***Elementos de la comunicación visual: emisor, receptor, mensaje, código.***
- ✓ ***Significación de las imágenes: significante - significado. Símbolos e iconos. Iconicidad.***
- ✓ ***Elementos de la imagen y su significación. Encuadre, formato y composición.***
- ✓ ***El proceso de elaboración del mensaje audiovisual de la imagen fija a la imagen en movimiento.***
- ✓ ***Realización de un proyecto de animación.***

Bloque 3. Dibujo técnico

Para ser desarrollado durante un trimestre y medio.

- ✓ *Útiles para el dibujo técnico: empleo de la escuadra y el cartabón, representación de ángulos con el juego de escuadras.*
- ✓ *Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos.*
- ✓ *Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón.*
- ✓ *Trazado de perpendiculares y paralelas con compás.*
- ✓ *Ángulos. Clasificación, operaciones con ángulos. Suma, resta, divisiones.*
- ✓ *Proporcionalidad: división de un segmento mediante el teorema de Tales.*
- ✓ *Lugares geométricos: definición y trazados. Mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos.*
- ✓ *Resolución de trazados con rectas y curvas.*
- ✓ *Los triángulos: clasificación y trazados.*
- ✓ *Los cuadriláteros: clasificación y trazados.*
- ✓ *Los polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular.*
- ✓ *La proporción: teorema de Tales.*

2º DE E.S.O.

Bloque 1. Expresión plástica.

Para ser desarrollado durante un trimestre.

1. *Elementos y recursos gráficos: distintos tipos de línea y el claroscuro.*
2. *La composición: equilibrio compositivo, proporción y ritmo.*
3. *Construcción estructuras modulares y aplicaciones al arte y el diseño.*
4. *El color: mezcla aditiva y sustractiva, colores complementarios.*
 - *Significado del color.*
 - *Tratamiento del color con herramientas digitales.*
5. *La textura los diferentes tipos de textura.*
6. *Métodos de creación en el diseño y en las artes visuales.*
7. *La Imagen visual como representación: niveles de iconicidad.*
8. *Procedimientos y técnicas: cualidades y posibilidades expresivas de las temperas y técnicas mixtas*

Bloque 2. Comunicación audiovisual

Para ser desarrollado durante un trimestre.

- 1. La percepción visual: las leyes de la Gestalt.*
 - 2. El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción.*
 - 3. El lenguaje del cómic.*
 - 4. La Retórica publicitaria.*
 - 5. Estructura narrativa cinematográfica.*
 - 6. Análisis de las imágenes: denotación y connotación.*
- Lectura objetiva y subjetiva de una imagen.*

Bloque 3. Dibujo Técnico.

Para ser desarrollado durante un trimestre.

- 1. Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia.*
- 2. Trazado de polígonos regulares conociendo el lado.*
- 3. Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales*
- 4. Diseños aplicando giros y simetrías de módulos.*
- 5. Sistemas de representación y sus aplicaciones.*
- 6. Representación diédrica de las vistas de un volumen: alzado, planta y perfl.*
- 7. Representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Coeficientes de reducción.*
- 8. Representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.*

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE PARA EL 1^{er} CICLO DE ESO

(Los estándares de aprendizaje en cursiva)

Bloque 1. Expresión plástica

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.

1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de *manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas.*

2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.

2.1. *Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas.*

2.2. *Experimenta con el punto, la línea y el plano el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.*

2.3. *Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.*

3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros, etc.

3.1. *Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas) colores, etc.).*

4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.

4.1. *Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y de obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.*

4.2. *Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.*

4.3. *Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.*

4.4. *Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.*

5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.

5.1. *Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.*

6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y del color pigmento.

6.1. *Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC para expresar sensaciones en composiciones sencillas.*

6.2. *Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.*

6.3. *Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.*

7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.

7.1. *Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.*

8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.

8.1. *Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos mediante propuestas por escrito, ajustándose a los objetivos finales.*

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

9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.

9.1. *Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito el proceso creativo propio y ajeno, desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.*

10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.

10.1. *Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.*

11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.

11.1. *Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas, aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.*

11.2. *Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.*

11.3. *Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones), valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.*

11.4. *Utiliza el papel como material, manipulando, rasgando o plegando, creando texturas visuales y táctiles para realizar composiciones, collages y figuras tridimensionales.*

11.5. *Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas, componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.*

11.6. *Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.*

11.7. *Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.*

Bloque 2. Comunicación audiovisual

1. Identificar los elementos y los factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.

1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica, aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.

2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicarlas en la elaboración de obras propias.

2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.

2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.

3. Identificar signifiante y significado en un signo visual.

3.1. Distingue signifiante y significado en un signo visual.

4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.

4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.

4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.

4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.

5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.

5.1. Distingue símbolos de iconos.

5.2. Diseña símbolos e iconos.

6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo sus aspectos denotativo y connotativo.

6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo sus elementos.

6.2. Personaliza una imagen mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.

7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando sus fundamentos.

7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.

7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.

8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.

8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.

9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.

9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.

10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.

10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.

11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.

11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.

11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.

12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.

12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones, utilizando diferentes lenguajes y códigos y siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, storyboard, realización). Valora de manera crítica los resultados.

13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.

13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.

14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.

14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.

15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.

15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.

16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.

16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

Bloque 3. Dibujo técnico

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.

1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, con regla.

2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.

2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.

3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.

3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.

4. Conocer con fiidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.

4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.

5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.

5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.

6. Comprender los conceptos de ángulo y de bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.

6.1. Identifica los ángulos de 30 o, 45 o, 60 o y 90 o en la escuadra y en el cartabón.

7. Estudiar la suma y la resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.

7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.

8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.

8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.

9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.

9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.

10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.

10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.

11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Tales.

11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Tales.

11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Tales.

12. Conocer lugares geométricos y definirlos.

12.1. *Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos).*

13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.

13.1. *Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.*

14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).

14.1. *Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.*

15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.

15.1. *Determina los puntos y las rectas de cualquier triángulo, construyendo las medianas, las bisectrices o las mediatrices correspondientes.*

16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.

16.1. *Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.*

17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.

17.1. *Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.*

18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.

18.1. *Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.*

19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.

19.1. *Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.*

20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.

20.1. *Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.*

21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.

21.1. *Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.*

22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.

22.1. *Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.*

22.2. *Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.*

23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.

23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.

24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.

24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.

25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.

25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.

26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones, aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.

26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.

27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos, comprendiendo la utilidad de las acotaciones, practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos y partiendo del análisis de sus vistas principales.

27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.

28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.

28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.

29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.

29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

6.2 EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL EN 4º DE E.S.O.

CONTENIDOS

Bloque 1. Expresión plástica

- Técnicas, soportes y materiales en la expresión artística a lo largo de la historia.
- Elementos de los lenguajes grafico-plásticos: diferentes tipos de líneas, texturas y los significados del color.
- La estructura compositiva en una imagen plástica: el peso, la dirección, líneas de fuerza, ritmos visuales.
- Realización de un proyecto de creación siguiendo sus fases: esquemas, bocetos, presentación final y evaluación colectiva.
- Análisis y lectura de imágenes de diferentes períodos artísticos.

Bloque 2. Dibujo técnico

- Geometría plana: polígonos, tangencias y enlaces.

- Sistemas de representación y sus aplicaciones al diseño, las artes y la arquitectura.
- La representación de la forma tridimensional en sistema diédrico, perspectiva isométrica, caballera y cónica.
- Recursos Informáticos en el ámbito del dibujo técnico.

Bloque 3. Fundamentos del diseño

- Elementos de la comunicación visual en el diseño.
- Forma y función en el diseño.
- Campos o ramas del diseño (gráfico, industrial, moda, interiores)
- Fases de un proyecto de diseño.
- Resolución de un proyecto de diseño a partir de diferentes estructuras geométricas.
- Las nuevas tecnologías: equipos y programas que se utilizan en diseño.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

- Elementos expresivos de los lenguajes audiovisuales: encuadre, escala, angulación, iluminación
- Elementos de la imagen en movimiento: movimientos de la cámara, montaje.
- Análisis del lenguaje publicitario: tratamiento de la información y retórica del mensaje publicitario.
- El proyecto audiovisual y sus fases.
- Lectura de la imagen audiovisual.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES PARA 4º DE ESO.

(Estándares de aprendizaje en cursiva)

Bloque 1. Expresión plástica

1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.

1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.

2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.

2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.

2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.

2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.

3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.

3.1. *Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.*

3.2. *Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-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.*

4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.

4.1. *Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.*

5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.

5.1. *Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.* 5.2. *Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen*

Bloque 2. Dibujo técnico

1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.

1.1. *Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.*

1.2. *Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.*

1.3. *Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.*

1.4. *Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.*

2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.

2.1. *Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.*

2.2. *Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.*

2.3. *Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.*

2.4. *Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.*

3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.

3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

Bloque 3. Fundamentos del diseño

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.

1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.

1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.

2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.

2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.

3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.

3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.

3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.

3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales, adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.

3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.

3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

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.

1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.

1.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.

2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.

2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.

2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.

2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.

3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.

3.1. *Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.*

3.2. *Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.*

3.3. *Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.*

4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.

4.1. *Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.*

CONTENIDOS IMPARTIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN APLICADOS Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE SUPERADOS AL FINALIZAR LOS ESTUDIOS DE EPVA Y OTRAS ASIGNATURAS OPTATIVAS DEL DEPARTAMENTO EN LA ETAPA DE LA ESO

Bloques temáticos:

Bloque 1. Expresión plástica

Bloque 2. Lenguaje audiovisual y multimedia

Bloque 3. Geometría

Bloque 4. Volumen. Sistemas de representación

Bloque 5. Diseño y Artesanía

Bloque 6. El diseño

Bloque 7. Normalización y proyectos

Bloque 1. Expresión plástica

Contenidos:

1. Los elementos configurativos de los lenguajes visuales: el punto, la línea y el plano.

2. El color: tono, valor y saturación. Armonías y contrastes. Valor

3. El volumen: la incidencia de la luz en la percepción. El claroscuro. Valor expresivo de la luz en las imágenes.

4. Las texturas: tipos de textura y procedimientos de elaboración de texturas. La textura en el entorno y su expresividad en el arte.

5. La proporción. Proporción áurea. La proporción en la figura humana.

6. La composición: Esquemas compositivos. Peso visual y equilibrio. Formas modulares bidimensionales

7. Proceso creativo. Métodos creativos. Medios, procedimientos y técnicas utilizadas en el lenguaje visual, plástico y audiovisual.

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables:

1. Identificar los elementos fundamentales configuradores de la imagen.

1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano en imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y en obras y artistas reconocidos.

1.2. Realiza composiciones artísticas utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico.

2. Realizar composiciones utilizando los recursos del lenguaje plástico y visual (líneas, puntos, colores, texturas y claroscuros), experimentando sus posibilidades creativas y expresando ideas o emociones con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.

2.1. Analiza composiciones artísticas de distintas épocas en las que se transmiten emociones (calma, violencia, libertad, opresión, etc.)

2.2. Experimenta con el valor expresivo de los elementos del lenguaje plástico y visual y sus posibilidades tonales en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.

2.3. Realiza composiciones que transmiten emociones utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores, entre otros).

3. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones artísticas.

3.1. Analiza e identifica el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.

3.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.

3.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño decorativo, textil, ornamental o arquitectónico.

3.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural y del entorno proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.

4. Conocer las características y el valor expresivo de la luz y del color.

4.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.

4.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.

4.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.

5. Diferenciar los distintos tipos de texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales valorando su capacidad expresiva.

- 5.1. *Realiza texturas táctiles y visuales, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.*
- 5.2. *Analiza imágenes fotográficas y obras de arte valorando las diferentes texturas.*
6. Dibujar composiciones con distintos niveles de iconicidad de la imagen.
 - 6.1. *Estudia los distintos niveles de iconicidad en fotografías y en obras de arte.*
 - 6.2. *Comprende y emplea los diferentes niveles e iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.*
7. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las distintas técnicas artísticas secas, húmedas y mixtas.
 - 7.1. *Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.*
 - 7.2. *Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.*
 - 7.3. *Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.*
8. Conocer y aplicar las fases de un proceso creativo a producciones artísticas propias o ajenas.
 - 8.1. *Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.*
 - 8.2. *Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de productos y sus múltiples aplicaciones.*
 - 8.3. *Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.*

Bloque 2. Lenguaje audiovisual y multimedia

Contenidos

1. La comunicación visual. La percepción. Ilusiones ópticas. Iconicidad. Símbolos y signos. Anagramas, logotipos y marcas.
2. Recursos expresivos del lenguaje audiovisual.
3. La imagen fija. Lectura de imágenes. Grados de iconicidad de la imagen.
4. La fotografía. Encuadre. Elementos expresivos y usos de la fotografía.
5. El cómic. La ilustración. Características y elementos estructurales. Utilización de los elementos configurativos para expresar conceptos, ideas y emociones.
6. Las técnicas digitales en el diseño, manipulación y creación de imágenes.
7. La imagen en movimiento. Características técnicas de la imagen cinematográfica y videográfica, la imagen televisiva y de los medios audiovisuales.
8. La publicidad. Valoración de los distintos tipos de publicidad y actitud crítica rechazando mensajes que suponen discriminación sexual, social o racial.
9. Diseño de producciones multimedia. Diseño de mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones.

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

1. Identificar los elementos y factores que intervienen en la percepción de imágenes.
 - 1.1. *Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.*
 - 1.2. *Diseña imágenes en las que se produce una ilusión óptica.*
2. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en la comunicación.
 - 2.1. *Diferencia imágenes figurativas de abstractas.*
 - 2.2. *Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.*
3. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante- significado.
 - 3.1. *Diseña símbolos e iconos teniendo en cuenta sus características.*
4. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.
 - 4.2. *Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.*
5. Conocer y utilizar los elementos configurativos del lenguaje del cómic y la ilustración para expresar conceptos, ideas y emociones.
 - 5.1. *Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.*
 - 5.2. *Crea ilustraciones aplicando los recursos del lenguaje plástico y visual.*
6. Reconocer las diferentes funciones de la imagen en la comunicación.
 - 6.1. *Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de la comunicación.*
 - 6.2. *Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales*
7. Utilizar el lenguaje visual y audiovisual con distintas finalidades.
 - 7.1. *Diseña mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, storyboard, realización...)*
 - 7.2. *Distingue los diferentes estilos y tendencias en los lenguajes visuales y valora el patrimonio artístico y cultural.*
8. Identificar y emplear los recursos visuales en el lenguaje publicitario.
 - 8.1. *Valora los distintos tipos de publicidad y muestra una actitud crítica rechazando mensajes que suponen discriminación sexual, social o racial*
 - 8.2. *Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales.*
9. Apreciar el lenguaje del cine en su contexto histórico y sociocultural.
 - 9.1. *Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.*
10. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, realizar producciones explorando sus posibilidades expresivas.

10.1. *Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.*

11. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las posibilidades de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos digitales.

11.1. *Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.*

Bloque 3. Geometría

Contenidos

1. Construcciones geométricas fundamentales: Paralelismo. Perpendicularidad. Ángulos.
2. Proporción. Teorema de Thales. Semejanza e igualdad. Escalas.
3. Triángulos. Cuadriláteros. Polígonos regulares. Construcciones.
4. Simetrías, giros y traslación.
5. Tangencias. Óvalos. Espirales.
6. Aplicaciones de la geometría al diseño gráfico, industrial, arquitectónico, entre otros.

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

1. Dibujar los trazados fundamentales en el plano y comprender y determinar los principales lugares geométricos.

1.1. *Determina con la ayuda de la regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano.*

2. Definir y clasificar los ángulos y realizar operaciones de suma, resta y división en partes iguales.

2.1. *Suma, resta o divide ángulos trazando la bisectriz.*

3. Estudiar las aplicaciones del teorema de Tales.

3.1. *Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Tales.*

4. Definir y clasificar triángulos y cuadriláteros.

4.1. *Resuelve gráficamente triángulos y cuadriláteros a partir de los datos dados, con ayuda de regla y compás aplicando las propiedades y justificando el procedimiento utilizado.*

5. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.

5.1. *Determina el ortocentro, el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las alturas, las medianas, las bisectrices o mediatrices correspondientes.*

6. Conocer las propiedades de los cuadriláteros paralelogramos y aplicarlas en su construcción.

6.1. *Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.*

7. Conocer las propiedades de los polígonos regulares de 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 y 12 lados.

- 7.1. *Construye correctamente polígonos regulares de 3, 4 y 5 lados conociendo el lado.*
- 7.2. *Construye correctamente polígonos regulares inscritos en la circunferencia.*
8. Estudiar la construcción de las diferentes tangencias entre rectas y circunferencias y entre circunferencias.
 - 8.1. *Identifica las relaciones existentes entre los puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias.*
 - 8.2. *Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas o entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.*
 - 8.3. *Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, espirales.*
 - 8.4. *Aplica los conocimientos de tangencias en diseños sencillos.*
9. Comprender la construcción de óvalos y espirales y aplicar las propiedades de los enlaces.
 - 9.1. *Construye correctamente el óvalo conociendo el diámetro mayor o el menor.*
 - 9.2. *Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.*
10. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
 10. *Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.*
11. Realizar diseños sencillos basados en formas geométricas planas y analizar los trazados geométricos necesarios.
 - 11.1. *Aplica los conocimientos de geometría al diseño gráfico: símbolo, logotipo, marca y la señalética.*
 - 11.2. *Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños industriales y arquitectónicos.*

Bloque 4. Volumen. Sistemas de representación

Contenidos

1. Sistemas de representación del espacio y el volumen.
2. Sistemas de representación isométrico, caballera, diédrico y cónico. Representación de formas planas y de volúmenes y espacios sencillos.
3. Los sistemas de representación y sus aplicaciones en el campo de la ingeniería, arquitectura, diseño de objetos y espacios.
4. Materiales, técnicas y procedimientos para dibujar croquis y bocetos de objetos tridimensionales sencillos.
5. Utilizar recursos informáticos para describir objetos sencillos en sus vistas diédricas.

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

1. 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.

1.1. *Analiza las ventajas e inconvenientes de la utilización de los distintos sistemas de representación en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.*

2. *Aplicar el concepto de proyección al dibujo de vistas diédricas.*

2.1. *Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes sencillos identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.*

2.2. *Comprende los fundamentos del sistema diédrico dibujando a mano alzada vistas de formas tridimensionales.*

2.3. *Realiza las acotaciones de la realización de proyectos de diseño tridimensionales.*

3. *Comprender y practicar el procedimiento de perspectiva isométrica y perspectiva caballera en diseños sencillos.*

3.1. *Construye la perspectiva isométrica de diseños sencillos utilizando correctamente la escuadra, el cartabón y el compás.*

3.2. *Construye la perspectiva caballera de volúmenes sencillos utilizando correctamente los útiles del dibujo.*

3.3. *Visualiza en el espacio perceptivo formas tridimensionales sencillas definidas por sus vistas diédricas, dibujando a mano alzada en la perspectiva adecuada.*

Bloque 5. Diseño y Artesanía

Contenidos

1. *La artesanía. Importancia en la sociedad y en la cultura.*

2. *Artesanía. Forma, estructura, características y propiedades de objetos artesanos tridimensionales.*

3. *Diseño de objetos. Funciones, morfología y tipología de los objetos.*

4. *Diseño de envases, etiquetas y embalaje. Funciones. Relación continente y contenido.*

5. *Forma y función del diseño. Campos de aplicación del diseño (gráfico, industrial, moda, interiores)*

6. *Resolución de un proyecto de diseño tridimensional.*

7. *Software de diseño.*

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

1. *Reconocer la importancia de los objetos artesanos en la cultura y la sociedad.*

1.1. *Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de un objeto artesanal, analiza los materiales y técnicas, así como los elementos que lo componen.*

2. *Distinguir entre artesanía y diseño y apreciar sus distintos valores.*

2.2. *Reconoce las diferencias entre la artesanía y el diseño apreciando los valores de cada uno.*

3. *Percibir e interpretar los objetos de su entorno siendo sensible a las cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciar el proceso de creación artística.*

3.1. Observa y analiza los objetos de su entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, empleando el lenguaje visual y verbal.

4. Realizar propuestas creativas teniendo en cuenta las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño tridimensional, adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo personal y el del grupo.

4.1. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos sencillos respetando los realizados por los compañeros.

5. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.

5.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.

5.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de objetos tridimensionales.

6. Representar objetos en el sistema de representación más adecuado teniendo en cuenta el tipo de diseño (ingeniería, arquitectura, diseño de objetos y espacios)

6.1. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado y valorando la exactitud, el orden y limpieza en la realización.

7. Analizar materiales, técnicas y procedimientos para dibujar croquis y bocetos de envases, etiquetas y embalaje de objetos tridimensionales sencillos.

7.1. Realiza distintos bocetos y croquis de diseños de envases utilizando volúmenes simples como el prisma o el cilindro, valorando materiales, técnicas y procedimientos.

8. Utilizar recursos informáticos para la realización de proyectos de diseño.

8.1. Investiga las posibilidades de las tecnologías de la información y la comunicación para buscar información sobre diseños tridimensionales.

8.2. Utiliza los recursos informáticos para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos.

Bloque 6. El diseño

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

1. Identificar y explicar la importancia de la geometría en distintos campos del diseño bidimensional: símbolo, logotipo, marca, tipografía, señalética.

1.1. Comprende, valora y argumenta la importancia de la geometría en la realización de distintos tipos de diseño.

2. Diseñar signos, símbolos y marcas basándose en formas geométricas sencillas.

2.1. Resuelve problemas sencillos de diseño gráfico utilizando los métodos, las herramientas y las técnicas de representación adecuadas.

3. Analizar diversos objetos simples: partes que lo componen y montaje.

- 3.1. *Realiza bocetos y croquis de las partes que componen un objeto analizando las construcciones geométricas necesarias para definir su forma.*
- 3.2. *Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación y la exactitud requerida.*
4. Analizar y resolver propuestas de diseño objetos, envases, etiquetas y embalajes de una manera creativa, lógica y racional.
5. Comprender la importancia del dibujo técnico en el campo del diseño industrial.
- 5.1. *Reproduce diseños de piezas industriales con las herramientas y procedimientos de dibujo técnico adecuados, aplicando la escala correspondiente y teniendo en cuenta la normalización.*

Bloque 7. Normalización y proyectos

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

1. Realizar proyectos sencillos de diseño en alguno de los siguientes campos: ingeniería, arquitectura, diseño de objetos y/o espacios; resolviendo de forma precisa las construcciones geométricas necesarias y utilizando creativamente las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje gráfico.
 - 1.1. *Desarrolla proyectos sencillos de diseño en función de condicionantes y requerimientos específicos previamente determinados.*
 - 1.2. *Recoge información usando diferentes métodos, tanto analógicos como digitales y analiza los datos obtenidos y realiza propuestas creativas.*
 - 1.3. *Interpreta la información gráfica aportada en supuestos prácticos de diseño de objetos o de espacios.*
 - 1.4. *Realiza bocetos y croquis de soluciones creativas para visualizar los aspectos formales del diseño y valorar la adecuación de los procesos de trabajo para cumplir los objetivos.*
 - 1.5. *Obtiene las dimensiones relevantes de objetos o espacios representados utilizando las escalas normalizadas.*
 - 1.6. *Respeto y aplica la normativa existente en el ámbito del dibujo técnico en la documentación gráfica del proyecto.*
2. Utilizar una metodología de trabajo secuenciada en fases diferenciadas que concluya con la propuesta de soluciones creativas a los problemas de diseño propuestos.
 - 2.1. *Desarrolla un proyecto de diseño teniendo en cuenta las distintas fases para llegar a la solución más adecuada.*
 - 2.2. *Planifica el trabajo, se coordina, participa activamente y respeta y valora las realizaciones del resto del grupo en un proyecto colectivo.*
3. Utilizar las aplicaciones informáticas adecuadas como una herramienta más para la realización de proyectos de diseño.
 - 3.1. *Utiliza los recursos informáticos adecuados y los aplica a la resolución de propuestas específicas de diseño.*
 - 3.2. *Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.*

7. ASIGNATURAS DEL BACHILLERATO

7.1 DIBUJO TÉCNICO

Introducción

Entre las finalidades del Dibujo Técnico figura de manera específica dotar al estudiante de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad en un mundo cada vez más complejo, que requiere del diseño y fabricación de productos que resuelvan las necesidades presentes y futuras. Esta función comunicativa, gracias al acuerdo de una serie de convenciones a escala nacional, comunitaria e internacional, nos permite transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera fiable, objetiva e inequívoca. El Dibujo Técnico, por tanto, se emplea como medio de comunicación en cualquier proceso de investigación o proyecto que se sirva de los aspectos visuales de las ideas y de las formas para visualizar lo que se está diseñando y, en su caso, definir de una manera clara y exacta lo que se desea producir. Es decir, el conocimiento del Dibujo Técnico como lenguaje universal en sus dos niveles de comunicación: comprender o interpretar la información codificada y expresarse o elaborar información comprensible por los destinatarios. El alumnado, al adquirir competencias específicas en la interpretación de documentación gráfica elaborada de acuerdo a norma en los sistemas de representación convencionales, puede conocer mejor el mundo; esto requiere, además del conocimiento de las principales normas de dibujo, un desarrollo avanzado de su “visión espacial”, entendida como la capacidad de abstracción para, por ejemplo, visualizar o imaginar objetos tridimensionales representados mediante imágenes planas. Además de comprender la compleja información gráfica que nos rodea, es preciso que el estudiante aborde la representación de espacios u objetos de todo tipo y elaboración de documentos técnicos normalizados que plasmen sus ideas y proyectos, ya estén relacionados con el diseño gráfico, con la ideación de espacios arquitectónicos o con la fabricación artesanal o industrial de piezas y conjuntos. Durante el primer curso se trabajan las competencias básicas relacionadas con el Dibujo Técnico como lenguaje de comunicación e instrumento básico para la comprensión, análisis y representación de la realidad. Para ello, se introducen gradualmente y de manera interrelacionada tres grandes bloques: Geometría, Sistemas de representación y Normalización. Se trata de que el estudiante tenga una visión global de los fundamentos del Dibujo Técnico que le permita en el siguiente curso profundizar distintos aspectos de esta materia. A lo largo del segundo curso se introduce un Bloque nuevo, denominado Proyecto, para la integración de las destrezas adquiridas en la etapa. Los contenidos de la materia se han agrupado en cuatro bloques interrelacionados: Geometría, Sistemas de representación, Normalización y Proyectos. El primer bloque, denominado Geometría, desarrolla durante los dos cursos que componen esta etapa los contenidos necesarios para resolver problemas de configuración de formas, al tiempo que analiza su presencia en la naturaleza y el arte a lo largo de la historia, y sus aplicaciones al mundo científico y técnico. De manera análoga, el bloque dedicado a los Sistemas de representación desarrolla los fundamentos, características y aplicaciones de las axonometrías, perspectivas cónicas, y de los sistemas diédrico y de planos acotados. Este bloque debe abordarse de manera integrada para permitir descubrir las relaciones entre sistemas y las ventajas e inconvenientes de cada uno. Además, es conveniente potenciar la utilización del dibujo “a mano alzada” como herramienta de comunicación de ideas y análisis de problemas de representación. El tercer bloque: la Normalización, pretende dotar al estudiante de los procedimientos para simplificar, unificar y objetivar las representaciones gráficas. Este bloque está especialmente relacionado con el proceso de elaboración

de proyectos, objeto del último bloque, por lo que, aunque la secuencia establecida sitúa este bloque de manera específica en el primer curso, su condición de lenguaje universal hace que su utilización sea una constante a lo largo de la etapa. El cuarto bloque, denominado Proyectos, tiene como objetivo principal que el estudiante movilice e interrelacione los contenidos adquiridos a lo largo de toda la etapa, y los utilice para elaborar y presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño gráfico, industrial o arquitectónico.

7.1.1.- 1º de Bachillerato (DIBUJO TÉCNICO I)

Bloque 1: Trazados geométricos.

Contenidos

Instrumentos y materiales del Dibujo Técnico.

Reconocimiento de la geometría en la Naturaleza.

Identificación de estructuras geométricas en el Arte.

Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.

Trazados fundamentales en el plano.

Circunferencia y círculo.

Operaciones con segmentos.

Mediatriz.

Paralelismo y perpendicularidad.

Ángulos.

Determinación de lugares geométricos. Aplicaciones.

Elaboración de formas basadas en redes modulares.

Trazado de polígonos regulares.

Resolución gráfica de triángulos. Determinación, propiedades y aplicaciones de sus puntos notables.

Resolución gráfica de cuadriláteros y polígonos. Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario.

Representación de formas planas: Trazado de formas proporcionales. Proporcionalidad y semejanza.

Construcción y utilización de escalas gráficas. Construcción y utilización de escalas gráficas.

Transformaciones geométricas elementales. Giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad. Aplicaciones.

Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces. Aplicaciones.

Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales.

Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial. Geometría y nuevas tecnologías.

Aplicaciones de dibujo vectorial en 2D.

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema “paso a paso” y/o figura de análisis elaborada previamente.

1.1. Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.

1.2. Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.

1.3. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.

1.4. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.

1.5. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.

1.6. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.

1.7. Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.

1.8. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.

2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

2.1. Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.

2.2. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.

2.3. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.

2.4. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

Bloque 2: Fundamentos de los sistemas de representación. Los sistemas de representación en el Arte

Contenidos.

Evolución histórica de los sistemas de representación.

Los sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación. Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección. Clases de proyección.

Sistemas de representación y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 3D.

Sistema diédrico: Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas.

Disposición normalizada.

Reversibilidad del sistema. Número de proyecciones suficientes.

Representación e identificación de puntos, rectas y planos. Posiciones en el espacio. Paralelismo y perpendicularidad. Pertenencia e intersección.

Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos Secciones planas. Determinación de su verdadera magnitud.

Sistema de planos acotados. Aplicaciones.

Sistema axonométrico. Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción.

Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométrica, dimétrica y trimétrica.

Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballeras y militares.

Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.

Sistema cónico: Elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual. Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales. Paralelismo.

Puntos de fuga. Puntos métricos. Representación simplificada de la circunferencia.

Representación de sólidos en los diferentes sistemas.

Crterios de evaluacin y estndares de aprendizaje

1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.

1.1. Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema.

1.2. Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo.

1.3. Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles.

1.4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.

2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.

2.1. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.

2.2. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías

convencionales (isometrías y caballeras).

2.3. Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud.

2.4. Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.

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

3. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.

3.1. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.

3.2. Realiza perspectivas caballeras o planimetrías militares de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.

4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.

4.1. Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida.

4.2. Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.

4.3. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzado o con la ayuda de plantillas de curvas.

Bloque 3: Elementos de normalización: El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas

Contenidos

Formatos. Doblado de planos.

Vistas. Líneas normalizadas.

Escalas. Acotación. Cortes y secciones. Aplicaciones de la normalización: Dibujo industrial.

Dibujo arquitectónico.

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

1. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final.

1.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.

2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortogonales y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.

2.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.

2.2. Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.

2.3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.

2.4. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.

2.5. Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.

Temporalización

	SESIONES	SEMANAS
TRAZADOS FUNDAMENTALES EN EL PLANO.	20	5
PROPORCIONALIDAD Y SEMEJANZA, ESCALAS.	12	3
POLÍGONOS	16	4
TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS.	12	3
TANGENCIAS.	16	4
CURVAS TÉCNICAS. DEFINICIONES Y TRAZADO	12	3
CURVAS CÓNICAS. DEFINICIÓN Y TRAZADO.	12	3
SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.	32	8
NORMALIZACIÓN Y CROQUIZACIÓN.	12	3

7.1.2.- 2º de Bachillerato (DIBUJO TÉCNICO II)

Bloque 1: Resolución de problemas geométricos

Contenidos

Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones.

Construcción de figuras planas equivalentes.

Relación entre los ángulos y la circunferencia.

Arco capaz. Aplicaciones.

Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias.

Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias.

Trazado de curvas cónicas y técnicas: Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola.

Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones.

Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y evolventes. Aplicaciones.

Transformaciones geométricas: Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones.

Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.

1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión.

1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.

1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.

1.5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.

2.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.

2.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.

2.3. Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.

3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.

3.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.

3.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.

3.3. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada

Bloque 2: Sistemas de representación

Contenidos

Punto, recta y plano en sistema diédrico: Resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad.

Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas.

Abatimiento de planos. Determinación de sus elementos. Aplicaciones.

Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones.

Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones.

Construcción de figuras planas.

Afinidad entre proyecciones. Problema inverso al abatimiento.

Cuerpos geométricos en sistema diédrico: Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares. Determinación de sus secciones principales.

Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones.

Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas.

Sistemas axonométricos ortogonales: Posición del triedro fundamental.

Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema.

Determinación de coeficientes de reducción. Tipología de las axonometrías ortogonales. Ventajas e inconvenientes.

Representación de figuras planas.

Representación simplificada de la circunferencia.

Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos.

Secciones planas

Intersecciones.

Crterios de evaluaci3n y est3ndares de aprendizaje

1. Valorar la importancia de la elaboraci3n de dibujos a mano alzada para desarrollar la “visi3n espacial”, analizando la posici3n relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones m3tricas para determinar el sistema de representaci3n adecuado y la estrategia id3nea que solucione los problemas de representaci3n de cuerpos o espacios tridimensionales.

1.1. Comprende los fundamentos o principios geom3tricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema di3drico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posici3n, m3nimas distancias y verdadera magnitud.

1.2. Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyecci3n, trazando sus proyecciones di3dricas.

1.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, 3ngulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema di3drico y, en su caso, en el sistema de planos acotados.

2. Representar poliedros regulares, pir3mides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortogonales, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyecci3n, determinando las relaciones m3tricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.

2.1. Representa el hexaedro o cubo en cualquier posici3n respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pir3mides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones di3dricas, determinando partes vistas y ocultas.

2.2. Representa cilindros y conos de revoluci3n aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones di3dricas en posici3n favorable para resolver problemas de medida.

2.3. Determina la secci3n plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poli3dricas, cil3ndricas, c3nicas y/o esf3ricas, dibujando sus proyecciones di3dricas y obteniendo su verdadera magnitud.

2.4. Halla la intersecci3n entre l3neas rectas y cuerpos geom3tricos con la ayuda de sus proyecciones di3dricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinaci3n de los puntos de entrada y salida.

2.5. Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.

3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.

3.1. Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección.

3.2. Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios.

3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías.

Bloque 3: Elaboración de bocetos, croquis y planos.

Contenidos

El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual. El proyecto: tipos y elementos.

Planificación de proyectos.

Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas.

Elaboración de las primeras ideas. Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas.

Elaboración de dibujos acotados.

Elaboración de croquis de piezas y conjuntos.

Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción. Presentación de proyectos.

Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo.

Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos.

Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas.

Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas.

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

1. Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.

- 1.1. *Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo técnico.*
 - 1.2. *Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.*
 - 1.3. *Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.*
 - 1.4. *Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.*
2. Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informática para la comunicación técnica con otras personas.

- 2.1. *Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.*
- 2.2. *Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.*
- 2.3. *Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.*
- 2.4. *Presenta los trabajos de Dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.*

METODOLOGÍA DIDÁCTICA

El profesor realizará en cada tema las explicaciones y recomendaciones que considere necesarias para la mejor comprensión de los contenidos teóricos y de los ejercicios a realizar por parte de los alumnos. Para ello se podrá ayudar de la pizarra tradicional y del proyector/ordenador con conexión a Internet.

Después de la explicación teórica se propone un ejercicio práctico para el que se dejará el tiempo que se estime necesario para realizarlo en clase o en casa. Durante la realización de los ejercicios en la clase el profesor supervisará el trabajo de los alumnos y dará las indicaciones que crea necesarias. Al cabo del plazo fijado el alumno entregará el ejercicio para que el profesor lo califique y se lo devuelva corregido al alumno. Todas las actividades, presenciales o no, se entregarán a través del aula virtual y posteriormente al profesor para su comprobación, se devolverán corregidas a los alumnos para que sirvan de estudio y repaso de contenidos.

En **las clases no presenciales** se trabajarán los contenidos siguiendo vídeos (de enlaces web o realizados por la profesora) de todos los trazados resolviendo las dudas surgidas en la clase presencial inmediatamente siguiente, igualmente se realizarán ejercicios relativos a dichos contenidos.

Se realizarán varios exámenes durante la evaluación por cada dos unidades didácticas aproximadamente.

MATERIALES, TEXTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Se utiliza regla milimetrada, escuadra, cartabón, compás y transportador de ángulos.

Se utiliza como libro de texto Dibujo Técnico I , de la Editorial EDITEX.

En la pizarra se realizan las explicaciones necesarias ayudándose de tizas de colores y de materiales de dibujo específicos.

El Departamento dispone de libros de texto de otras Editoriales y de otros materiales específicos de los diversos temas tratados.

Diversas páginas web de internet sirven de apoyo a todos los contenidos, proponiendo vídeos con las explicaciones de los diferentes trazados. Además se realizarán vídeos propios en aquellos casos en los que no se disponga de material ya editado para las clases no presenciales principalmente publicándolos en el aula virtual.

Se iniciará a los alumnos en el manejo de programas de Diseño asistido por ordenador.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Se propondrán ejercicios de dibujo que abarquen la totalidad de los estándares de aprendizaje de cada bloque.

Al calificar los ejercicios prácticos se tienen en cuenta el grado de fidelidad a las indicaciones, los plazos de entrega, el dominio de la técnica a utilizar, la precisión y la limpieza y buen acabado.

Para ello, se establecerán las rúbricas necesarias para la evaluación de las diferentes actividades, estableciendo de forma clara los criterios de calificación de cada actividad en el aula virtual.

En los alumnos con adaptaciones curriculares se tienen en cuenta sus adaptaciones metodológicas.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

El conjunto de **ejercicios prácticos supondrán el 40%** de la calificación en cada evaluación.

Los exámenes o pruebas objetivas tendrán un valor del 60% de la calificación total en cada evaluación.

Los trabajos no entregados al profesor tienen una calificación de cero.

Cuando un ejercicio no se presente en la fecha propuesta, su entrega deberá ser justificada en fecha posterior, a través de un escrito de los padres donde figuren los motivos del retraso y su firma. En el supuesto caso de que los motivos no sean de suficiente peso, o en caso de no justificarse de ninguna forma, a la calificación de ese ejercicio le serán restados hasta 2 puntos.

El profesor, no tendrá obligación de admitir ningún trabajo fuera de plazo, cuando se pretenda entregar, con un retraso superior a una semana, en el periodo de tiempo correspondiente a una evaluación distinta a la que pertenece el trabajo o durante las **dos semanas previas a la entrega de notas de cada evaluación.**

Se aprueba la evaluación con una calificación mínima de 5 sobre diez.

La calificación final del curso será la media aritmética de las tres evaluaciones (o la nota de la recuperación si se da el caso), 1º, 2ª y 3º, siendo el aprobado una nota mínima de 5 sobre 10.

Tanto en las evaluaciones como en la nota de la evaluación ordinaria se redondeará a 5 a partir del 4,5.

Estos criterios no se modificarán, independientemente del escenario debido al Covid en el que nos encontremos.

PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES

Hay una prueba objetiva escrita y dibujada de carácter teórico-práctico para mejorar los resultados de los alumnos suspensos sobre los contenidos de cada evaluación, después de celebradas las correspondientes sesiones de evaluación en cada trimestre. Prevalecerá la mejor calificación obtenida entre la evaluación y el ejercicio de recuperación correspondiente.

En junio, los alumnos suspensos o aprobados por media aritmética de tres las evaluaciones, podrán realizar una prueba objetiva escrita y dibujada, de carácter teórico-práctico, sobre los contenidos del curso que permiten subir la calificación final de la evaluación ordinaria de Junio (nunca bajarla).

En las pruebas objetivas el alumnado tiene que aportar su propio material.

Cada prueba objetiva no realizada por el alumnado tiene una calificación de cero.

Solo se repetirá la prueba objetiva en el caso de alumnos con falta de asistencia debidamente justificada mediante la certificación por un organismo oficial y con el visto bueno por el/la profesor/a afectado. En el caso de no justificarse puntuará como cero.

En caso de justificarse convenientemente, el profesor y el alumno acordarán una fecha para la realización del examen, que estará dentro de la evaluación a la que pertenezca la mencionada prueba, y en el plazo de dos semanas a partir de la incorporación del alumno a las clases.

Los alumnos que copien en pruebas objetivas o tengan un comportamiento disruptivo en ellas a juicio del profesor/a, tienen una calificación de cero.

Para aprobar es necesario obtener una calificación mínima de 5 entre 0 y 10. Se aplica un redondeo para llegar al número entero mas cercano.

MEDIDAS DE APOYO O REFUERZO EDUCATIVO

Dada que es una materia sin continuidad en 4º de la ESO, no procede.

ADECUACIÓN DE LAS PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS PARA GARANTIZAR LA INCLUSIÓN DEL PLAN DE REFUERZO Y APOYO EDUCATIVO.

Dada que es una materia sin continuidad en 4º de la ESO, no procede.

PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN PARA LOS ALUMNOS CON LA MATERIA PENDIENTE DEL CURSO ANTERIOR.

No existen alumnos en esta situación al comenzar etapa.

SISTEMA DE EVALUACIÓN PARA LOS ALUMNOS QUE PIERDAN EL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTINUA

Deberán entregar en la primera semana del mes de junio, una carpeta con, al menos el 80% de los ejercicios propuestos a lo largo del curso.

Durante esta primera semana de junio, realizará un examen de carácter teórico-práctico de los contenidos de la materia.

La calificación final del alumno vendrá dada por la media entre la carpeta de ejercicios y el examen.

Es muy importante destacar que el nivel de exigencia que se tendrá hacia estos alumnos será el mismo que para los del mismo nivel que cursan en el grupo ordinario, de tal manera, que las pruebas han de ser equivalentes e intercambiables.

PRUEBAS EXTRAORDINARIAS

Los alumnos suspensos en junio tienen una prueba objetiva escrita y dibujada de carácter teórico-práctica sobre los contenidos de Dibujo Técnico I de 1º de Bachillerato.

En las pruebas objetivas el alumnado tiene que aportar su propio material.

Los alumnos que copien en pruebas objetivas o tengan un comportamiento disruptivo en ellas a juicio del profesor/a, tienen una calificación de cero.

Para aprobar es necesario obtener una calificación mínima de 5 entre 0 y 10. Se aplica un redondeo para llegar al número entero mas cercano.

GARANTÍAS PARA UNA EVALUACIÓN OBJETIVA

Los procedimientos e instrumentos de evaluación, así como los criterios de calificación arriba detallados son la garantía para la evaluación objetiva.

SISTEMA PARA INFORMAR AL ALUMNO Y SU FAMILIA DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN:

El alumno será informado a principio de curso de los criterios de evaluación y calificación, proponiendo también un resumen en el aula virtual, además, podrá consultar esta programación en la página web del instituto y en el aula virtual.

MEDIDAS PARA EVALUAR LA APLICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA Y LA PRÁCTICA DOCENTE, CON INDICADORES DE LOGRO

Para ello, se utilizarán al finalizar el presente curso, las siguientes tablas:

A- MOTIVACIÓN DEL ALUMNADO. INDICADORES	VALORACIÓN (ENTRE 0 Y 10)	PROPUESTAS DE MEJORA
1. Presento al principio de cada sesión un plan de trabajo, explicando su finalidad.		
2. Comento la importancia del tema para las competencias y formación del alumno.		
3. Diseño situaciones introductorias previas al tema que se va a tratar (trabajos, diálogos, lecturas...)		
4. Relaciono los temas del área/materia con acontecimientos de la actualidad		
5. Mantengo el interés del alumnado partiendo de sus experiencias, con un lenguaje claro y adaptado...		
6. Relaciono con cierta asiduidad los contenidos y actividades con los intereses y conocimientos previos de mis alumnos.		
7. Estructuro y organizo los contenidos dando una visión general de cada tema (guiones, mapas conceptuales, esquemas,...).		

B- PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DOCENTE. INDICADORES	VALORACIÓN (ENTRE 0 Y 10)	PROPUESTAS DE MEJORA
1. Diseño la unidad didáctica basándome en las competencias básicas que deben de adquirir los alumnos .		
2. Selecciono y secuencio los contenidos (conocimientos, procedimientos y actitudes) de mi programación de aula con la secuenciación adecuada a las características de cada grupo de alumnos.		
3. Planifico mi actividad educativa de forma coordinada con el resto del profesorado (ya sea por nivel, ciclo, departamentos, equipos educativos y profesores de apoyos).		
4. Establezco, de modo explícito, los criterios, procedimientos e Instrumentos de evaluación y autoevaluación que permiten hacer el seguimiento del progreso de los alumnos y comprobar el grado en que alcanzan los aprendizajes.		
5. Estoy llevando a la práctica los acuerdos de ciclo o departamento para evaluar las competencias básicas así como los criterios de evaluación de las áreas o materias.		

C. ESTRUCTURA DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. INDICADORES	VALORACIÓN (ENTRE 0 Y 10)	PROPUESTAS DE MEJORA
1. Propongo a mis alumnos actividades variadas (de introducción, de motivación, de desarrollo, de síntesis, de		

consolidación, de recapitulación, de ampliación y de evaluación).		
2. Utilizo diversas metodologías (lección magistral, trabajo cooperativo, trabajo individual)		
3. Utilizo recursos didácticos variados (audiovisuales, informáticos, técnicas de aprender a aprender...), tanto para la presentación de los contenidos como para la práctica de los alumnos, favoreciendo el uso autónomo por parte de los mismos.		
4. Facilito estrategias de aprendizaje: cómo solicitar ayuda, cómo buscar fuentes de información, pasos para resolver cuestiones, problemas, doy ánimos y me aseguro la participación de todos....		

D. SEGUIMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. INDICADORES	VALORACIÓN (ENTRE 0 Y 10)	PROPUESTAS DE MEJORA
1. Reviso y corrijo frecuentemente los contenidos, actividades propuestas -dentro y fuera del aula, adecuación de los tiempos, agrupamientos y materiales utilizados.		
2. Proporciono información al alumno sobre la ejecución de las tareas y cómo puede mejorarlas y, favorezco procesos de autoevaluación y coevaluación.		
3. Tengo en cuenta el nivel de habilidades de los alumnos, sus ritmos de aprendizajes, las posibilidades de atención, el grado de motivación, etc., y adapto los distintos momentos del proceso enseñanza-aprendizaje (motivación, contenidos, actividades, ...).		
4. Me coordino con otros profesionales (compañeros del departamento, profesores de apoyo, PT, A.L., Equipos de Orientación Educativa y Psicopedagógica, Dep. de Orientación), para modificar y/o adaptar contenidos, actividades, metodología, recursos...		
5. Los alumnos se sienten responsables en la realización de las actividades.		

E. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. INDICADORES	VALORACIÓN (ENTRE 0 Y 10)	PROPUESTAS DE MEJORA
1. Aplico los criterios de evaluación de acuerdo con las orientaciones de la Programación.		
2. Utilizo sistemáticamente instrumentos variados de recogida de información (registro de observaciones, carpeta del alumno, ficha de seguimiento, diario de clase...)		
3. Corrijo y explico los trabajos y actividades de los alumnos y, doy pautas para la mejora de sus aprendizajes.		

4. Uso diferentes instrumentos de evaluación (pruebas orales y/o escritas, portafolios, rúbricas, observación directa...) para conocer su rendimiento académico.		
5. Utilizo los resultados de evaluación para modificar los procedimientos didácticos y mejorar mi intervención docente.		

MEDIDAS ORDINARIAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Los intereses y capacidades de cada alumno/a son diferentes y deberán ser tenidos en cuenta a la hora de impartir el área, sobre todo, en lo referente a los ritmos de aprendizaje y de progresión. En este sentido, conviene conocer el punto de partida de cada uno de los alumnos, para un posterior aprendizaje y planificar los niveles de dificultad que se van a encontrar los alumno/as, así como el número de actividades de enseñanza-aprendizaje que habrán de desarrollar.

En cuanto a la evaluación se tendrá en cuenta que cada trabajo de cada alumno se ha de valorar como único y original, estimulándole a superar las dificultades y a seguir avanzando en su proceso de aprendizaje. Para ello conviene facilitarle la reflexión sobre lo realizado, sobre lo aprendido y el análisis de las dificultades con las que se ha encontrado.

ADAPTACIONES METODOLÓGICAS
<p>Instrucciones claras. Se pueden repetir las que se han dado a todo el grupo. Supervisar si traen el material adecuado. Sentarles cerca del profesor si se advierte que con otros compañeros se distraen. Se pueden considerar plazos de entrega más largos. Valoración de sus logros, refuerzo positivo.</p>

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Se podrán hacer visitas a museos o exposiciones temporales que se desarrollen durante el año especialmente si estas desarrollan talleres, también se contempla la posibilidad de asistir a las actividades relacionadas con los contenidos de esta asignatura promovidas por organismos oficiales o privados, todo ello **si la situación sanitaria lo permitiese.**

El Departamento podrá colaborar con otros Departamentos para la realización de proyectos conjuntos.

ACTIVIDADES PARA LAS DOS ÚLTIMAS SEMANAS DE JUNIO

ACTIVIDADES DE REFUERZO

Se realizarán actividades de repaso de los contenidos mínimos de la materia para poder superar la evaluación extraordinaria.

ACTIVIDADES DE AMPLIACIÓN

Se propondrán proyectos de diseño de estructuras modulares junto con otros de aplicación de los enlaces y tangencias en el diseño de objetos o logos, ampliando la práctica de acotación.

TRATAMIENTO DE TEMAS TRASVERSALES

La comprensión lectora, expresión oral y escrita, comunicación audiovisual, tecnología de la información y comunicación, emprendimiento, educación cívica y constitucional.

Estos elementos transversales se trabajan a lo largo del curso y se evalúan según los criterios y estándares de aprendizaje arriba expuestos ya que están directamente relacionados con las competencias clave: comunicación lingüística (CL), competencia digital (CD), sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (IE) y competencias sociales y cívicas (CSC).

La igualdad efectiva entre hombres y mujeres, prevención de la violencia de género, no discriminación por condición personal o social.

- Planteamiento de trabajo en grupo de alumnos de diferente extracción social, cultura y sexo.
- Se hará hincapié en la aportación de las mujeres al ámbito científico (arquitectura, ingeniería, diseño).

El desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor.

- Planteamiento de actividades en grupo o individuales de creación de proyectos de dibujo.

METODOLOGÍA DIDÁCTICA *(para el bachillerato de excelencia)*

El profesor realizará en cada tema las explicaciones y recomendaciones que considere necesarias para la mejor comprensión de los contenidos teóricos y de los ejercicios a realizar por parte de los alumnos. Para ello se podrá ayudar de la pizarra tradicional y del proyector/ordenador con conexión a Internet.

Después de la explicación teórica se propone un ejercicio práctico para el que se dejará el tiempo que se estime necesario para realizarlo en clase o en casa. Durante la realización de los ejercicios en la clase el profesor supervisará el trabajo de los alumnos y dará las indicaciones que crea necesarias. Al cabo del plazo fijado el alumno entregará el ejercicio para que el profesor lo califique y se lo devuelva corregido al alumno. Todas las actividades, presenciales o no, se

entregarán a través del aula virtual y posteriormente al profesor para su comprobación, se devolverán corregidas a los alumnos para que sirvan de estudio y repaso de contenidos.

En **las clases no presenciales** se trabajarán los contenidos siguiendo vídeos (de enlaces web o realizados por la profesora) de todos los trazados resolviendo las dudas surgidas en la clase presencial inmediatamente siguiente, igualmente se realizarán ejercicios relativos a dichos contenidos.

Se realizarán varios exámenes durante la evaluación por cada dos unidades didácticas aproximadamente.

MATERIALES, TEXTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Se utiliza regla milimetrada, escuadra, cartabón, compás y transportador de ángulos.

Se utiliza como libro de texto Dibujo Técnico I , de la Editorial EDITEX.

En la pizarra se realizan las explicaciones necesarias ayudándose de tizas de colores y de materiales de dibujo específicos.

El Departamento dispone de libros de texto de otras Editoriales y de otros materiales específicos de los diversos temas tratados.

Diversas páginas web de internet sirven de apoyo a todos los contenidos, proponiendo vídeos con las explicaciones de los diferentes trazados. Además se realizarán vídeos propios en aquellos casos en los que no se disponga de material ya editado para las clases no presenciales principalmente publicándolos en el aula virtual.

Se iniciará a los alumnos en el manejo de programas de Diseño asistido por ordenador.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN *(para el bachillerato de excelencia)*

Se propondrán ejercicios de dibujo que abarquen la totalidad de los estándares de aprendizaje de cada bloque.

Al calificar los ejercicios prácticos se tienen en cuenta el grado de fidelidad a las indicaciones, los plazos de entrega, el dominio de la técnica a utilizar, la precisión y la limpieza y buen acabado.

Para ello, se establecerán las rúbricas necesarias para la evaluación de las diferentes actividades, estableciendo de forma clara los criterios de calificación de cada actividad en el aula virtual.

En los alumnos con adaptaciones curriculares se tienen en cuenta sus adaptaciones metodológicas.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN *(para el bachillerato de excelencia)*

El conjunto de **ejercicios prácticos supondrán el 40%** de la calificación en cada evaluación.

Los exámenes o pruebas objetivas tendrán un valor del 60% de la calificación total en cada evaluación.

Los trabajos no entregados al profesor tienen una calificación de cero.

Cuando un ejercicio no se presente en la fecha propuesta, su entrega deberá ser justificada en fecha posterior, a través de un escrito de los padres donde figuren los motivos del retraso y su firma. En el supuesto caso de que los motivos no sean de suficiente peso, o en caso de no justificarse de ninguna forma, a la calificación de ese ejercicio le serán restados hasta 2 puntos.

El profesor, no tendrá obligación de admitir ningún trabajo fuera de plazo, cuando se pretenda entregar, con un retraso superior a una semana, en el periodo de tiempo correspondiente a una evaluación distinta a la que pertenece el trabajo o durante las **dos semanas previas a la entrega de notas de cada evaluación**.

Se aprueba la evaluación con una calificación mínima de 5 sobre diez.

La calificación final del curso será la media aritmética de las tres evaluaciones (o la nota de la recuperación si se da el caso), 1º, 2ª y 3º, siendo el aprobado una nota mínima de 5 sobre 10.

Tanto en las evaluaciones como en la nota de la evaluación ordinaria se redondeará a 5 a partir del 4,5.

Por otra parte, estos alumnos han de desarrollar un **proyecto de investigación**, cuya calificación repercutirá en todas las materias tal y como fue aprobado por los órganos competentes, y reflejado en el proyecto de Bachillerato de Excelencia de nuestro Centro.

Estos criterios no se modificarán, independientemente del escenario debido al Covid en el que nos encontremos.

PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES (para el bachillerato de excelencia)

Hay una prueba objetiva escrita y dibujada de carácter teórico-práctico para mejorar los resultados de los alumnos suspensos sobre los contenidos de cada evaluación, después de celebradas las correspondientes sesiones de evaluación en cada trimestre. Prevalecerá la mejor calificación obtenida entre la evaluación y el ejercicio de recuperación correspondiente.

En junio, los alumnos suspensos o aprobados por media aritmética de tres las evaluaciones, podrán realizar una prueba objetiva escrita y dibujada, de carácter teórico-práctico, sobre los contenidos del curso que permiten subir la calificación final de la evaluación ordinaria de Junio (nunca bajarla).

En las pruebas objetivas el alumnado tiene que aportar su propio material.

Cada prueba objetiva no realizada por el alumnado tiene una calificación de cero.

Solo se repetirá la prueba objetiva en el caso de alumnos con falta de asistencia debidamente justificada mediante la certificación por un organismo oficial y con el visto bueno por el/la profesor/a afectado. En el caso de no justificarse puntuará como cero.

En caso de justificarse convenientemente, el profesor y el alumno acordarán una fecha para la realización del examen, que estará dentro de la evaluación a la que pertenezca la mencionada prueba, y en el plazo de dos semanas a partir de la incorporación del alumno a las clases.

Los alumnos que copien en pruebas objetivas o tengan un comportamiento disruptivo en ellas a juicio del profesor/a, tienen una calificación de cero.

Para aprobar es necesario obtener una calificación mínima de 5 entre 0 y 10. Se aplica un redondeo para llegar al número entero mas cercano.

MEDIDAS DE APOYO O REFUERZO EDUCATIVO (para el bachillerato de excelencia)

Dado que es una materia sin continuidad en 4º de la ESO, no procede.

ADECUACIÓN DE LAS PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS PARA GARANTIZAR LA INCLUSIÓN DEL PLAN DE REFUERZO Y APOYO EDUCATIVO (*para el bachillerato de excelencia*)

Dado que es una materia sin continuidad en 4º de la ESO, no procede.

PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN PARA LOS ALUMNOS CON LA MATERIA PENDIENTE DEL CURSO ANTERIOR (*para el bachillerato de excelencia*)

No existen alumnos en esta situación al comenzar etapa.

SISTEMA DE EVALUACIÓN PARA LOS ALUMNOS QUE PIERDAN EL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTINUA (*para el bachillerato de excelencia*)

Deberán entregar en la primera semana del mes de junio, una carpeta con, al menos el 80% de los ejercicios propuestos a lo largo del curso.

Durante esta primera semana de junio, realizará un examen de carácter teórico-práctico de los contenidos de la materia.

La calificación final del alumno vendrá dada por la media entre la carpeta de ejercicios y el examen.

Es muy importante destacar que el nivel de exigencia que se tendrá hacia estos alumnos será el mismo que para los del mismo nivel que cursan en el grupo ordinario, de tal manera, que las pruebas han de ser equivalentes e intercambiables.

PRUEBAS EXTRAORDINARIAS (*para el bachillerato de excelencia*)

Los alumnos suspensos en junio tienen una prueba objetiva escrita y dibujada de carácter teórico-práctica sobre los contenidos de Dibujo Técnico I de 1º de Bachillerato.

En las pruebas objetivas el alumnado tiene que aportar su propio material.

Los alumnos que copien en pruebas objetivas o tengan un comportamiento disruptivo en ellas a juicio del profesor/a, tienen una calificación de cero.

Para aprobar es necesario obtener una calificación mínima de 5 entre 0 y 10. Se aplica un redondeo para llegar al número entero más cercano.

GARANTÍAS PARA UNA EVALUACIÓN OBJETIVA (*para el bachillerato de excelencia*)

Los procedimientos e instrumentos de evaluación, así como los criterios de calificación arriba detallados son la garantía para la evaluación objetiva.

SISTEMA PARA INFORMAR AL ALUMNO Y SU FAMILIA DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN:

El alumno será informado a principio de curso de los criterios de evaluación y calificación, proponiendo también un resumen en el aula virtual, además, podrá consultar esta programación en la página web del instituto y en el aula virtual.

MEDIDAS PARA EVALUAR LA APLICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA Y LA PRÁCTICA DOCENTE, CON INDICADORES DE LOGRO *(para el bachillerato de excelencia)*

Para ello, se utilizarán al finalizar el presente curso, las siguientes tablas:

A- MOTIVACIÓN DEL ALUMNADO. INDICADORES	VALORACIÓN (ENTRE 0 Y 10)	PROPUESTAS DE MEJORA
1. Presento al principio de cada sesión un plan de trabajo, explicando su finalidad.		
2. Comento la importancia del tema para las competencias y formación del alumno.		
3. Diseño situaciones introductorias previas al tema que se va a tratar (trabajos, diálogos, lecturas...)		
4. Relaciono los temas del área/materia con acontecimientos de la actualidad		
5. Mantengo el interés del alumnado partiendo de sus experiencias, con un lenguaje claro y adaptado...		
6. Relaciono con cierta asiduidad los contenidos y actividades con los intereses y conocimientos previos de mis alumnos.		
7. Estructuro y organizo los contenidos dando una visión general de cada tema (guiones, mapas conceptuales, esquemas,...).		

B- PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DOCENTE. INDICADORES	VALORACIÓN (ENTRE 0 Y 10)	PROPUESTAS DE MEJORA
1. Diseño la unidad didáctica basándome en las competencias básicas que deben de adquirir los alumnos .		
2. Selecciono y secuencio los contenidos (conocimientos, procedimientos y actitudes) de mi programación de aula con la secuenciación adecuada a las características de cada grupo de alumnos.		
3. Planifico mi actividad educativa de forma coordinada con el resto del profesorado (ya sea por nivel, ciclo, departamentos, equipos educativos y profesores de apoyos).		
4. Establezco, de modo explícito, los criterios, procedimientos e Instrumentos de evaluación y autoevaluación que permiten hacer el seguimiento del progreso de los alumnos y comprobar el grado en que alcanzan los aprendizajes.		

5. Estoy llevando a la práctica los acuerdos de ciclo o departamento para evaluar las competencias básicas así como los criterios de evaluación de las áreas o materias.		
--	--	--

C. ESTRUCTURA DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. INDICADORES	VALORACIÓN (ENTRE 0 Y 10)	PROPUESTAS DE MEJORA
1. Propongo a mis alumnos actividades variadas (de introducción, de motivación, de desarrollo, de síntesis, de consolidación, de recapitulación, de ampliación y de evaluación).		
2. Utilizo diversas metodologías (lección magistral, trabajo cooperativo, trabajo individual)		
3. Utilizo recursos didácticos variados (audiovisuales, informáticos, técnicas de aprender a aprender...), tanto para la presentación de los contenidos como para la práctica de los alumnos, favoreciendo el uso autónomo por parte de los mismos.		
4. Facilito estrategias de aprendizaje: cómo solicitar ayuda, cómo buscar fuentes de información, pasos para resolver cuestiones, problemas, doy ánimos y me aseguro la participación de todos....		

D. SEGUIMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. INDICADORES	VALORACIÓN (ENTRE 0 Y 10)	PROPUESTAS DE MEJORA
1. Reviso y corrijo frecuentemente los contenidos, actividades propuestas -dentro y fuera del aula, adecuación de los tiempos, agrupamientos y materiales utilizados.		
2. Proporciono información al alumno sobre la ejecución de las tareas y cómo puede mejorarlas y, favorezco procesos de autoevaluación y coevaluación.		
3. Tengo en cuenta el nivel de habilidades de los alumnos, sus ritmos de aprendizajes, las posibilidades de atención, el grado de motivación, etc., y adapto los distintos momentos del proceso enseñanza-aprendizaje (motivación, contenidos, actividades, ...).		
4. Me coordino con otros profesionales (compañeros del departamento, profesores de apoyo, PT, A.L., Equipos de Orientación Educativa y Psicopedagógica, Dep. de Orientación), para modificar y/o adaptar contenidos, actividades, metodología, recursos...		
5. Los alumnos se sienten responsables en la realización de las actividades.		

E. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. INDICADORES	VALORACIÓN (ENTRE 0 Y 10)	PROPUESTAS DE MEJORA
1. Aplico los criterios de evaluación de acuerdo con las orientaciones de la Programación.		
2. Utilizo sistemáticamente instrumentos variados de recogida de información (registro de observaciones, carpeta del alumno, ficha de seguimiento, diario de clase...)		
3. Corrijo y explico los trabajos y actividades de los alumnos y, doy pautas para la mejora de sus aprendizajes.		
4. Uso diferentes instrumentos de evaluación (pruebas orales y/o escritas, portafolios, rúbricas, observación directa...) para conocer su rendimiento académico.		
5. Utilizo los resultados de evaluación para modificar los procedimientos didácticos y mejorar mi intervención docente.		

MEDIDAS ORDINARIAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD *(para el bachillerato de excelencia)*

Los intereses y capacidades de cada alumno/a son diferentes y deberán ser tenidos en cuenta a la hora de impartir el área, sobre todo, en lo referente a los ritmos de aprendizaje y de progresión. En este sentido, conviene conocer el punto de partida de cada uno de los alumnos, para un posterior aprendizaje y planificar los niveles de dificultad que se van a encontrar los alumno/as, así como el número de actividades de enseñanza-aprendizaje que habrán de desarrollar.

En cuanto a la evaluación se tendrá en cuenta que cada trabajo de cada alumno se ha de valorar como único y original, estimulándole a superar las dificultades y a seguir avanzando en su proceso de aprendizaje. Para ello conviene facilitarle la reflexión sobre lo realizado, sobre lo aprendido y el análisis de las dificultades con las que se ha encontrado.

ADAPTACIONES METODOLÓGICAS
Instrucciones claras. Se pueden repetir las que se han dado a todo el grupo. Supervisar si traen el material adecuado. Sentarles cerca del profesor si se advierte que con otros compañeros se distraen. Se pueden considerar plazos de entrega más largos. Valoración de sus logros, refuerzo positivo.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES *(para el bachillerato de excelencia)*

Se podrán hacer visitas a museos o exposiciones temporales que se desarrollen durante el año **si la situación sanitaria lo permitiese.**

Se realizarán actividades relacionadas con los contenidos de esta asignatura promovidas por organismos oficiales o privados, que sean de interés de los alumnos y que favorezcan sus proyectos de investigación, si no pudiese ser de forma presencial dada la situación sanitaria, se realizarán de forma online.

El Departamento colaborará con otros Departamentos para la realización de proyectos conjuntos.

ACTIVIDADES PARA LAS DOS ÚLTIMAS SEMANAS DE JUNIO *(para el bachillerato de excelencia)*

ACTIVIDADES DE REFUERZO

Se realizarán actividades de repaso de los contenidos mínimos de la materia para poder superar la evaluación extraordinaria.

ACTIVIDADES DE AMPLIACIÓN

Se propondrán proyectos de diseño de estructuras modulares junto con otros de aplicación de los enlaces y tangencias en el diseño de objetos o logos, ampliando la práctica de acotación.

TRATAMIENTO DE TEMAS TRASVERSALES *(para el bachillerato de excelencia)*

La comprensión lectora, expresión oral y escrita, comunicación audiovisual, tecnología de la información y comunicación, emprendimiento, educación cívica y constitucional.

Estos elementos transversales se trabajan a lo largo del curso y se evalúan según los criterios y estándares de aprendizaje arriba expuestos ya que están directamente relacionados con las competencias clave: comunicación lingüística (CL), competencia digital (CD), sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (IE) y competencias sociales y cívicas (CSC).

La igualdad efectiva entre hombres y mujeres, prevención de la violencia de género, no discriminación por condición personal o social.

- Trabajo en grupo de alumnos de diferente extracción social, cultura y sexo.
- Se hará hincapié en la aportación de las mujeres al ámbito científico (arquitectura, ingeniería, diseño).

El desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor.

Planteamiento de actividades en grupo o individuales de creación de proyectos de dibujo.

7.2 DIBUJO ARTÍSTICO I y II

7.2.1 – 1º de bachillerato DIBUJO ARTÍSTICO I

CONTENIDOS

1. El dibujo como herramienta

- Concepto de Dibujo Artístico.
- El Dibujo Artístico en el Arte.
- Terminología, materiales, procedimientos y conservación.

2. La línea y la forma.

- Clases de formas: naturales, geométricas, artificiales.
- Elementos básicos en la configuración de la forma (punto, línea, plano).
- Representación bidimensional. Trazado de figuras planas.
- Representación tridimensional. Volumen. Análisis estructural (ejes, direcciones, proporción).
- Encaje. Apuntes y bocetos. Líneas estructurales. Partes vistas y ocultas. Secciones.
- Perspectiva.

3. La composición y sus fundamentos

- La proporción en la representación de formas en el plano.
- Elementos de la composición (equilibrio, tamaño, posición, tensión, peso visual). Leyes de composición (proporción, encuadre, estructura, ritmo).
- Aplicación a la representación de formas en un plano. Formatos.
- La representación del espacio y el volumen. La perspectiva cónica en el dibujo artístico.
- La representación de cuerpos geométricos y de revolución. Sombras.

4. La luz .El claroscuro y la textura

- Terminología, materiales e instrumentos.

- Técnicas secas y técnicas húmedas.
- Análisis de los efectos de la luz en la representación del volumen (sombra propia y arrojada, reflejos, medias tintas). Valoración tonal.
- La mancha como elemento configurador de la forma.
 - El Color
- Terminología básica.
- Teorías físicas del color. Síntesis aditiva y síntesis sustractiva. Color luz - color pigmento. Círculo cromático. Colores complementarios.
- Modificaciones del color. Tono, valor y saturación.
- Gammas cromáticas. Relaciones armónicas e interacción del color (transparencias, superposición). Aplicaciones.
- Técnicas secas y húmedas. Soportes, materiales e instrumentos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DIBUJO ARTÍSTICO I

a. El dibujo como herramienta

- Valorar la importancia del Dibujo como herramienta del pensamiento y fin en sí mismo, a través de la Historia del Arte, en el proceso creativo, ya sea con fines artísticos, tecnológicos o científicos.
- Utilizar con criterio los materiales y la terminología específica.
- Mostrar una actitud autónoma y responsable, respetando las producciones propias y ajenas, así como el espacio de trabajo y las pautas indicadas para la realización de actividades, aportando al aula todos los materiales necesarios.
- Valorar y conocer la importancia del Dibujo Artístico, sus aplicaciones y manifestaciones a través de la Historia y en la actualidad con el estudio y observación de obras y artistas significativos.
- Seleccionar, relacionar y emplear con criterio la terminología específica, tanto de forma oral como escrita en puestas en común o pruebas individuales aplicándola a producciones propias o ajenas.
- Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-gráficos adecuándolos al objetivo plástico deseado.
- Mantener su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
- Muestra una actitud autónoma y responsable, respetando el trabajo propio y ajeno.

b. Línea y forma

- Describir gráficamente objetos naturales o artificiales, mostrando la comprensión de su estructura interna.
- Emplear la línea para la configuración de formas y transmisión de expresividad.
- Utiliza la línea en la descripción gráfica de objetos expresando volumen, movimiento espacio y sensaciones subjetivas.
- Representa formas naturales y artificiales, de forma analítica o expresiva, atendiendo a la comprensión de su estructura interna.
- Comprende y representa las formas desde distintos puntos de vista. • Describe gráficamente las formas atendiendo a sus proporciones, relacionándolas con formas geométricas simples.

c. La composición y sus fundamentos

- Elaborar composiciones analíticas, descriptivas y expresivas con diferentes grados de iconicidad.
- Aplicar las leyes básicas de la percepción visual al representar distintos volúmenes geométricos u orgánicas dentro de un espacio compositivo, atendiendo a las proporciones y a la perspectiva.
- Seleccionar los elementos gráficos esenciales para la representación de la realidad observada según la función que se persiga (analítica o subjetiva) y su grado de iconicidad. Relacionar y representar las formas en el plano atendiendo a las leyes visuales asociativas, a las organizaciones compositivas, equilibrio y direcciones visuales en composiciones con una finalidad expresiva, analítica o descriptiva.

d. La luz .El claroscuro y la textura

- Representar el volumen de objetos y espacios tridimensionales mediante la técnica del claroscuro.
- Valorar la influencia de la luz como configuradora de formas y su valor expresivo.
- Explorar las posibilidades expresivas de la textura visual y el claroscuro.
- Representa el volumen, el espacio y la textura aplicando diferentes técnicas grafico-plásticas mediante valores lumínicos.
- Conocer el valor expresivo y configurador de la luz, tanto en valores acromáticos como cromáticos explicando verbalmente esos valores en obras propias y ajenas.
- Observar y utilizar la textura visual con distintos procedimientos gráfico-plásticos, con fines expresivos y configuradores, en obras propias y ajenas.

d. El color

- Conocer y aplicar los fundamentos teóricos sobre el color y las relaciones cromáticas, tanto en la expresión gráfico-plástica como en el análisis de diversas manifestaciones artísticas.

- Aplicar el color siguiendo las dimensiones de este (valor-luminosidad, saturación-intensidad y cromatismo) en la representación de composiciones y formas naturales y artificiales.
- Demuestra el conocimiento con explicaciones orales, escritas y gráficas de los fundamentos teóricos del color en composiciones y estudios cromáticos.
- Aplica de manera expresiva el color en la obra plástica personal.
- Analiza el uso del color observando las producciones artísticas de referencia en todas sus manifestaciones.
- Representa los matices cromáticos, a partir de observación del natural, mediante la mezcla de colores primarios.

7.2.2 – 2º de bachillerato DIBUJO ARTÍSTICO II

CONTENIDOS

1. La forma. Estudio y transformación.

- Estudio y transformación de la forma
- Representación analítica. Representación sintética.
- Principios perceptivos
- Encuadre, puntos de vista, figura y fondo, perspectiva
- Concepto de apunte, boceto y croquis. Análisis histórico y aplicación práctica.
- Análisis y comparación de diferentes técnicas gráfico-plásticas según el tipo de dibujo que se quiera realizar.
- Dibujar mediante líneas. Manejo de los conceptos de línea de contorno, línea de sombreado, entramado de líneas, línea con sombra.
- Dibujando por mancha. Trabajo con la mancha y el claroscuro.
- Análisis de formas naturales y artificiales.
- Descripción gráfica de la estructura esencial de objetos naturales y artificiales del entorno.
- Vocabulario y expresiones técnicas utilizando con propiedad la terminología específica correspondiente a los contenidos de la materia.

- Reconocimiento e identificación de los diferentes materiales utilizados en los diversos estilos de dibujo, y análisis de las técnicas con las que fueron ejecutadas las obras.
- El proyecto: tipos y elementos.
- Planificación de proyectos.
- Identificación de las fases de un proyecto.
- Programación de tareas.
- Elaboración de las primeras ideas.

2. La expresión de la subjetividad.

- Realización de composiciones realistas, figurativas y abstractas reflexionando sobre las distintas formas de ver. Estudio y reflexión sobre la evolución del dibujo en la Historia del Arte.
- Representación de composiciones inspiradas en el realismo y en otros estilos: cubismo, surrealismo, abstracción geométrica...Utilización de los recursos expresivos del dibujo para la creación de efectos de luz, tonalidad, cromatismo con diferente significado.
- Esquemas compositivos: simetría, ritmo, equilibrio, tanto en las composiciones propias como en los ejemplos mostrados al alumnado. La línea como abstracción de la forma.
- Línea objetiva. Línea sensible y modulada en la representación de formas. Línea continua y discontinua. Creación de espacio a través de la línea.
- Luz, volumen y espacio. El claroscuro. Sombreado y sombreado cruzado. Variaciones tonales. La técnica del carboncillo y el lápiz compuesto. Sombra propia y sombra proyectada.
- Dibujo expresivo. Métodos creativos de dibujo.
- Representación de la realidad de forma objetiva y subjetiva. Dibujo conceptual, la percepción de un concepto o idea plasmada sobre una superficie visual. Nuevas formas expresivas.
- Estrategias de planificación, organización y gestión de proyectos. Selección de la información técnica y recursos materiales.
- Proceso estructurado de toma de decisiones. Calibrado de oportunidades y riesgos.
- Estrategias de supervisión y resolución de problemas. Evaluación de procesos y resultados.
- Valoración del error como oportunidad. Habilidades de comunicación

3. Dibujo y perspectiva.

- Observación del espacio como elemento configurador de la forma. La ilusión óptica, el escorzo, el traslapo. La perspectiva aérea. Percepción del espacio.
- La profundidad, los puntos de fuga, la perspectiva aérea. Representación del entorno inmediato. Dibujo de exteriores e interiores con diferentes representaciones gráficas. Bloque 4: El cuerpo humano como modelo.
- Estudio de la anatomía de la figura humana.
- Conocimiento de la estructura ósea como sistema de apoyo de la figura humana.
- Análisis y representación de la figura humana estática.
- La figura humana estática, proporción y canon. Estudio del cuerpo humano en diferentes bloques y posturas. Construcción de la forma corporal. Prácticas de análisis de formas mediante el dibujo de estatuas.
- La figura humana en movimiento. Animación de la figura humana con sensación visual de movimiento.

5. El dibujo en el proceso creativo.

- Análisis y reflexión sobre la evolución del dibujo artístico a lo largo de la historia. Utilización de recursos digitales para pasar de un dibujo manual a uno digital: dibujo con tableta gráfica y ordenador.
- Conocimiento de las diferentes técnicas secas y húmedas para la realización obra propia siendo capaz de elegir la más adecuada a la finalidad del dibujo. Imaginación y creatividad
- Autoconocimiento. Valoración de fortalezas y debilidades Autoconcepto positivo. Proactividad. Autorregulación de emociones, control de la ansiedad e incertidumbre y capacidad de automotivación. Resiliencia, capacidad de superación de obstáculos y fracasos. Perseverancia, flexibilidad.
- Proceso estructurado de toma de decisiones. Responsabilidad Pensamiento alternativo. Pensamiento causal y consecuencial. Sentido crítico

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DIBUJO ARTÍSTICO II

1. La forma. Estudio y transformación.

- Analizar los recursos de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y su aportación al desarrollo del lenguaje plástico, visual audiovisual, e identificar los recursos de los medios de comunicación de libre acceso como Internet. (CCLI, CD)
- Colaborar y comunicarse para construir un producto o tarea colectiva filtrando y compartiendo información y contenidos digitales seleccionando la herramienta de comunicación TIC, servicio de la web social o módulo en entornos virtuales de aprendizaje más apropiado; aplicar buenas formas de conducta en la comunicación y prevenir, denunciar y proteger a otros del mal uso y malas prácticas en la RED. (CCLI, CD, CSC)

- Reconocer la terminología conceptual de la asignatura y del nivel educativo y utilizarla correctamente en actividades orales y escritas del ámbito personal, académico, social o profesional.
- Utilizar la línea, la mancha y el claroscuro en imágenes de diferente grado de iconicidad, atendiendo la naturaleza de la forma, natural o artificial y desarrollando la destreza en el dibujo.
- Experimentar con diferentes técnicas gráficas en función del tipo de dibujo e interpretar la forma según sus intenciones comunicativas (ilustrativas, descriptivas, ornamentales o subjetivas)

2. La expresión de la subjetividad.

- Identificar en los dibujos y pinturas algunas de las técnicas secas y húmedas aplicadas y describir el procedimiento, las herramientas y los materiales utilizados teniendo en cuenta la terminología apropiada.
- Planificar tareas o proyectos, individuales o colectivos, describiendo acciones, recursos materiales, plazos y responsabilidades para conseguir los objetivos propuestos, adecuar el plan durante su desarrollo considerando diversas alternativas para transformar las dificultades en posibilidades, evaluar el proceso y el producto final y comunicar de forma creativa los resultados obtenidos con el apoyo de los recursos adecuados.
- Elaborar imágenes que representen objetos y espacios reconocibles utilizando en la representación la memoria y retentiva visual y táctil, y describir las funciones plásticas, estéticas y expresivas inherentes al mensaje que pretenden transmitir.
- Producir obras propias gráfico-plásticas seleccionando los soportes, y materiales de manera individual o colectiva, y utilizar con propiedad las técnicas secas y húmedas, y los recursos tecnológicos y digitales más idóneos para expresar ideas, valores, emociones y sentimientos según el mensaje que pretendan transmitir.
- Identificar las diferentes técnicas de dibujo en obras de arte y analizar el procedimiento y los materiales utilizados así como las cualidades gráficas, estéticas y expresivas de cada una de ellas.

3. Dibujo y perspectiva.

- Identificar en obras de arte el uso de la perspectiva aérea para representar la profundidad, analizar la disposición de los objetos en el espacio y construir propuestas personales teniendo en cuenta la perspectiva, los materiales y técnicas apropiadas
- Representar gráficamente con diferentes niveles de iconicidad, las formas, aisladas o en una composición del entorno inmediato (interiores y exteriores), y expresar las características espaciales, de proporcionalidad, valores lumínicos y cromáticos.

4. El cuerpo humano como modelo.

- Analizar las relaciones de proporcionalidad de la figura humana e identificar las relaciones de proporcionalidad entre el conjunto y sus partes, así como su entorno.

- Reproducir gráficamente la figura humana captando el movimiento y atendiendo a la expresividad de cada una de las partes y de manera global teniendo en cuenta los conceptos de proporción, dirección, estructura formal y aplicando diferentes técnicas y materiales.
- Realizar apuntes del natural y bocetos de la figura humana, representándola de manera proporcionada en relación al plano experimentando con los cambios de escala y tamaño y teniendo en cuenta los recursos gráfico-plásticos para representar el movimiento y expresividad de la figura humana.

5. El dibujo en el proceso creativo

- Analizar en obras de arte los elementos configurativos y expresivos del lenguaje visual (punto, línea, textura, y color), identificar algunos estilos artísticos, describiendo el proceso de creación y analizar los distintos soportes, materiales y técnicas que constituyen la imagen para situarlas en el período al que pertenecen
- Identificar las herramientas digitales de dibujo y aplicar algunos recursos en la creación gráfico-plástica argumentando su uso como otra forma de aportar soluciones creativas a los proyectos emprendidos.
- Crear o reinterpretar obras de arte experimentando con la huella gráfica de los elementos configurativos del lenguaje visual (punto, línea, textura y color) de forma personal para expresar ideas, valores, emociones y sentimientos según el mensaje que pretendan transmitir.
- Gestionar de forma eficaz tareas o proyectos, hacer propuestas creativas y confiar en sus posibilidades, mostrar energía y entusiasmo durante su desarrollo, tomar decisiones razonadas asumiendo riesgos y responsabilizarse de las propias acciones y de sus consecuencias.

8.- ACTIVIDADES DE REFUERZO Y AMPLIACIÓN A REALIZAR EN JUNIO ENTRE LA EVALUACIÓN ORDINARIA Y LA EXTRAORDINARIA

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL ESO Y DIBUJO ARTÍSTICO DE 1º DE BACHILLERATO

Actividades de refuerzo:

Con los alumnos que hayan suspendido la asignatura se hará un repaso de los contenidos a examinar. Se trabajarán láminas de repaso y los alumnos irán repitiendo las actividades cuyas evaluaciones tengan suspensas.

Actividades de ampliación:

A partir de visionado de una película con temática relacionada con las artes plásticas se propone la realización de un breve resumen y una ilustración con técnica libre adaptada al nivel y edad de los alumnos participantes.

DIBUJO TÉCNICO 1º BACHILLERATO

Actividades de refuerzo:

Con los alumnos que hayan suspendido la asignatura se hará un repaso de los contenidos a examinar por medio de un dossier de ejercicios para realizar en clase que cubra los contenidos principales de la programación.

Actividades de ampliación:

Se plantearán ejercicios que partiendo de los niveles alcanzados en el curso sirvan para introducir las distintas cuestiones teóricas y prácticas del curso siguiente, haciendo especial énfasis en las aplicaciones del dibujo técnico en la vida práctica a través de ejemplos reales (proyectos, diseños...)