

Departamento de Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Programación didáctica
curso 17/18

INTRODUCCIÓN

A continuación se detalla la programación de **Educación Plástica Visual y Audiovisual** en los cursos 1º ESO , 2º y 4º ESO, y **Dibujo Técnico** en 1º y 2º de Bachillerato, asignaturas impartida por este Departamento durante el curso 2017 -2018 .

El Departamento de Educación Plástica y Visual en el curso 17/18 está compuesto por **Dª MªJosé Delgado Trejo**, profesora de Dibujo y jefa del departamento y **Dª Diana Huguet** Cabrera, profesora de Dibujo . La fecha fijada para las reuniones semanales del departamento es : lunes de 13'00 a 14'00 horas.

Dª Diana Houguet imparte clases de E.P.V.A. en 1º ESO A,B,C y D y 2º ESO A,B,C y D. Es tutora de 2º A e imparte también la asignatura de Valores Éticos en este grupo.

Dª Mº José Delgado imparte E.P.V.A en un grupo de 4º ESO formado por alumnado de 4º A y B. Tambien imparte Dibujo Técnico en 1º y 2º de Bachillerato así como Valores Éticos en 1º ESO B y D y en 2º ESO C.

En el curso 1º ESO y 2º ESO se imparten dos horas semanales, en 4º ESO tres horas y cuatro horas semanales en 1º y 2º de Bachillerato

Todos los grupos tienen acceso en su horario semanal al aula específica y aula taller de EPV .

Esta es una programación flexible, es decir, podrá ser adaptada en función del alumnado de los distintos grupos.

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

1.-METODOLOGÍA

Como planteamiento básico se encuentra el facilitar la tarea de aprendizaje al alumnado, que es el verdadero protagonista de este proceso. Se conectará, pues, con los intereses y necesidades del alumnado, teniendo en cuenta asimismo su edad y grado de madurez.

Siguiendo el criterio de dificultad, los contenidos se irán graduando en dificultad creciente; empezando siempre por lo más simple hasta llegar a lo más complejo, de lo concreto a lo abstracto. Los contenidos que por su carácter o volumen sean de mayor complejidad, se desarrollarán en varios cursos.

Se tendrá en cuenta que no existen dos alumnos/as iguales, por lo que se realizarán las adaptaciones curriculares que sean precisas.

Para un aprendizaje activo, el proceso del mismo consistirá en una exposición teórica y práctica de los contenidos, y propuestas de proyectos de creación por parte del profesorado, apoyada con material gráfico: libro, imágenes, páginas web, ejemplos reales, etc. Posteriormente se realizarán debates con el alumnado sobre dicha propuesta y se elegirá el proyecto más adecuado. A partir de aquí el profesorado estará facilitando materiales, recursos, información y apoyo durante el desarrollo del proyecto.

Puede resumirse la propuesta metodológica de esta programación en el siguiente esquema:

A) Motivación del alumnado:

- Indagación de las ideas previas del alumnado.
- Relacionar los conceptos con el entorno y los intereses y necesidades del alumnado.
- Búsqueda de referentes conocidos y cercanos.
- Proyección de imágenes.
- Muestra de ejemplos reales; modelos y bocetos realizados por el/la profesor/a, alumnos de cursos anteriores, etc.
- Búsqueda de imágenes en la web.
- Utilización de programas interactivos .

B) Fomento de la investigación en el aula:

- Desarrollo de la creatividad del alumno así como su capacidad de indagar, experimentar, planificar y crear.

C) Propuesta de una clase activa:

- Debate de las opiniones de y con los alumnos/as.
- Agrupamiento de alumnos/as. Según el tipo de actividad a realizar se agruparán de un modo u otro. Cuando se trabaje de forma individual, se pretenda favorecer la reflexión y práctica de los contenidos de forma personal e individualizada. Con las actividades en grupo se pretende favorecer un aprendizaje cooperativo y no competitivo, así como el intercambio de diferentes ideas, puntos de vista, opiniones, etc.

El criterio de agrupamiento será el siguiente:

- Trabajo individual en su puesto de clase.
- Trabajo en pequeño grupo (3-4): discusión de ideas, proyectos sencillos.
- Trabajo en gran grupo: debates de experiencias, visitas extraescolares, montaje de exposiciones de los trabajos del alumnado, etc.

-Se fomentará la cooperación entre el alumnado durante el desarrollo del aprendizaje ya que, en muchas ocasiones, los alumnos/as superan las dificultades e incrementan la motivación con la ayuda de sus compañeros/as. Es por ello que los grupos que se organicen serán heterogéneos en cuanto al aspecto de las capacidades como al de la motivación y actitud positiva ante los contenidos.

1.1 Atención a la diversidad.

Ya que no todos los alumnos/as adquieren al mismo tiempo y con la misma intensidad los contenidos tratados, se contemplarán las diferencias individuales de capacidades, motivación e interés.

Para ello se realizarán pruebas iniciales y una posterior observación directa con el fin de detectar los distintos niveles del alumnado y adaptar las estrategias metodológicas en cada caso.

Se adaptarán los contenidos de cada bloque o unidad didácticos a las posibilidades de cada alumno/a, teniendo en cuenta en qué tipo de contenido (conceptual, procedimental o actitudinal) se encuentra la diferencia. El nivel de complejidad o simplicidad de los contenidos variará, pues, en cada caso, al igual que el nivel de exigencias en la evaluación.

En el momento que se requiera, se pueden retomar los contenidos de cursos anteriores. Retomando así conceptos y procedimientos básicos podremos garantizar el nivel buscado y los objetivos mínimos.

1.2 Atención a alumnos con necesidades educativas .

Dentro de este apartado incluiremos la metodología a desarrollar con los alumnos con necesidades educativas especiales.

A partir de una evaluación inicial se establecerán las siguientes medidas una vez se estime su competencia.

1.2.1 Refuerzo educativo:

Medidas y actividades destinadas a los alumnos que pueden seguir la programación de aula pero necesitan afianzar los conocimientos que poseen y crear una base sólida sobre la que seguir trabajando al mismo ritmo que sus compañeros. Gran parte de ellas se realizarán en el aula, para contar con el apoyo del profesor; y el resto las realizarán en sus casas.

1.2.2 Adaptaciones Curriculares no Significativas:

Se contemplan modificaciones de los elementos del currículo citados a continuación, para favorecer el desarrollo integral de los alumnos. Éstas pueden afectar a:

- La metodología a seguir.
- Los contenidos a desarrollar (dentro del tema que se esté tratando, obviar los conceptos más abstractos y centrarnos en lo más concreto, etc...).
- Los procedimientos (alumnos con alteraciones psicomotoras o sensoriales)
- Los criterios de evaluación (adaptándonos a las capacidades que puede desarrollar el alumno, etc...)

Se realizarán estas adaptaciones tras comprobar su idoneidad, una vez haya comenzado el curso y se detecten las necesidades de estos alumnos. Se pedirá asesoramiento al departamento de Orientación.

1.2.3 Adaptaciones Curriculares Significativas:

Se realizarán una vez el Dpto. de Orientación determine el nivel al que han de ajustarse, afectando a los objetivos programados.

1.3. Alumnos/as repetidores/as:

Contemplamos dos tipos de alumnado repetidor de curso:

A) Aquellos/as que repiten curso por no haber superado un determinado número de asignaturas de las cuales una de ellas sea EPVA.

Dentro del ámbito del departamento, se analizará los motivos del fracaso del alumno/a en este área. Después de esto, se aplicarán las medidas reforzadoras, en cada caso, ya sean conceptuales, procedimentales o motivadoras con el fin de que aunque por imperativo legal puedan pasar de nivel el próximo curso, sea con la asignatura superada.

B) Aquellos/as que repiten curso habiendo superado EPV en el curso escolar anterior.

Puesto que los objetivos mínimos de esta asignatura ya se superaron en el curso escolar anterior, suponemos que no habría problemas en la superación de la asignatura del mismo nivel, si bien pudiese ocurrir lo contrario por un cambio significativo del alumno/a en cuanto a los contenidos actitudinales. Es por ello que se adoptarán medidas reforzadoras de la motivación.

2- MATERIAL DIDÁCTICO Y RECURSOS.

2.1 Material didáctico:

A) Profesorado:

-Bibliografía: “Educación plástica, visual y audiovisual Andalucía I ESO ”, libro y recursos didácticos. Ed. SM Savia (para 1ºESO). “Educación plástica, visual y audiovisual Andalucía II ESO ”, libro y recursos didácticos. Ed. SM Savia (para 2ºESO).

El departamento cuenta con bastantes ejemplares de libros de texto de otras editoriales que pueden ser utilizados como material de consulta así como para extraer de ellos actividades y material de ampliación.

- Bocetos y modelos. Para ilustrar los contenidos se tomarán ejemplos de obras reales, realizadas por alumnos de otros cursos o por los profesores de la asignatura.

- Portales educativos y páginas web.

B) Alumnado:

- Libro de texto. “Educación plástica, visual y audiovisual I ESO Andalucía ” Edit. SM Savia (para 1ºESO). “Educación plástica, visual y audiovisual Andalucía II ESO ” Edit. SM Savia (para 2ºESO). “Educación plástica, visual y audiovisual Andalucía 4 ESO ”, Ed. SM Savia (para 4ºESO).

- Fotocopias. Se pondrán a disposición de los alumnos/as desarrollos de los contenidos de determinados temas, que ellos/as podrán adquirir en la conserjería del Centro.

- Los materiales para la realización de las actividades estarán explicitados con detalle en el desarrollo de cada unidad didáctica.

- Portales educativos y páginas web.

2.2. Recursos:

El Centro cuenta con un aula específica de Plástica y un aula taller, situadas ambas en la primera planta. El hecho de recibir las clases en las aulas específicas motiva favorablemente a los alumnos.

Están orientadas hacia el sur, y reciben bastante luz natural durante toda la mañana. Cuentan también con una buena iluminación artificial.

El aula de E.P.V.A dispone de 31 mesas y 31 sillas, estanterías, modelos de escayola reproducciones de originales clásicos y pizarra blanca. También dispone de cañón fijo, DVD, ordenador en la mesa del profesor/a e instalación para acceder a internet y pizarra interactiva.

El aula taller está equipado con diez mesas altas y grandes y 32 taburetes; estanterías y armarios donde almacenar los materiales específicos y los trabajos de los alumnos; un horno de cerámica eléctrico y 2 pilas con agua corriente.

El departamento de EPVA, comunicado con el aula, cuenta con una pila con agua corriente que el alumnado utiliza, pero que se ha aislado del espacio de uso exclusivo del profesorado mediante una mampara. En este espacio existe estanterías para almacenar trabajos y material, mesa y sillón de despacho, ordenador, impresora, libros de texto de

diversas editoriales y varias colecciones de diapositivas y dvd . Como material portátil dispone de un proyector de diapositivas, ordenador , cámara fotográfica, tórculo y caballetes tanto de pintura como de modelado.

2.3. Apoyo informático.

En el aula específica se utilizarán las instalaciones (acceso a internet , cañón, pizarra virtual etc) para complementar las distintas unidades didácticas mediante presentaciones informatizadas, todo tipo de imágenes obtenidas desde distintos canales, etc.)

3.- COMPETENCIAS CLAVES

El área de Educación plástica y Visual contribuye al desarrollo y adquisición de las competencias claves con las siguientes acciones:

3.1.- Competencia comunicación lingüística.

- Utilizamos el lenguaje oral y escrito para llegar a conocer al propio de este área: el plástico, visual y audiovisual, haciendo evidente el paralelismo entre ambos, ya que son herramientas de expresión de ideas, emociones y sentimientos.

-Analizamos los trabajos y obras propios y ajenos para crear nuestra propia opinión que manifestamos con el diálogo.

-El trabajo en grupo, requiere una comunicación clara y dinámica .

- Integramos el lenguaje plástico con otros lenguajes para facilitar la comunicación (los lenguajes integrados).

- Estudiamos la comunicación en temas específicos (Los lenguajes visuales, La publicidad, El Cómic).

- Realizamos lectura comprensiva del libro del texto en cada unidad. En las relativas a la Geometría hacemos hincapié en el vocabulario específico para comprender oralmente y por escrito los procedimientos para ejecutar ejercicios.

- Redactamos memorias del proceso de realización de lo distintos trabajos. (Proceso creativo)

- Nos manejamos con un lenguaje artístico estudiando y empleando las técnicas y recursos que le son propios (Elementos del lenguaje plástico,Técnicas).

-Con el conocimiento del lenguaje artístico y plástico comprendemos y valoramos el patrimonio artístico desde el punto de vista estético y cultural (Estilos artísticos).

3.1.1.- Proyecto lector escritor.

Se realizarán las siguientes actividades para:

Mejorar la competencia lectora:

- Lectura comprensiva en el aula del libro de texto por parte de todo el alumnado.
- Lectura y análisis de imágenes de diversos tipos dependiendo de los conceptos que nos ocupen.
- Lo anterior se realizará a diario.

Mejorar la expresión escrita:

- Se realizarán por escrito memorias explicativas de los trabajos presentados.
- El alumnado utilizará la imagen para expresarse.
- Esto se realizará durante todo el curso y en el desarrollo de pruebas programadas.

3.2.- Competencia matemática y competencia básica en ciencia y tecnología.

- Trabajamos con un lenguaje simbólico y abstracto.
- Trabajamos con mediciones, dimensiones y proporciones.
- Estudiamos la realidad espacial en temas específicos (Geometría plana y descriptiva).
- En el desarrollo de los contenidos observamos, experimentamos, descubrimos y reflexionamos posteriormente sobre los resultados (Técnicas y materiales).
- Estudiamos las leyes de la percepción.
- Estudiamos el fenómeno de la luz y el color.
- Manejamos y disfrutamos de los medios tecnológicos.

3.3.- Competencia digital.

- Constantemente buscamos información en los distintos medios audiovisuales y multimedia.
- Analizamos las imágenes utilizadas en los medios para llegar a entender su papel en estos medios..
- Utilizamos las Tecnologías de la Información y Comunicación. (Cámaras digitales de fotografía y vídeo, ordenadores) como herramientas para captar, modificar y reproducir imágenes. (Fotografía, Cómic, Cine, Análisis de obras, Publicidad)

3.4.- Competencia social y cívica.

- Valoramos y evaluamos el trabajo limpio y bien presentado.
- Realizamos trabajos grupales para favorecer las relaciones, el diálogo, la tolerancia y el respeto a los demás.
 - Trabajamos en equipo para crear obras colectivas o para mostrar la de los demás (Murales, montajes de exposiciones).
- Analizamos obras de distintos autores con el fin de comprender las distintas culturas y sociedades.
 - Analizamos las obras ajenas para enriquecernos de la creatividad, inquietudes, experiencias y personalidad de los demás.
 - Analizamos de una forma crítica las imágenes empleadas en pro y en contra de los Derechos Humanos (Publicidad).
 - Realizamos obras con carácter solidario hacia las minorías (Diseño y Publicidad).
 - Reutilizamos material de desecho solidarizándonos así con el medio ambiente.
 - Desarrollamos cada unidad en el aula con una conciencia democrática, valorando los derechos de los demás, fomentando las normas de convivencia básicas.

- Analizamos y estudiamos cómo la sociedad estructura el entorno para su habitabilidad sin conflictos (Señalética).

3.5.- Competencia aprender a aprender.

- Dentro de los contenidos desarrollamos la desinhibición y creatividad del alumnado.(Proceso creativo)

-Con la experimentación de las distintas técnicas descubrimos nuevas formas de expresión propia motivándonos a continuar en la investigación y búsqueda de nuevos recursos (Técnicas).

- Fomentamos la curiosidad con el fin de no dejar de buscar información sobre los temas tratados en cada unidad, sobre todo imágenes.

- Buscamos la mejor forma de expresión individual.

- Relacionamos constantemente los conceptos que se adquieren en el aula con el entorno inmediato del alumnado (Percepción visual, Señalética, Dibujo artístico del paisaje, Imágenes del entorno).

-Aprendemos a ver, a percibir y a valorar críticamente las imágenes estéticas a la vez que rechazamos las desorganizadas y antiestéticas (Composición, Ritmo).

- Fomentamos el disfrute ante lo estético.

3.6.- Competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

- Trabajamos individualmente en la realización de trabajos que exigen un proceso creativo y autónomo desde la idea inicial hasta el resultado final. En este recorrido las decisiones en cuanto a planificación, búsqueda de estrategias y técnicas expresivas nos llevan a una continua evaluación de nuestro propio trabajo (Proceso creativo).

- Fomentamos el espíritu crítico y el debate. (Análisis de obras y de Publicidad.)

- Creamos imágenes propias y originales buscando las técnicas y procedimientos óptimos para conseguir la mayor expresividad individual. (Técnicas, Elementos del lenguaje plástico)

3.7.- Competencia conciencia y expresiones culturales.

-Trabajamos en la valoración de las obras artísticas para fomentar la conservación del patrimonio cultural.

- Analizamos distintas formas de vida y distintas cultura mediante las obras de arte.

Fomentamos el espíritu crítico ante las obras propias y las ajenas.

- Vistamos museos para saber apreciar las distintas manifestaciones artísticas de nuestra Comunidad Autónoma.

4.- ELEMENTOS TRANSVERSALES

En el currículo, dentro de los contenidos actitudinales, están incluidos las normas, valores y actitudes. En ellos se reflejan, quizás de un modo más palpable los elementos transversales, que tienen valor tanto para el alumno como para la sociedad y son responsabilidad de toda la comunidad educativa.

Los elementos transversales contemplados en esta programación son los siguientes:

I.- Educación para la convivencia.

Se fomentará el uso del diálogo como medio de solución de conflictos; el respeto ante otras formas de expresión distintas a las nuestras; y ante el trabajo de los compañeros/as; y se evitarán las expresiones o acciones discriminatorias por cualquier causa o motivo.

Algunas de las actividades programadas tienen como objetivo la utilización de mensajes solidarios e integradores.

Se fomentará la tolerancia en todos los sentidos, el reconocimiento de la diversidad y la interculturalidad, así como la actitud democrática, condenando todo tipo de violencia.

II.- Educación para la igualdad de los sexos.

Se evitarán el uso de expresiones y/o acciones que muestren connotaciones sexistas.

Especial hincapié se hará al respecto en el tema que trata de la publicidad. En este tema se analizan los roles y su tratamiento en los medios publicitarios, (el papel de la mujer en la publicidad, estudio de anuncios claramente sexistas)

III.- Educación ambiental

Se fomentará la concienciación de la importancia de la conservación del medio ambiente, y se estimulará la reutilización de los materiales de deshecho para la creación de obras plásticas.

Se dará especial importancia a la conservación del Patrimonio Cultural y Artístico de la Comunidad y de todo el Estado.

Se fomentará la actitud positiva para conservar y defender nuestro entorno.

IV.- Educación del consumidor.

Se pretende desarrollar en los alumnos una conciencia crítica ante los mensajes que reciben de los medios de comunicación. Se analizarán las funciones y recursos de la publicidad (por qué nos atrae una determinada marca y no otra, etc.).

Se fomentará la adecuada utilización de las TIC como herramienta de aprendizaje.

V.- Educación para la salud.

Se fomentará el espíritu crítico ante determinados fenómenos publicitarios que utilizan los lenguajes visuales para incitar a consumir ciertos productos perjudiciales para la salud,

VI- Educación vial.

Se estudiarán los signos y símbolos visuales utilizados en la Señalética y se mostrará la calle como espacio didáctico para conseguir del alumnado una actitud de respeto hacia las normas básicas del tránsito vial.

Se tratarán temas relativos a la protección ante emergencias y catástrofes.

5.- OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA

Los objetivos se entienden como las intenciones que sustentan el diseño del currículo, y tienen como finalidad desarrollar ciertas capacidades en los alumnos.

Según la Orden de 14 de julio de 2016 publicada en BOJA, nº 144, de 28 de julio de 2016, la enseñanza de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

- 1.** Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
- 2.** Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
- 3.** Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
- 4.** Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
- 5.** Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
- 6.** Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
- 7.** Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
- 8.** Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
- 9.** Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

6.- CONTENIDOS

Los contenidos de esta etapa se distribuyen en tres bloques:

- Bloque 1: **Expresión Plástica.** En este bloque se 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.
- Bloque 2: **Comunicación audiovisual.** . 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.
- Bloque 3: **Dibujo técnico.** 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 4º curso se añade un bloque más: **Fundamentos del Diseño.** Se conocerá los fundamentos del diseño en sus distintas áreas, desarrollando desde un punto de vista práctico los conocimientos adquiridos en los demás bloques.

Los contenidos de 1º, 2º y 4º ESO durante este curso se estructuran según la propuesta del libro de texto que se utilizará, teniendo en cuenta que con ella se desarrollarán los contenidos exigidos en la Orden de 14 de julio de 2016 de la Consejería de Educación.

En el primer ciclo los contenidos se tratarán de forma más elemental y básica. En 4º, el tratamiento de los contenidos es más disciplinar, profundizando en el aprendizaje adquirido en el ciclo anterior.

Se trata ésta de una programación flexible; que será adaptada en función del alumnado de los distintos grupos. De este modo, por ejemplo, se ampliarán o recortarán los contenidos o el tiempo destinado al estudio de los mismos; o se modificará el orden de enseñanza de manera que sean más atractivos al alumnado.

Debe señalarse que en los temas en que esto sea posible se hará referencia a referentes reales y, especialmente, pertenecientes al patrimonio cultural y artístico de nuestra Comunidad Autónoma.

Durante el desarrollo de los contenidos se tratarán los diferentes elementos transversales que aparecen en esta programación.

7- PRIMER CICLO.

7.1. OBJETIVOS DEL PRIMER CICLO

En este segmento educativo se iniciará el proceso de sensibilización al contenido plástico del entorno del alumnado y el acercamiento al significado de mensajes visuales concretos, reconociendo los elementos que los configuran y los diferencian de otros. De este modo, se aumentarán las capacidades perceptivas del alumnado.

Se tratará, al mismo tiempo, de que el alumnado descubra las posibilidades expresivas de las formas reales y su interpretación, estimulando así su capacidad creativa.

También, en este ciclo, el alumno deberá:

- 1.** Adquirir ciertas habilidades en el uso de los distintos medios expresivos o destrezas del lenguaje plástico y audiovisual, interrelacionar formas y lenguajes, que deben ser utilizados adecuadamente en función de su adaptabilidad al objeto de la comunicación.
- 2.** Tener sentido crítico sobre los conceptos y procedimientos con que se ha realizado una imagen.
- 3.** Integrarse en el mundo cultural del arte y valorar las cualidades estéticas de las obras.
- 4.** Utilizar la expresión gráfica y plástica como medio de comunicación, empleando las técnicas más adecuadas a cada caso. Hacer uso de las TIC.
- 5.** Comprender y valorar las diferentes formas de expresión.
- 6.** Integrarse en equipos de trabajo y valorar positivamente las aportaciones de sus componentes

7.2. 1º ESO**Contenidos criterios de Evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.****Bloque 1: Expresión Plástica**

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares evaluables.
Comunicación visual. Alfabeto visual.	Identificar los elementos configuradores de la imagen. Diferenciar y analizar los distintos elementos que interviene en el proceso de comunicación. Conocer las distintas funciones de la imagen. Conocer las posibilidades expresivas de la técnica del fotocollage.	Realiza lectura objetiva de imágenes identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. Analiza una imagen mediante una lectura subjetiva, sacando conclusiones e interpretando su significado. Identifica y analiza los elementos que interviene en distintos actos de comunicación visual y audiovisual. Realiza una obra artística con la técnica del fotocollage.
Elementos configurativos y síntesis de la imagen: puntos, líneas y formas.	Experimentar con las variaciones formales del punto, la línea y el plano. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores y texturas.	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. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas. 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...)
<p>El color y su naturaleza. El círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.</p>	<p>Experimentar con los colores primarios y secundarios. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.</p>	<p>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. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color. Realiza con lapices de colores primarios un círculo cromático.</p>
<p>La textura. Clasificación. Técnicas para la creación de texturas.</p>	<p>Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.</p>	<p>Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de <i>frottage</i>, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.</p>
<p>Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración.</p>	<p>Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</p>	<p>Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</p>
<p>El proceso creativo. Bocetos, encajes, apuntes.</p>	<p>Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</p>	<p>Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p>
<p>Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas.</p>	<p>Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, los lápices de grafito y de color. El <i>collage</i></p>	<p>Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. 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</p>

		<p>degradadas. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>
La obra tridimensional.	Experimentar con distintas y materiales figuras tridimensionales.	Experimenta con materiales modelables para la realización de obras tridimensionales.

Bloque 2: Comunicación Audiovisual

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares evaluables.
<p>Percepción Visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Grados de iconicidad. Significante y significado. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.</p>	<p>Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. Reconocer las leyes visuales de la <i>Gestalt</i> que posibilitan las ilusiones ópticas. Identificar significativo y significado en un signo visual.. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. Distinguir distintos tipos de imágenes según su relación significativo-significado: símbolos e iconos.</p>	<p>Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. Distingue significativo y significado en un signo visual. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. Distingue símbolos de icono</p>

<p>La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas de Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.</p>	<p>Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.</p>	<p>Identifica los diferentes lenguajes visuales diferenciando los distintos estilos y tendencias. Analiza críticamente distintas obras de arte.</p>
<p>Imagen secuenciada: el cómic. Elementos formales y expresivos del cómic.</p>	<p>Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.</p>	<p>Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.</p>

Bloque 3: Dibujo técnico

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares evaluables
<p>Elementos geométricos básicos. Uso de los instrumentos de dibujo técnico</p>	<p>Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.</p>	<p>Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma. 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. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás. 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.</p>
<p>Paralelismo y perpendicularidad. Mediatriz.</p>	<p>Conocer el concepto de perpendicularidad y paralelismo. Trazar la mediatriz a segmentos Construir perpendiculares y paralelas a rectas dadas que pasen por puntos determinados con la ayuda del compás.</p>	<p>Traza la mediatriz a segmentos usando compás y regla. Construye perpendiculares y paralelas a rectas dadas que pasen por puntos determinados con la ayuda del compás.</p>

<p>Operaciones con segmentos. Suma, resta y división.</p>	<p>Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.</p>	<p>Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás. Divide un segmento en partes iguales aplicando el Teorema de Thales.</p>
<p>Ángulos. Bisectriz. Operaciones con ángulos: suma y resta.</p>	<p>Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.</p>	<p>Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.</p>
<p>Circunferencia, círculo y arco. Conceptos, elementos y trazados. División en partes iguales.</p>	<p>Conocer los elementos de la circunferencia. Dividir la circunferencia en partes iguales.</p>	<p>Conoce el concepto de circunferencia y sus elementos. Traza una circunferencia a partir de tres puntos no alineados. Conoce las posiciones relativas entre rectas y circunferencias y entre circunferencias. Divide la circunferencia en partes iguales.</p>
<p>Formas poligonales. Triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: Construcción a partir de la división de la circunferencia</p>	<p>Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los</p>	<p>Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal. Clasifica correctamente</p>

	regulares y los irregulares. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	cualquier polígono de 3 a 8 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 8 lados, inscritos en una circunferencia.
--	--	---

Temporalización de los contenidos del primer curso.

1ª Evaluación: Bloque 3

2ª Evaluación: Bloque 1

3ª Evaluación: Bloque 2

7.3. 2º ESO**Contenidos criterios de Evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.****Bloque 1: Expresión Plástica**

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares evaluables.
Comunicación visual. Alfabeto visual.	Identificar los elementos configuradores de la imagen. Diferenciar y analizar los distintos elementos que interviene en el proceso de comunicación. Conocer las distintas funciones de la imagen.	Realiza lectura objetiva de imágenes identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. Analiza una imagen mediante una lectura subjetiva, sacando conclusiones e interpretando su significado. Identifica y analiza los elementos que interviene en distintos actos de comunicación visual y audiovisual.
El color y su naturaleza. El círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.	Experimentar con los colores primarios y secundarios. Identifica y diferencia las propiedades del color luz y el color pigmento.	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. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color. Realiza con témperas de colores primarios un círculo cromático.
La textura y su clasificación. Técnicas para la creación de texturas.	Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	Transcribe texturas táctiles a texturas visuales con témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pincel, esponja, goteo, diferentes grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.
La luz. Sombra propias y proyectadas. El claroscuro	Identificar y valorar la importancia de los tipos de luz y sus cualidades como elementos expresivos.	Diferencia luz natural y luz artificial y sus diferentes valores expresivos. Identifica las principales cualidades de la luz:

		<p>dirección, calidad e intensidad.</p> <p>Identifica las zonas de luz y de sombra en las representaciones artísticas: luz propia, media luz, sombra propia y proyectada. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.</p>
<p>Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos.</p>	<p>Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</p>	<p>Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.</p> <p>Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.</p>
<p>Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración.</p>	<p>Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</p>	<p>Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</p>
<p>El proceso creativo. Bocetos, encajes, apuntes.</p>	<p>Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</p>	<p>Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p>
<p>Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas húmedas y mixtas.</p>	<p>Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas húmedas y mixtas. Las témperas. El <i>collage</i></p>	<p>Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas</p> <p>Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>
<p>La obra tridimensional.</p>	<p>Experimentar con distintas y materiales figuras tridimensionales.</p>	<p>Experimenta con materiales de desecho para la creación de una obra tridimensional</p>

móvil.

Bloque 2: Comunicación Audiovisual

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares evaluables.
<p>Percepción Visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Grados de iconicidad. Significante y significado. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretación y comentario de imágenes.</p>	<p>Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. Reconocer las leyes visuales de la <i>Gestalt</i> que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias. Identificar significativo y significado en un signo visual.. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.</p>	<p>Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la <i>Gestalt</i>. Distingue significativo y significado en un signo visual. . Diferencia imágenes figurativas de abstractas. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. Distingue símbolos de icono Diseña símbolos e iconos Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.</p>
<p>La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas de Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.</p>	<p>Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.</p>	<p>Identifica los diferentes lenguajes visuales diferenciando los distintos estilos y tendencias. Analiza críticamente distintas obras de arte.</p>
<p>La imagen publicitaria. Recursos. Signo y símbolo Anagramas, logotipos,</p>	<p>Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el</p>	<p>Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios</p>

marcas y pictogramas)	lenguaje publicitario.	visuales y audiovisuales. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.
Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista.	Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de las misma	Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.
Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos en la narrativa cinematográfica. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.	Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento y explorar sus posibilidades expresivas. 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.	Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.
Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.	Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.
Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional y tridimensional.	Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.

Bloque 3: Dibujo técnico

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares evaluables.
Trazados geométricos básicos. (Repaso del curso anterior).	Conocer los trazados geométricos básicos.	Sabe realizar los trazados geométricos básicos.
Polígonos regulares. Construcción a partir a partir del lado. Procedimientos Generales para la construcción de polígonos regulares conocido el radio de la circunferencia circunscrita y conocido el lado	Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. Estudiar los procedimientos generales para la construcción de polígonos regulares.	Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 8 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 8 lados, conociendo el lado. Construye polígonos regulares por los procedimientos generales.
Tangencias y enlaces. Tangencia entre rectas y circunferencia Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos, ovoides y espirales.	Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.
Transformaciones y movimientos en el plano. Redes modulares. Aplicación diseños con formas geométricas planas, teniendo en cuenta el legado andalusí y el mosaico romano.	Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos basándose en el legado andalusí y el mosaico romano.
Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de representación y de proyección: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un	Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.	Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente

<p>objeto: planta, alzado y perfil. Acotación. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.</p>	<p>Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.</p>	<p>coeficientes de reducción sencillos. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.</p>
---	--	---

Temporalización de los contenidos del Segundo curso.

1ª Evaluación: Bloque 3

2ª Evaluación: Bloque 1

3º Evaluación: Bloque 2

8- SEGUNDO CICLO.

8.1. OBJETIVOS DEL SEGUNDO CICLO

1. Conocer y utilizar los diferentes lenguajes visuales como instrumentos significativos de comunicación entre los seres humanos.
2. Interpretar diferentes imágenes, discriminando sus aspectos denotativos y connotativos.
3. Conocer los medios de comunicación más importantes que utilizan las imágenes estáticas como vehículo para transmitir mensajes: prensa, fotografía, cómic, diseño...
4. Conocer los medios de comunicación más importantes que utilizan las imágenes en movimiento como vehículo para transmitir mensajes: cine, vídeo, televisión y multimedia.
5. Planificar, de manera individual y colectiva las fases del proceso de realización del proyecto de creación de una obra.
6. Conocer y utilizar medios informáticos para crear y manipular imágenes.

8.2. 4º ESO

Contenidos criterios de Evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.

Bloque 1: Expresión Plástica

<u>Contenidos</u>	<u>Criterios</u>	<u>Estándares evaluables</u>
<p>Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráficoplástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad.</p>	<p>Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.</p> <p>Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p>	<p>Realiza composiciones artísticas individuales o en equipo seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.</p> <p>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.</p>

<p>Composición. Peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.</p>	<p>Interpretar y analizar imágenes buscando distintas alternativas en la estructura compositiva, mediante la manipulación del peso visual y sus leyes fundamentales. Reconocer y aplicar en representaciones gráficas los diferentes tipos de simetrías y ritmos. Realizar composiciones con diferentes recursos organizativos para transmitir diferentes mensajes. Analizar y comprender una obra de arte mediante procesos ordenados, utilizando un modelo escrito y otro gráfico. Reconocer la relación de proporción que tienen los diferentes elementos de una composición y su formato. Reconocer y aplicar la sección áurea para delimitar espacios compositivos y elegir los puntos de oro como las zonas más relevantes para colocar el centro de interés.</p>	<p>Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.</p>
<p>El color en la composición. Simbología y psicología del color.</p>	<p>Reconocer las características expresivas de los colores de las imágenes en el entorno visual cotidiano y en obras de arte. Utilizar los colores más adecuados a la finalidad expresiva comunicativa buscada. Analizar y comprender la importancia del color en una imagen. Valorar su expresividad, psicología, simbología y significado en diferentes campos como el industrial, el artístico y el señalético.</p>	<p>Cambia el significado de una imagen por medio del color.</p>
<p>Líneas y texturas.</p>	<p>Reconocer las características gráficas y expresivas de los diferentes tipos de líneas y texturas que configuran las imágenes en el entorno visual cotidiano y en obras</p>	<p>Realiza un linoleogrado utilizando distintos tipos de líneas y texturas.</p>

	<p>de arte. Utilizar el tipo de líneas, texturas colores más adecuados a la finalidad gráfica, expresiva y comunicativa buscada. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando adecuadamente las técnicas de expresión gráfico-plásticas en un proyecto artístico de dibujo y grabado. Valorar las obras de arte con curiosidad y con el deseo de conocer y analizar las características de los elementos gráfico-plásticos del lenguaje visual utilizados.</p>	
<p>Técnicas de expresión gráfico-plásticas. Dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes. Aplicación en las creaciones personales. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.</p>	<p>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 Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo</p>	<p>Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos. 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</p>
<p>Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales. Elaboración de un proyecto artístico tridimensional: fases de un proyecto y presentación final.</p>	<p>Analizar obras tridimensionales realizadas con distintos materiales. Conocer la técnica de modelado en barro</p>	<p>Realiza una obra modelada en barro. Entiende el proceso de creación artística y sus fases lo aplica a la producción de proyectos personales</p>
<p>La imagen representativa y simbólica. Función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos. Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos.</p>	<p>Reconocer las imágenes simbólicas y representativas utilizadas en distintos periodos artísticos y en actualidad y saber su función</p>	<p>Entiende porqué y para qué se han utilizado en la sociedad las distintas imágenes e iconos, encuadrándolas en su determinado código.</p>

<p>Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.</p>	<p>Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.</p>	<p>Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el periodo al que pertenecen.</p>
--	---	--

Bloque 2: Dibujo técnico.

<u>Contenidos</u>	<u>Criterios</u>	<u>Estándares evaluables</u>
<p>Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales.</p>	<p>Analizar la configuración de diseños realizados con formas poligonales creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.</p>	<p>Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.</p>
<p>Tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño. Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico.</p>	<p>Analizar la configuración de diseños realizados con formas enlaces creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.</p>	<p>Dibuja formas realizadas con tangencias y enlaces. Realiza composiciones creativas donde intervengan enlaces</p>
<p>Proporción y escalas.</p>	<p>Comprender el concepto de proporción e identificar formas proporcionales. Conocer las escalas y sus tipos: natural, de ampliación y reducción.</p>	<p>Conoce los distintos tipos de escalas y los aplica correctamente en dibujos de formas planas</p>
<p>Transformaciones geométricas. Redes modulares.</p>	<p>Saber que son las transformaciones en el plano. Conocer la simetría, la traslación, y el giro en figuras geométricas.</p>	<p>Realiza distintas transformaciones de figuras geométricas en el plano. Realiza una composición creativa a base de figuras simétricas. Realiza una red modular</p>

	Analizar rede modulares en el arte.	tridimensiona.
Descripción objetiva de las formas. El dibujo técnico en la comunicación visual. Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección.	Comprender la Geometría descriptiva y su diferencia con la Geometría plana. Reconocer los distintos sistemas de representación.	Diferencia el dibujo descriptivo del perceptivo. Diferencia la Geometría descriptiva de la Geometría plana. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.
Sistema diédrico. Vistas.	Conocer el sistema de planos perpendiculares del sistema diédrico en los que se proyectan las vistas de los objetos.	Dibuja las vistas(planta alzado y perfil) de figuras tridimensionales sencillas
Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera	Conocer el Sistema axonométrico y las perspectivas isométrica, dimétrica, trimétrica. Conocer la perspectiva caballera.	Dibuja figuras tridimensionales en perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica.
Perspectiva cónica. Construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno.	Conocer la perspectiva cónica y los elementos que participan en el sistema cónico. Diferenciar entre perspectiva cónica frontal y oblicua.	Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas eligiendo el punto de vista más adecuado.
Toma de apuntes gráficos: esquemización y croquis. Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos.	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.	Realiza croquis, esquemas, apuntes de edificios, objetos urbanos a mano alzada, utilizando el sistema de representación más adecuado.
Recursos de las tecnologías de la información y comunicación. A aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes. Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.	Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	Conoce y utiliza algún programa de diseño asistido por ordenador.
Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.	Realizar los distintos trazados de dibujo técnico con precisión, destreza y limpieza.	Presenta láminas con buena presentación y limpieza.

Bloque 3: Fundamentos del diseño

<u>Contenidos</u>	<u>Criterios</u>	<u>Estándares evaluables</u>
<p>Fundamentos del diseño. Modalidades y función del diseño. Elementos visuales del diseño y sus aplicaciones. El lenguaje del diseño. Valores funcionales y estéticos. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar. Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta. Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana. Composición modular y sus efectos visuales. El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí.</p>	<p>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. Identificar y diferenciar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. Apreciar los valores expresivos y funcionales de un objeto de diseño. Distinguir las características de los diferentes campos del diseño. Reconocer la importancia de la experimentación en el proceso creativo de realización de un diseño. Valorar la aplicación de las nuevas tecnologías en la creación de un diseño. Conocer los diseños en la arquitectura nazarí. Realizar composiciones modulares .</p>	<p>Observa y reconoce las modalidades y las funciones del diseño. Valora y analiza los elementos visuales del diseño: punto, línea, plano, textura y color. Identifica y distingue las características de los diferentes campos del diseño. Reconoce la importancia de las formas básicas: círculo, triángulo, cuadrado y figuras compuestas en el diseño. Entiende y realiza composiciones modulares y comprende sus efectos visuales sobre el diseño. Reconoce la importancia de la experimentación en el proceso de realización de un diseño y aplica este conocimiento en sus producciones. Conoce y utiliza las aplicaciones de las nuevas tecnologías en la creación de un diseño. Conoce el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica en sus proyectos. Realiza diferentes diseños combinando los elementos básicos del lenguaje plástico y apreciando sus valores expresivos.</p>
<p>Diseño gráfico Imagen corporativa. Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad. Tipografía. Diseño del envase. La señalética.</p>	<p>Describir las funciones y las áreas de aplicación del diseño gráfico. Reconocer y valorar la importancia de la identidad corporativa de una empresa. Aplicar las expresiones básicas del dibujo técnico a diferentes campos de la comunicación. Aplicar elementos y técnicas informáticas del diseño</p>	<p>Observa y reconoce las diferentes aplicaciones del diseño gráfico en la comunicación visual. Valora y analiza los elementos visuales del diseño gráfico y sus aplicaciones, entre ellos, el funcionamiento del diseño editorial.</p>

	<p>editorialal trabajo en clase.</p>	<p>Identifica y distingue las características de los diferentes campos del diseño en distintos terrenos de la comunicación.</p> <p>Valora la importancia de la imagen corporativa para el mundo empresarial y lo utiliza en sus composiciones.</p> <p>Realiza diseños creativos de logotipos, envases, revistas y páginas web.</p> <p>Utiliza programas informáticos en la creación de sus diseños.</p> <p>Conoce el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica en sus proyectos de diseño de un polideportivo y una página web, valorando las aportaciones de sus compañeros como fuente de riqueza en la creación artística.</p> <p>Conoce el trazado de formas geométricas como óvalos, ovoides, espirales, tangencias y enlaces, y los aplica a la creación de sus diseños personales.</p> <p>Valora la importancia del conocimiento de los desarrollos poliédricos en la construcción y el diseño de embalajes.</p>
<p>Diseño industrial. Características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad.</p>	<p>Reconocer los productos del diseño industrial.</p> <p>Distinguir los principales formatos de acotación del dibujo técnico industrial.</p> <p>Acotar piezas de forma correcta.</p> <p>Interpretar piezas a diferentes escalas.</p>	<p>Valora el diseño industrial y la utilidad de diversos objetos.</p> <p>Realiza composiciones creativas y funcionales adaptadas a diferentes áreas del diseño, como un jarrón, una biblioteca o una marquesina.</p> <p>Planifica y organiza los pasos a seguir en la realización de sus proyectos artísticos.</p>

		<p>Analiza diseños realizados con formas geométricas y realiza composiciones con trazados geométricos utilizando con precisión los materiales de dibujo técnico.</p> <p>Reconoce la importancia de la normalización en el dibujo técnico industrial.</p> <p>Conoce los distintos tipos de escalas y acotaciones y los aplica correctamente en vistas de piezas.</p> <p>Realiza croquis de diversas piezas mostrando las vistas principales.</p> <p>Dibuja a mano alzada la perspectiva de objetos y lugares.</p> <p>Utiliza programas informáticos sencillos para diseñar objetos y preparar proyectos de diseño industrial.</p> <p>Conoce y utiliza los materiales más adecuados para la realización de una maqueta tridimensional a una escala adecuada.</p>
<p>Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D.</p>	<p>Conocer las posibilidades del campo del diseño por ordenador. Practicar las destrezas digitales para la creación y la transformación de imágenes fijas por ordenador.</p> <p>Manejar las posibilidades de programas sencillos de tratamiento de imágenes y programas de animación.</p>	<p>Conoce las principales herramientas de los programas de tratamiento de imágenes y las aplica en sus creaciones.</p> <p>Conoce los principales programas de creación de imágenes vectoriales y los utiliza en creaciones propias.</p> <p>Conoce los principales programas de animación y sus herramientas y los utiliza para realizar sus propios proyectos artísticos.</p> <p>Realiza proyectos digitales en grupo, planificando la tarea y valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales. Elabora imágenes digitales siguiendo el esquema de proceso de creación y utilizando</p>

		<p>programas informáticos de tratamiento de imágenes, de creación de imágenes vectoriales y de animación. Realiza un proyecto colaborativo para crear un <i>stop motion</i> utilizando los programas adecuados y respetando el trabajo de sus compañeros.</p> <p>Analiza de forma crítica la influencia del retoque de imágenes en el cine y en la publicidad.</p>
--	--	--

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

Contenidos	Criterios	Estándares evaluables
<p>Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades. La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad.</p>	<p>Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.</p> <p>Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p> <p>Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p> <p>Conocer la industria audiovisual de Andalucía, su trayectoria y avances.</p>	<p>Recopila imágenes en prensa y televisión analizando sus finalidades.</p> <p>Comprende las características y la relación entre el desarrollo de la tecnología y la evolución de los medios de comunicación: prensa, radio, televisión y publicidad. Analiza con argumentos y de forma crítica los códigos de los medios de comunicación.</p> <p>Analiza con argumentos y de forma crítica los códigos de los medios de comunicación .</p> <p>Realiza en equipo creaciones digitales relacionadas con los medios de comunicación: anuncios publicitarios, periódicos, <i>podcasts</i>, grabaciones de escenas, etc.</p>
<p>La fotografía. Inicios y evolución.</p>	<p>Conocer los inicios de la historia y la evolución de la fotografía, así como fotógrafos destacados de la historia.</p> <p>Conocer y manejar las cámaras fotográficas digitales y sus funciones.</p> <p>Reconocer los principales</p>	<p>Observa y analiza diferentes fotografías pertenecientes a distintas corrientes estéticas.</p> <p>Realiza fotografías con distintos efectos aprovechando los recursos que ofrecen las cámaras fotográficas.</p> <p>Recopila imágenes de prensa y reconoce y aprecia el valor</p>

	<p>géneros fotográficos: publicitario, de naturaleza, científico y médico, de arquitectura y paisaje y de prensa. Desarrollar una mirada crítica para analizar imágenes realizadas con técnicas clásicas y actuales.</p>	<p>de los géneros fotográficos en diferentes campos de la cultura actual, como el periodismo, la conservación del medioambiente, la publicidad, etc. Utiliza programas de ordenador para realizar fotografías digitales y muestra interés por los avances tecnológicos. Conoce el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica en sus producciones digitales de grupo, valorando las aportaciones de sus compañeros como fuente de riqueza en la creación artística. Identifica a algunos de los inventores y fotógrafos más importantes de la historia de la fotografía. Y reconoce la evolución tecnológica de las cámaras fotográficas. Valora y analiza las obras de grandes maestros de la fotografía en diferentes períodos artísticos, así como los elementos compositivos de sus obras.</p>
<p>La publicidad. Tipos de publicidad según el soporte. Estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad subliminal.</p>	<p>Ser crítico con la información difundida por los mensajes publicitarios en cualquier soporte, rechazando los elementos de la publicidad que suponen discriminación sexual, racial o social. Distinguir los elementos del diseño publicitario y los diversos soportes: papel, televisión, páginas web, etc. Crear diseños con fines publicitarios destinados a la sociedad actual y basados en elementos plásticos conocidos.</p>	<p>Conoce e identifica los elementos fundamentales que intervienen en un mensaje publicitario: titular, texto, imagen y elementos de firma. Observa y comprende la estructura compositiva de los mensajes publicitarios, reconociendo esquemas, ritmos y líneas de fuerza. Observa y analiza los fundamentos de la publicidad. Conoce y distingue los principales medios, estilos, soportes y formatos publicitarios. Realiza composiciones creativas con distintos estilos publicitarios y diferentes técnicas. Conoce y utiliza las nuevas tecnologías para la creación</p>

		de sus diseños publicitarios. Planifica los pasos a seguir en la realización de diseños publicitarios, valorando la experimentación en el proceso de realización.
<p>Proyectos visuales y audiovisuales. Planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.</p>	<p>Identificar las características básicas de la imagen digital. Conocer y manejar programas informáticos básicos para la aplicación de elementos de la expresión plástica en creaciones digitales y mostrar interés por los avances tecnológicos vinculados al lenguaje audiovisual. Reconocer las posibilidades de la imagen digital como medio de producción de obras artísticas, educativas, de diseño, etc., e identificar sus posibilidades de modificación, distribución y aplicación. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p>	<p>Utiliza las tic para realizar proyectos visuales y audiovisuales</p>

Temporalización de los contenidos del cuarto curso.

1ª Evaluación: Bloque 2

2ª Evaluación: Bloque 1 y 4

3º Evaluación: Bloque 3

9. ACTIVIDADES

9.1. Actividades directamente relacionadas con los temas:

Se realizarán en todos los cursos como ejercitación de los conceptos tratados, aplicación directa de los mismos. De este modo, se afianzan los conocimientos adquiridos y se nos permitirá comprobar la evolución del proceso de aprendizaje.

Se pretende que casi todas las actividades se realicen en el aula. Con esto se persiguen varios objetivos:

- Motivar al alumnado: Sabe que debe aprovechar el tiempo del que dispone en el aula, pues no se puede llevar los trabajos planificados para realizarlos en casa. Tampoco verá la asignatura de EPV como generadora de trabajo extra.

- Observar el proceso de aprendizaje: Se tiene un mayor control sobre éste viendo trabajar a los alumnos día tras día. También posibilita la corrección o refuerzo de algún aspecto concreto del aprendizaje, justo en el momento en que el alumno necesita la ayuda.

9.2. Actividades más creativas:

Planteadas a partir de los conceptos estudiados. Con este tipo de actividades se pretende que el alumnado se exprese libremente y al mismo tiempo investigue, experimente y desarrolle sus conocimientos. Este tipo de actividad es más motivadora que las primeras, pues otorga al alumnado una mayor independencia en su trabajo y hace que no se siente limitado ante su posible falta de destreza en la aplicación de los procedimientos.

Siempre se planteará al alumnado, en este tipo de actividad la necesidad de realizar bocetos, esquemas, etc., que estimulen la producción de ideas.

9.3. Actividades extraescolares:

Se realizarán, a lo largo del curso, las actividades que a continuación se detallan:

- Exposiciones de trabajos específicos realizados por el alumnado durante el curso, y exposición final de curso (siempre que tengamos tiempo en nuestros horarios para montarlas)
- Visitas a exposiciones itinerantes, según la oferta existente y su adecuación a los cursos, y/o a los contenidos que desarrollen. El realizarlas en un trimestre o en otro dependerá asimismo de la oferta.
- Visita del alumnado de 1º al IES José María Infantes de Utrera. Actividad conjunta con el Departamento de Sociales e Inglés.
- Cooperación con el Dpto. de Actividades Extraescolares en diferentes propuestas interdisciplinares.
- Colaboración con el AMPA del Centro en concursos y certámenes de Pintura, Dibujo, Fotografía, etc. En 4º ESO, y dentro de la Unidad sobre el diseño gráfico, se propondrá el diseño del logotipo del AMPA, ya que nos lo han solicitado.
- Cooperación en las actividades de otros Departamentos del Centro.

- Salidas del centro escolar hacia los alrededores cercanos a éste durante el desarrollo de determinadas unidades siempre en el horario de esta materia.

9.4. Actividades integradas:

- Elaboración de un cómic. Dptos. EPV, Lengua e Inglés .
- Carteles publicitarios. Dptos. EPV, y otros.

10. EVALUACIÓN

La evaluación debe proporcionar información sobre la evolución y desarrollo de las capacidades programadas en los objetivos. Estas son la observación, la memoria visual, la expresión, el sentido estético, así como el conocimiento y la destreza en el uso del vocabulario, técnicas, materiales y conceptos específicos del área.

El proceso evaluador, debe contemplar una fase previa de diagnóstico que tienda a identificar la situación inicial de los alumnos, en relación con las capacidades que se quieren desarrollar. Esta fase, denominada **evaluación inicial**, se llevará a cabo durante el primer mes del curso. Consistirá en una serie de pruebas, teóricas y prácticas que permitirán, a partir de los resultados obtenidos, adecuar los niveles, la metodología, el tipo de actividades a plantear, etc.

Una vez concluida esta fase inicial, la evaluación se convertirá en un proceso **constante y continuo**, basada en la **observación continuada** de la evolución del proceso de aprendizaje del alumnado.

También ha de servir para comprobar la idoneidad de los elementos que participan en el proceso de enseñanza-aprendizaje; modificarlos cuando sea preciso, o adecuarlos a la realidad del centro, del grupo de alumnos, etc.

Basándonos en la atención a la diversidad, cada alumno/a será evaluado/a de forma individual, dando mayor o menor importancia a diferentes factores según las características de cada uno/a.

Para ello nos serviremos de una serie de instrumentos que facilitarán este proceso evaluador:

- **Observación directa.** Del alumnado y de su trabajo y comportamiento diario.
- **Aplicación de aprendizajes en nuevos contextos.** Con esto se pretende comprobar si el alumnado es capaz de relacionar los contenidos con situaciones distintas a las ejemplificadas. Demostrar que no se limita a un aprendizaje memorístico.
- **Actividades de clase.** El trabajo diario evaluado según los criterios específicos..
- **Pruebas objetivas de adquisición de conocimientos.** Se realizarán al final de cada una unidad didáctica.
- **Entrevistas individualizadas a alumnos /as y a tutores académicos y tutores legales.** Con ellas se pretende conocer, de un modo más directo y exacto las posibles deficiencias que se generen a lo largo del proceso de aprendizaje.

Los resultados de la evaluación se registrará en el **Diario de clase** . En él se anotarán el rendimiento del alumnado, su participación activa, calificaciones de pruebas y trabajos y

otros aspectos relacionados: si trae a clase el material solicitado, su comportamiento, su asistencia, etc.

10.1. Criterios de evaluación:

Los criterios de evaluación dependen de la propuesta de objetivos realizada.

Al finalizar la etapa el alumno debe:

- Analizar las imágenes y objetos valorando sus cualidades estéticas y su adecuación con el entorno, relacionando los elementos que intervienen en la fase de lectura de un mensaje visual.

- Establecer la relación adecuada de las dimensiones de los objetos y espacios con respecto a las del cuerpo humano así como sus posibles interpretaciones personales.

- Interpretar los signos y símbolos convencionales del código visual presentes en el entorno, su relación con objetos y situaciones, así mismo, debe saber analizar estos símbolos en su contexto.

- Distinguir las distintas alternativas en la comunicación con imágenes, teniendo en cuenta la importancia del tipo de mensaje y receptor al que va dirigido.

- Ser capaz de resolver problemas de composición, conceptos de dimensión, dirección, luz y percepción, visualizando el resultado mediante esquemas y bocetos.

- Ser capaz de distinguir en un objeto simple sus valores funcionales, unidos a los estéticos (proporción, textura, cromatismo). Deberá apreciar la dimensión estética que tiene la naturaleza, así como la inherente en cualquier obra concebida como manifestación de una idea o mensaje.

- Saber realizar los trazados geométricos básicos y de complejidad media y relacionar Geometría con el entorno y el Arte..

- Diferenciar los matices de color, en mezclas sustractivas, y emplear adecuadamente las distintas propiedades de las cualidades del color.

- Utilizar las variedades de texturas visuales y táctiles, obtenidas gracias a la investigación con materiales y procedimientos diversos, de modo que demuestre conocer las posibilidades expresivas de las mismas.

- Identificar y relacionar los soportes, materiales e instrumentos adecuados a diversos procedimientos, así como el manejo correcto de éstos en cada caso, conociendo las posibilidades expresivas que puedan tener y buscando, también, alternativas.

La superación de estos objetivos se graduará a lo largo de la etapa y en la medida en la que se relacionen con los contenidos programados para cada curso. Se han especificado en los apartados 7 y 8 de esta programación.

10.2. Criterios Generales para todos los cursos:

Además de los criterios de evaluación específicos en cada ciclo y en cada bloque didáctico, este departamento propone una serie de criterios generales de evaluación que se repiten en cada curso y en cada unidad didáctica. Tales criterios son

- Asimilar los conceptos de cada unidad didáctica y saberlos expresar con claridad oralmente o por escrito.
- Correcta resolución de los ejercicios propuestos.
- Correcta distribución de los ejercicios en los formatos buscando siempre una calidad estética. (Composición).
- Adecuación a los datos propuestos.
- Tener el hábito de realizar bocetos previos a cada trabajo.
- Valorar y respetar los trabajos y obras ajenos.
- Precisión y limpieza en la presentación de trabajos.
- Rotulación del nombre y textos.
- Puntualidad en la entrega de trabajos.
- Capacidad de trabajar en grupo.

Asimismo, se valorará positivamente:

- La creatividad y la desinhibición
- Las soluciones originales y correctas que aporte a los problemas planteados.
- El interés y participación activa en cada unidad y la seriedad en el trabajo.

Y también, y como criterios que son comunes a todas las áreas:

- Asistir a clase con puntualidad.
- Respetar el normal desarrollo de la clase.
- Cumplir con el trabajo escolar, participando en las experiencias curriculares que se propongan.
- Respetar a todos los miembros de la comunidad educativa.
- Respetar las instalaciones, mobiliario del centro y materiales tanto propios como ajenos.

10.3. Mínimos exigibles para 1º de ESO.

Para la superación del Área en este curso el alumnado deberá, al menos:

- Ser capaz de observar las formas de los objetos del entorno y describirlos oral y gráficamente.
- Diferenciar las características táctiles de los objetos y describirlas gráficamente mediante la utilización de diversos grafismos y texturas.
- Organizar racional e intuitivamente las formas gráficas en diferentes formatos y materiales.
- Conocer y utilizar las herramientas básicas del Dibujo Técnico: escuadra y cartabón, compás, regla, lápices duros y blandos y goma de borrar.
- Ser capaz de realizar trazados geométricos básicos.

- Experimentar con el punto, la línea, y la textura.
- Conocer el funcionamiento del color-materia: colores primarios, secundarios y terciarios.
- Manejar con soltura diferentes técnicas y materiales de expresión gráfica: lápices de colores, ceras, rotuladores, collage y frotage.
- Mostrar interés hacia el trabajo bien realizado, acabado y presentado.
- Participar activamente en el trabajo de grupo, aportando soluciones, enriqueciéndose de las aportaciones de los demás e interesándose por el resultado del conjunto.

10.4. Mínimos exigibles para 2º de E.S.O.

Para la superación del Área en este curso, el alumno deberá, al menos:

- Diferenciar las plantillas básicas del Dibujo Técnico (escuadra y cartabón), conocer su nombre y utilizarlas para trazar paralelas y perpendiculares, así como para medir y trazar ángulos y dividir segmentos mediante el Teorema de Thales. También manejar con habilidad el compás, para trazar arcos de circunferencia y como instrumento de medida. Saber resolver los problemas de trazados geométricos básicos. Saber dividir la circunferencia para el trazado de polígonos regulares así como saber trazarlos dado el lado de los mismo. Realizar los trazados de tangencias y enlaces sencillos.
- Conocer la naturaleza de la luz a un nivel básico, distinguir los sistemas de color-luz y color-pigmentos, aplicando su valor expresivo en actividades sencillas.
- Utilizar correctamente los lápices de grafito y las témperas.
- Ser capaz de observar los detalles y características de objetos de su entorno y describirlos gráficamente, distinguiendo su forma, color y textura.
- Mostrar interés hacia el trabajo bien realizado, acabado y presentado.
- Comprender la importancia de la organización en grupo, integrándose activamente en el equipo de trabajo, aportando soluciones e interesándose por el resultado del conjunto.

10.5. Mínimos exigibles para 4º de E.S.O.

Para la superación del Área en este curso, el alumno deberá, al menos:

- Saber utilizar las herramientas básicas del Dibujo Geométrico (escuadra cartabón, compás, lápices duros y blandos).
- Trazar en ejercicios elementales y de complejidad media, trazados geométricos tanto con elementos rectilíneos como con curvas, y los enlaces entre los mismos. Debe ser capaz de analizar y resolver los problemas planteados en propuestas sencillas (formas geométricas en el entorno y en el arte)
- Utilizar los sistemas Proyectivos básicos (Sist. Diédrico y Perspectivas Caballera y/o Axonométrica) para representar cuerpos sencillos.
- Aplicar las teorías elementales de proporción y escala en figuras geométricas e irregulares asequibles (Teorema de Thales, cuadrícula...)
- Saber distribuir correctamente sobre el soporte los distintos elementos plásticos utilizando criterios compositivos básicos.
- Utilizar correctamente los lápices de grafito, de colores y las témperas.

- Utilizar los colores primarios para obtener los secundarios y complejos, y aplicar las perspectivas cromáticas y atmosféricas para realizar composiciones sencillas.
- Analizar las formas del entorno valorando en su traducción sobre la superficie del soporte plano, sus texturas, grafismos y colores de forma creativa.
- Diseñar objetos y obras siguiendo las pautas del proceso creativo.
- Hacer uso de las TIC
- Demostrar interés hacia el trabajo bien realizado, acabado y presentado.
- Integrarse de forma participativa en los trabajos en grupo, comprendiendo la importancia de la aportación personal al resultado del conjunto.

10.6. Instrumentos de calificación

La calificación será el resultado de la medición del grado de asimilación de los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales propuestos para cada bloque temático en cada curso. Dicha medición se realizará conforme al siguiente esquema:

Los **contenidos conceptuales** serán calibrados en **pruebas** realizadas en el aula o en **trabajos** propuestos para su realización (individual o en grupo) fuera o dentro de la misma. En ellos se expondrán problemas y/o propuestas, cuya aplicación necesite la asimilación de los conceptos incluidos en las distintas Unidades Didácticas. Supondrá un **30%** de la nota global.

Los **contenidos procedimentales** serán evaluados a partir del manejo de los materiales y las fuentes de información, en las distintas propuestas. Este seguimiento se hará:

- En el aula, mediante la **observación directa** y la valoración de los resultados finales obtenidos mediante la utilización de los materiales y la consulta de la información disponible (apuntes, libros, esquemas, internet...)
- En los **trabajos individuales o en grupo**, midiendo la capacidad de análisis, consulta de la documentación disponible, la utilización de los materiales y el resultado final.

Los contenidos procedimentales serán calificados con el **40%** de la nota global.

En definitiva, la calificación de **conceptos y procedimientos** será del **70%** de la calificación global.

Para evaluar la **Geometría**, se realizaran pruebas teórico-prácticas por unidades didácticas que tendrán un valor del **50%** de la nota de dichas unidades.

El alumnado entregará **todos los trazados geométricos realizados en clase pasados a limpio**. Con esto se pretende no sólo obtener una calificación, sino también corregir los posibles errores en la adquisición de la información o en la ampliación de la misma. Esto tendrá un valor del **20% de la calificación**.

Los **contenidos actitudinales**, serán medidos fundamentalmente a través de la **observación directa** y de la evaluación en los **trabajos y actividades** de los aspectos referidos a:

- Interés por los temas planteados y participación activa.
- Puntualidad en la entrega de trabajos.
- Des-inhibición, investigación y creatividad.
- Calidad estética en la presentación de las pruebas y trabajos.
- Capacidad de trabajo en equipo.
- Asistir a clase con puntualidad.
- Respetar el normal desarrollo de las clases.
- Respetar a los miembros de la comunidad educativa.
- Cuidado y uso correcto de los materiales propios y del Dpto

Los contenidos actitudinales serán calificados con el **30%** de la nota global.

El no presentar las pruebas programadas supondrá calificación negativa en la evaluación.

10.7. Recuperación:

Se entiende la recuperación como un elemento corrector con carácter formativo y contextualizado, instrumentalizado, continuo, sin carácter sancionador.

La Evaluación será progresiva y continua, informando a los alumnos de la forma en que van a ser evaluado.

Los alumnos/as que no superen las distintas evaluaciones, deberán realizar una serie de pruebas de recuperación sobre los contenidos no superados que deberán entregar en la fecha que se fije a tal efecto. El no cumplimiento de este plazo, supone la no superación de los objetivos propuestos y la no promoción en la asignatura.

10.8. Alumnado con el área E.P.V. no superada en cursos anteriores.

Este Departamento hará un seguimiento del desarrollo de los trabajos propuestos al alumnado con el área no superada en cursos anteriores y estará a la disposición de los alumnos/as que necesiten asesoramiento sobre los dichos trabajos y la resolución de cualquier duda que se pudiese generar en el proceso de recuperación de la asignatura.

En el momento que el Departamento conozca la relación de alumnado con la asignatura pendiente se entregará un documento a las familias para que lo firmen en el que constará los mínimos exigibles de cada curso, información justificada de cómo se puede recuperar, relación de los trabajos que el alumnado ha de entregar y en qué consistirá el examen en caso de no superar la asignatura antes del mes de mayo. Así mismo se fijará un día de la semana en horario de recreo para la entrega de trabajos así como para la atención personalizada del el alumnado con la asignatura no superada.

Además de las que éste departamento expone, se estudiarán las propuestas que el alumnado proponga respecto a entrega de trabajos, fecha de exámenes, etc.

- Alumnado de 2º .

Al tener los mismos contenidos fundamentales los cursos 1º y 2º con la diferencia de que en cada curso se van ampliando éstos, al superar los objetivos mínimos 2º, se da por hecho que ha superado los objetivos mínimos del curso anterior. De no superarlos, a este alumnado de 2º se le exigirá los mínimos de 1º, dejándoles pendientes los de 2º. Para recuperar se planteará al alumnado la realización de trabajos, fichas, láminas y cuestionarios más básicos que lo que imparte en el 2º curso. Durante todo el curso y en el tratamiento de cada unidad didáctica se proporcionará al alumnado dichas fichas, trabajos o láminas.

-Alumnado de 3º ESO y 4º ESO (no matriculados en EPV).

Recuperan la asignatura los alumnos que obtengan calificación positiva en las láminas que se les propondrá, que habrán de entregar paulatinamente en el día de la semana fijado para tal efecto. De no ser así tendrán que presentarse a un examen de recuperación que se celebrará en el mes de Mayo.

-Alumnado de 4º eso con EPV de 2º pendiente que están matriculados/as en este área este curso.

Los alumnos y alumnas matriculados en E.P.V en 4º y tengan pendiente la de 2º , superarán ésta si aprueban la del 4º curso. De no ser así, tendrán que presentar lo mismo referido en el apartado anterior o realizar la misma prueba. Si no se supera la asignatura en mayo tendrán que hacerlo en septiembre, así como las pruebas de objetivos mínimos del cuarto curso.

10.9. Alumnado repetidor con EPVA no superada en el nivel que repiten.

Este alumnado llevará durante el curso un plan personalizado en esta asignatura. En primer lugar se detectará las causas del fracaso, y partiendo de ahí se realizará el seguimiento. En cada unidad didáctica se descubrirá si el alumnado tiene dificultades y de qué tipo. De ser así se le planteará el realizar actividades de refuerzo para casa .

10.10 .Prueba extraordinaria.

Los alumnos/as que no superen la asignatura en el mes de junio tendrán que realizar una prueba extraordinaria consistente en la realización de una prueba teórica-práctica y en la entrega de una serie de trabajos que se les propondrá en junio sobre las unidades no superadas durante el curso.

Los trabajos tendrán un valor del 40% de la nota final y el examen un 60%.

10.11. Rendimiento nulo o Abandono.

Supondrá la no superación de la asignatura de E.P.V en cada trimestre o al final del curso (ya que el abandono de la materia implica no tener adquiridas las competencias básicas) , cuando el alumnado:

- Falta reiteradamente a clase sin justificación .
- Acude sistemáticamente a clase sin los materiales necesarios.
- No realiza las tareas ni en el aula ni en casa.
- No realiza las pruebas programadas : no entrega los trabajos, no se presenta a los exámenes, o los entrega en blanco.

Esta actitud y resolución será notificada al tutor/a del alumno/a durante el curso para que asimismo lo ponga en conocimiento de sus tutores legales.

DIBUJO TÉCNICO 1º y 2º BACHILLERATO.

1.-OBJETIVOS.

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

1. **Apreciar y reconocer el dibujo técnico como elemento de configuración y recurso gráfico en la industria, el diseño, la arquitectura, el arte o en la vida cotidiana.**
2. **Comprender y representar los problemas de configuración de figuras sencillas en el plano y el espacio.**
3. **Analizar los fundamentos y las características de los sistemas de representación.**
4. **Valorar la universalidad de la normalización en el dibujo técnico y aplicar la principales normas UNE e ISO referidas a la obtención, posición y acotación de las vistas de un cuerpo.**
5. **Planificar y reflexionar, de forma individual y colectiva, sobre el proceso de realización de cualquier construcción geométrica, relacionándose con otras personas en las actividades colectivas con flexibilidad y responsabilidad.**
6. **Integrar sus conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos y en aplicaciones de la vida cotidiana, revisando y valorando el estado de consecución del proyecto o actividad siempre que sea necesario.**
7. **Descubrir la importancia del proceso metodológico de creación y representación del dibujo técnico mediante la elaboración de bocetos, croquis y planos.**
8. **Valorar la importancia que tiene el correcto acabado y presentación del dibujo en lo referido a la diferenciación de los distintos trazos que lo configuran, la exactitud de los mismos y la limpieza y cuidado del soporte.**
9. **Interesarse por las nuevas tecnologías y los programas de diseño, disfrutando con su utilización y valorando sus posibilidades en la realización de planos técnicos.**

2.- METODOLOGÍA

Como planteamiento básico se encuentra el facilitar la tarea de aprendizaje al alumnado, que es el verdadero protagonista de este proceso.

Siguiendo el criterio de dificultad, los contenidos se irán graduando en dificultad creciente; empezando siempre por lo más simple hasta llegar a lo más complejo, de lo concreto a lo abstracto.

Se tendrá en cuenta que no existen dos alumnos/as iguales, por lo que la atención a la diversidad estará presente en todo el proceso de aprendizaje.

Esta asignatura es inminentemente procedimental, así que tras una explicación análisis y ejemplificación de la teoría y clarificación de dudas, el alumnado comenzará a trabajar

las distintas propuestas prácticas relacionadas con el tema tratado. El profesorado se apoyará en material gráfico e informático.

El uso de las TIC estará presente en todo momento.

Se facilitará la realización de trabajos interdisciplinarios que implique a varios departamentos didácticos.

Puede resumirse la propuesta metodológica de esta programación en el siguiente esquema:

A) Motivación del alumnado:

Se hará saber al alumnado de la utilidad del Dibujo Técnico en su vida cotidiana y su directa relación con el mundo del diseño, la arquitectura e industria.

Se realizará una prueba previa de nivel para concretar desde que conocimientos debemos partir.

Se comenzará con conceptos y procedimientos simples para ir avanzando en complejidad.

Se planteará el proceso de enseñanza y aprendizaje en torno a la resolución de problemas fomentando la interacción entre las ideas previas y los nuevos datos.

El alumnado propondrá ejercicios similares a los resueltos..

Se pondrá en práctica los nuevos conocimientos de forma que el alumnado pueda comprobar el interés y la utilidad de lo aprendido.

Se propiciará la realización de conclusiones personales

B) Fomento de la investigación en el aula:

Se fomentará el desarrollo de la capacidad del alumnado de indagar, experimentar, planificar y crear.

Se propiciará el desarrollo de la creatividad del alumnado así como su capacidad de indagar, experimentar, planificar y crear diseños.

Se potenciará el uso de los instrumentos de dibujo técnico manejándolos con soltura, precisión y rapidez. Estos instrumentos se integrarán a su vez con las TIC.

C) Propuesta de una clase activa:

Dado el carácter práctico de la asignatura, la metodología será activa, favoreciendo el autoaprendizaje con el trabajo individual, así como el aprendizaje cooperativo con el trabajo en equipo.

Se realizarán debates de las opiniones de y con los alumnos/as.

El alumnado se agrupará según el tipo de actividad a realizar. Cuando se trabaje de forma individual, se pretenda favorecer la reflexión y práctica de los contenidos de forma personal e individualizada. Con las actividades en grupo se pretende favorecer un aprendizaje cooperativo y no competitivo, así como el intercambio de diferentes ideas, puntos de vista, opiniones, etc.

El criterio de agrupamiento será el siguiente:

- Trabajo individual en su puesto de clase.

- Trabajo en pequeño grupo (3-4): discusión de ideas, proyectos sencillos.
- Trabajo en gran grupo: debates de experiencias y proyectos visitas extraescolares ...

Se fomentará la cooperación entre el alumnado durante el desarrollo del aprendizaje ya que, en muchas ocasiones, los alumnos/as superan las dificultades e incrementan la motivación con la ayuda de sus compañeros/as. Es por ello que los grupos que se organicen serán heterogéneos en cuanto al aspecto de las capacidades como al de la motivación y actitud positiva ante los contenidos.

2.1. Atención a la diversidad.

Desde la realización de la prueba de evaluación inicial, al comienzo del curso, y atendiendo a los diferentes ritmos de aprendizaje que se pueda observar en el alumnado se determinarán una serie de actuaciones personalizadas necesarias para que se desarrolle el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Estas actuaciones supondrán adaptar una serie de actividades que responderán a diferentes niveles de dificultad (baja, media y alta) según los siguientes parámetros:

Nivel bajo: si se requiere un nivel de razonamiento bajo, es decir, si es necesario insistir y reforzar en lo aprendido. Si sólo se necesita consultar un libro para resolverla. Si para contestarla es preciso tener en cuenta únicamente los conceptos de la unidad que se esté trabajando.

Nivel medio: si se requiere un mayor nivel de razonamiento. Si plantea diferentes soluciones a la hora de realizar las actividades. Si necesita manejar otra fuente además del libro, o si necesita relacionar conceptos de otras unidades.

Nivel alto: si plantea diferentes soluciones relacionando diversos contenidos. Si el nivel de razonamiento es alto. Si se precisa manejar varias fuentes bibliográficas para responder.

Dependiendo de estos niveles se programarán actividades de refuerzo educativo o de ampliación:

- Actividades de cursos anteriores para repasar conceptos.
- Actividades de ampliación de conceptos.
- Actividades de distinto nivel de dificultad: de iniciación, de refuerzo, de desarrollo y de profundización.
- Actividades variadas: exposiciones orales y de trabajos, de investigación, de ampliación.
- Uso de recursos TIC.
- Actividades de potenciación del uso adecuado del vocabulario propio del alumnado como el específico de la materia.
- Actividades que potencien las técnicas de estudio.

Para llevar a cabo todas estas actuaciones será necesario adecuar, en la medida de lo posible, la temporalización según el nivel de aprendizaje.

3. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.

3.1. Material didáctico.

A) Profesorado.

- Diferentes libros y manuales.
- Material de precisión de dibujo técnico.
- Cañón y pizarra digital.
- Ordenador

B) Alumnado.

- Libros de texto (Recomendados): “Dibujo Técnico I” Editorial SM Savia para 1º y “Dibujo Técnico II” Editorial SM Savia para 2º.
- Fotocopias de láminas.
- Libros y manuales de consulta que les aporta el dpto.
- Material de precisión de dibujo técnico.
- Cuatro ordenadores portátiles que les aporta el dpto.

3.2. Recursos didácticos.

- Aula específica de EPVA.
- Acceso a internet en el aula.
- Cañón y pizarra digital.
- Libro digital “Dibujo Técnico I”. Edit. SM Salvia.

4.- COMPETENCIAS CLAVES

Durante el desarrollo del currículo se contribuirá al desarrollo de las competencias claves.

4.1.- Competencia comunicación lingüística.

- Utilizamos el lenguaje oral y escrito para llegar a conocer al propio de esta asignatura.
- Analizamos los trabajos proyectos propios y ajenos para crear nuestra propia opinión que manifestamos con el diálogo.
- El trabajo en grupo, requiere una comunicación clara y dinámica .
- Realizamos lectura comprensiva del libro del texto en cada unidad. Haciendo hincapié en el vocabulario específico para comprender oralmente y por escrito los procedimientos para ejecutar ejercicios.
- Redactamos memorias del proceso de realización de los distintos proyectos.

4.1.1.- Proyecto lector escritor.

Se realizarán durante el curso las siguientes actividades para:

Mejorar la competencia lectora:

- Lectura comprensiva en el aula del libro de texto por parte de todo el alumnado.

- Lectura de textos vinculados a técnicas y a estilos artístico en arquitectura, así como a la industria del diseño.
- Interpretación de imágenes técnicas.

Mejorar la expresión escrita:

- Se realizarán por escrito memorias explicativas de los proyectos presentados.
- El alumnado utiliza el dibujo técnico para representar la realidad.

4.2.- Competencia matemática y competencia básica en ciencia y tecnología.

- El dibujo técnico mantiene una directa relación con las Matemáticas y la tecnología.
- Trabajamos con un lenguaje simbólico y abstracto.
- Trabajamos con mediciones, dimensiones y proporciones.
- Estudiamos la realidad espacial. .
- En el desarrollo de los contenido observamos, experimentamos, descubrimos y reflexionamos posteriormente sobre los resultados
- Manejamos y disfrutamos de los medios tecnológicos.

4.3.- Competencia digital.

- Constantemente buscamos información en los recursos digitales y en internet.
- Utilizamos las Tecnologías de la Información y Comunicación como herramientas para captar, modificar y reproducir imágenes.
- Utilizamos programas informáticos para la realización de distintas actividades y proyectos.

4.4.- Competencia social y cívica.

- Valoramos y evaluamos los trazados y bien presentado.
- Realizamos trabajos grupales para favorecer las relaciones, el diálogo, la tolerancia y el respeto a los demás.
- Trabajamos en equipo para crear obras colectivas o para mostrar la de los demás
- Analizamos obras arquitectónicas, de diseño o de la industria. con el fin de comprender las distintas culturas y sociedades.
- Analizamos los proyectos ajenos para enriquecernos de la creatividad, inquietudes, experiencias y personalidad de los demás.
- Analizamos y estudiamos cómo la sociedad estructura el entorno para su habitabilidad sin conflictos .

4.5.- Competencia aprender a aprender.

- Desarrollamos la des-inhibición y creatividad del alumnado a la hora de realizar proyectos.
- Con el estudio de la Geometría plana y descriptiva descubrimos nuevas formas de representar un proyecto.
- Fomentamos la curiosidad con el fin de no dejar de buscar información y de investigar sobre lo tratado en cada unidad.

- Realizamos proyectos individuales.
- Relacionamos constantemente los conceptos que se adquieren en el aula con el entorno inmediato del alumnado.
- Fomentamos el disfrute ante el trabajo limpio y bien presentado y el rechazo ante lo desorganizado y mal trazado.

4.6.- Competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

- Trabajamos individualmente en la realización de proyectos que exigen un proceso creativo y autónomo desde la idea inicial hasta el resultado final. En este recorrido las decisiones en cuanto a planificación, búsqueda de estrategias y formas de representación de la idea llevan a una continua evaluación de nuestro propio trabajo.
- Fomentamos el espíritu crítico y el debate.
- Desarrollamos la iniciativa personal, así como la adquisición de destrezas para interactuar en el ámbito público.

4.7.- Competencia conciencia y expresiones culturales.

- Trabajamos en la valoración de las obras arquitectónicas para fomentar la conservación del patrimonio cultural.
- Analizamos distintas formas de vida y distintas cultura mediante las obras arquitectónicas, de diseño o industriales.
- Fomentamos el espíritu crítico ante las obras propias y las ajenas.

5. ELEMENTOS TRANSVERSALES

Los elementos transversales que se tratarán en Bachillerato serán los mismos que aparecen en la programación de ESO de este departamento (pg. 11), si bien adaptados a los contenidos de esta asignatura.

No existe espacio-tiempo concreto para el desarrollo y tratamiento de estos elementos que contribuirán a dotar al alumnado de una formación integral que favorecerá su desarrollo personal. Se irán tratando a lo largo de todo el curso.

6. CONTENIDOS, CRITERIOS Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES DE DIBUJO TÉCNICO EN 1º DE BACHILLERATO.

Bloque 1: Geometría y Dibujo Técnico

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p><u>Trazados geométricos.</u> 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: clasificación, características y operaciones. Determinación de lugares geométricos. Aplicaciones.</p>	<p>Determinar con la ayuda de los instrumentos de dibujo (regla, escuadra, cartabón y compás) los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano, comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas. Comprender las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones. Resolver problemas geométricos valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.</p>	<p>Realiza trazados geométricos sencillos haciendo uso de la escuadra y el cartabón. Comprende la composición geométrica descrita en un enunciado y determina gráficamente los lugares geométricos indicados. Realiza operaciones con segmentos. Resuelve geoméricamente operaciones aritméticas. Dibuja ángulos haciendo uso de instrumentos y de técnicas geométricas.</p>
<p><u>Polígonos.</u> Triángulos: resolución gráfica de triángulos, propiedades y aplicaciones de sus rectas y puntos notables. Cuadriláteros: clasificación, características y construcciones. Polígonos regulares: construcción conociendo el lado y a partir del radio de la circunferencia circunscrita. Método general. Polígonos estrellados. Elaboración de formas basadas en redes modulares pudiendo utilizar como ejemplo el diseño de los azulejos de la herencia de la cultura árabigoandaluza.</p>	<p>Relacionar las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones. Resolver triángulos, cuadriláteros y polígonos con la ayuda de los instrumentos de dibujo técnico, aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.</p>	<p>Construye triángulos conociendo sus lados, sus ángulos, sus rectas o sus puntos notables. Construye cuadriláteros conociendo sus elementos y las relaciones entre ellos. Construye polígonos regulares mediante métodos propios y generales. Dibuja polígonos estrellados. Analiza y reproduce formas poligonales empleadas en diseño industrial y figuras geométricas presentes en la naturaleza.</p>

<p><u>Proporcionalidad, igualdad, semejanza y escalas.</u> Análisis y trazado de formas poligonales por proporcionales e iguales por triangulación, radiación e itinerario. Representación de formas planas. Trazado de formas proporcionales: Proporcionalidad y semejanza. Construcción y utilización de escalas gráficas.</p>	<p>Diseñar, modificar o reproducir cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, coordenadas o relaciones de semejanza. Resolver problemas de proporcionalidad y reproducir figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica.</p>	<p>Resuelve problemas geométricos en cuya solución es preciso determinar relaciones de proporcionalidad y semejanza. Dibuja figuras semejantes y proporcionales a una figura dada. Construye una escala gráfica. Reproduce una figura plana dada a la escala especificada y sabe indicar a qué escala está representada una figura.</p>
<p><u>Transformaciones geométricas elementales.</u> giro, traslación, simetría, homología, homotecia y afinidad. Aplicaciones.</p>	<p>Comprender las características de las transformaciones geométricas elementales: giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad. Identificar las propiedades de las transformaciones geométricas elementales y las aplica en la resolución de problemas geométricos.</p>	<p>Resuelve problemas geométricos en los que intervienen razones simples o razones dobles. Construye figuras geométricas planas que cumplen ciertas condiciones haciendo uso de las transformaciones geométricas elementales. Resuelve problemas de homotecia. Traza figuras simétricas a una dada, respecto a un punto y respecto a un eje. Realiza y analiza giros de una figura dada. Identifica, valora y construye y redes modulares empleadas en arte y arquitectura.</p>
<p><u>Tangencias y enlaces.</u> Aplicaciones.</p>	<p>Identificar las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia. Resolver problemas básicos de tangencias con la ayuda de los instrumentos de dibujo técnico aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares</p>	<p>Dada una figura geométrica, sabe indicar los puntos de tangencia entre sus diferentes elementos y los centros de los distintos arcos que la componen. Sabe trazar tramos rectos, arcos y circunferencias que cumplen ciertas condiciones de tangencia. Sabe enlazar una serie de puntos y trazar a partir de ellos un recorrido curvo continuo. A partir de los centros y puntos de tangencia, sabe reproducir una figura enlazando de forma correcta</p>

	utilizadas.	los distintos tramos rectos y curvos.
<u>Curvas técnicas</u> Óvalos, ovoides y espirales.	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.	A partir de las propiedades de las curvas técnicas, sabe construir figuras planas que incorporan óvalos u ovoides en su trazado. A partir de las propiedades de las curvas técnicas, sabe construir figuras planas que incorporan volutas o espirales en su trazado. Realiza dibujos que representan figuras tridimensionales que incorporan espirales. Analiza y reproduce curvas geométricas presentes en la naturaleza.
<u>Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial.</u> Geometría y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 2D utilizando entre otras actividades la reproducción mediante las nuevas tecnologías de la tracería que encontramos en la Alhambra de Granada u otros edificios del patrimonio histórico andaluz.	Saber realizar dibujos con materiales tradicionales y con programas de dibujo vectorial por ordenador.	Sabe utilizar correctamente los materiales tradicionales de dibujo técnico. Sabe utilizar el diseño asistido por ordenador (DAO, CAD)

Bloque 2: Sistemas de representación

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<u>Sistemas de representación</u> Fundamentos de los sistemas de representación. Sistemas de representación en el Arte. Evolución histórica de los sistemas de representación. Sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación. Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección. Clases de proyección. Sistemas de representación y	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.	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. Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando

<p>nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 3D.</p>		<p>sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo.</p> <p>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.</p>
<p><u>Sistema diédrico</u> 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.</p>	<p>Comprender los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada. Diseñar 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. Comprender 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, con exactitud, claridad y razonando las soluciones gráficas.</p>	<p>Representa puntos, rectas y planos en sistema diédrico. Con el fin de resolver problemas geométricos, sabe hacer uso de las trazas de rectas y planos en sistema diédrico a partir de los puntos y rectas descritos en un enunciado. A partir de las proyecciones horizontal y vertical de una pieza, sabe trazar la tercera proyección. Representa puntos, rectas y planos en sistema diédrico. Resuelve problemas geométricos a partir de la representación de una serie de elementos en sistema diédrico, como puntos, rectas y plano</p>
<p><u>Sistema de planos acotados.</u> Aplicaciones.</p>	<p>Comprender el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos,</p>	<p>Sabe trazar planos en el sistema de planos acotados a partir de los datos descritos en un enunciado. A partir de la representación en perspectiva de una pieza, sabe dibujar las proyecciones</p>

	<p>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.</p>	<p>de la misma en el sistema acotado. Representa puntos y rectas que cumplen ciertas condiciones en el sistema de planos acotados. Sabe trazar perfiles longitudinales en planos topográficos.</p>
<p><u>Sistema axonométrico.</u> Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción. Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas.</p>	<p>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.</p>	<p>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</p>
<p><u>Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballeras y militares.</u> Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.</p>	<p>Realizar perspectivas caballeras o planimétricas de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p>	<p>Representa en perspectiva caballera piezas tridimensionales a partir de sus vistas en sistema diédrico. Sabe hallar las trazas de rectas y planos en sistema de perspectiva caballera a partir de los puntos y rectas descritos en un enunciado. Sabe situar puntos en sistema de perspectiva caballera y dibujar las proyecciones de rectas descritas en el enunciado Sabe situar planos en sistema de perspectiva caballera a partir de los datos del enunciado. Realiza perspectivas caballeras o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p>

<p><u>Sistema cónico.</u> 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.</p>	<p>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.</p>	<p>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.</p> <p>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. 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.</p>
<p><u>Representación de sólidos en los diferentes sistemas.</u></p>	<p>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.</p>	<p>A partir de las vistas de una pieza en sistema diédrico, sabe dibujar dicha pieza en otros sistemas de representación. A partir de la representación de una pieza en perspectiva axonométrica, sabe dibujar dicha pieza en otros sistemas de representación.</p> <p>A partir de la representación de una pieza en perspectiva caballera, sabe dibujar dicha pieza en otros sistemas de representación.</p> <p>A partir de la representación de una pieza en el sistema de planos acotados, sabe dibujar</p>

	dicha pieza en otros sistemas de representación.
--	--

Bloque 3: Normalización

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p><u>Normalización y croquización</u></p> <p>Necesidad y ámbito de aplicación de las normas en dibujo técnico. Formatos. Líneas normalizadas. Normas sobre escalas. Escalas recomendadas, designación e inscripción.</p>	<p>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.</p> <p>Describir los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, DIN 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</p>	<p>Conoce los ámbitos de actuación de las distintas normas y los organismos encargados de certificarlas. Conoce los formatos normalizados y sabe emplear el más adecuado para la presentación de sus trabajos. Conoce y sabe utilizar las líneas normalizadas. Sabe escoger la escala adecuada en la realización de un dibujo, conoce la designación correcta y sabe cómo inscribirla en el cuadro de rotulación correspondiente. Conoce y aplica los modos normalizados de plegar un plano, con y sin fijación. Realiza croquis a mano alzada claros y completos. Sabe valorar la importancia de la normalización industrial con el fin de abaratar costes y universalizar el uso de los diseños artísticos de ámbito industrial.</p>
<p><u>Vistas, cortes y secciones</u></p> <p>Iniciación a los cortes y las secciones. Aplicaciones de la normalización al dibujo industrial y al dibujo arquitectónico.</p>	<p>Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.</p>	<p>Sabe representar las vistas de una pieza tridimensional y distribuirlas en el plano siguiendo el sistema europeo y aplicando las simplificaciones que resulten oportunas. A partir del plano de corte indicado en una de las vistas, sabe representar la vista en corte de una pieza. Sabe escoger los cortes y las secciones que más interesan con el fin de representar adecuadamente una pieza. Reconoce y sabe representar las secciones de una pieza alargada conociendo los</p>

	<p>Representar 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. Representar objetos sencillos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.</p>	<p>planos de corte. A partir de la representación simplificada de una pieza con un corte a un cuarto, sabe completar la mitad que le falta.</p> <p>Analiza y reproduce formas geométricas empleadas en diseño industrial y figuras geométricas presentes en la naturaleza.</p>
<p>Acotación Normas de acotación. Vistas. Aplicaciones de la normalización al dibujo industrial y al dibujo arquitectónico.</p>	<p>Conocer las normas UNE e ISO relativas a la acotación de piezas. Saber medir las dimensiones fundamentales de una pieza. Indicar adecuadamente las cotas en un dibujo, incluyendo todos los elementos necesarios y disponiéndolos correctamente.</p> <p>Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.</p>	<p>Acota las vistas diédricas de una pieza tridimensional siguiendo las normas de acotación establecidas y realizando los cortes que resulten necesarios. Representa y acota las vistas diédricas de una pieza tridimensional a partir de su representación en perspectiva, realizando los cortes que resulten necesarios.</p> <p>Analiza y acota formas geométricas empleadas en diseño industrial y figuras geométricas presentes en la naturaleza.</p>

Temporalización de los contenidos de 1º de Bachillerato.

1ª Evaluación: Bloque 1.

2ª Evaluación: Bloque 2.

3ª Evaluación: Bloque 3.

7.- CONTENIDOS, CRITERIOS Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES DE DIBUJO TÉCNICO EN 2º DE BACHILLERATO.

Bloque 1: Geometría y Dibujo Técnico

<u>Contenidos</u>	<u>Criterios</u>	<u>Estándares evaluables</u>
<p><u>Trazados en el plano.</u></p> <p>Proporcionalidad.</p> <p>Circunferencia y sus ángulos.</p> <p>Arco capaz.</p> <p>Rectificaciones.</p> <p>Potencia. Eje y centro radical.</p> <p>Inversión.</p> <p>Equivalencias.</p>	<p>Aplicar el rectángulo aureo.</p> <p>Realizar trazados geométricos en el plano, referentes a rectificación de arcos, conociendo sus fundamentos teóricos.</p> <p>Aplicar el arco capaz en resolución de determinados problemas</p> <p>Construir y dibujar figuras geométricas planas que tengan la misma superficie que otras.</p> <p>Saber aplicar dichos trazados a la realización de trabajos más complejos.</p> <p>Usar correctamente el compás, la escuadra y el cartabón, la regla y el lápiz.</p>	<p>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.</p> <p>Determina lugares geométricos de aplicación al dibujo técnico aplicando los conceptos de potencia o inversión.</p> <p>Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolas por analogía en otros problemas más sencillos.</p> <p>Maneja con destreza y precisión los instrumentos de dibujo técnico para realizar las diferentes técnicas, poniendo sumo cuidado en la utilización de los diferentes tipos de líneas, en pro de la claridad del dibujo.</p>
<p><u>Trazado de tangencias.</u></p>	<p>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</p>	<p>Conoce y comprende los fundamentos y propiedades de las construcciones básicas de tangencias entre rectas y circunferencias y entre circunferencias.</p> <p>Resuelve problemas de tangencias complejos, analizando las posibles soluciones y seleccionando</p>

	de tangencia y la relación entre sus elementos.	<p>la estrategia para resolverlo de forma sencilla, especialmente aquellos casos en los que no se conoce el radio.</p> <p>Realiza problemas aplicando los casos de tangencia que correspondan para dibujar enlaces e inserciones.</p> <p>Usa el ordenador para afianzar y desarrollar el conocimiento del área de Dibujo Técnico.</p>
<p><u>Curvas cónicas.</u></p> <p>Secciones de un cono. Focos y directrices. Circunferencias principal y focales.</p> <p>Elipse. Definición y propiedades. Trazado. Tangentes. Intersección con recta.</p> <p>Hipérbola. Definición y propiedades. Trazado. Tangentes. Intersección con recta.</p> <p>Parábola. Definición y propiedades. Trazado. Tangentes. Intersección con recta.</p>	<p>Conocer y comprender la naturaleza de las curvas cónicas, diferenciando las distintas formas de generarse.</p> <p>Representar curvas cónicas, atendiendo a sus propiedades y características.</p> <p>Conocer y aplicar las propiedades de las curvas cónicas y la relación entre los diferentes elementos de definición, incluyendo las rectas tangentes y secantes.</p>	<p>Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.</p> <p>Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.</p> <p>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.</p> <p>Usa el ordenador para afianzar y desarrollar el conocimiento del área de Dibujo Técnico.</p>
<p><u>Curvas técnicas.</u></p> <p>Curvas cíclicas: Cicloide, epicicloide, hipocicloide. Cardioide.</p> <p>Envolvente de la circunferencia. Lemniscata.</p> <p>Curvas trigonométricas.</p>	<p>Conocer y comprender las curvas cíclicas, diferenciando las distintas formas de generarse y las características de cada una.</p> <p>Conocer y comprender la forma de generar ejemplos de otras curvas técnicas, como envolventes, senoides y lemniscatas.</p>	<p>Comprende el origen de las curvas cíclicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.</p> <p>Traza curvas cíclicas, determinando los elementos que las definen, resolviendo su trazado por puntos o por</p>

	<p>Trazar curvas cíclicas atendiendo a sus propiedades y elementos.</p>	<p>homología respecto a la circunferencia.</p> <p>Usa el ordenador para afianzar y desarrollar el conocimiento del área de Dibujo Técnico.</p>
<p><u>Transformaciones geométricas.</u> Homología. Aplicaciones. Afinidad. Aplicaciones.</p>	<p>Contactar con la geometría proyectiva como ampliación de la ya conocida geometría euclidiana.</p> <p>Conocer las relaciones de las transformaciones con la geometría descriptiva que se estudiará más adelante.</p> <p>Realizar transformaciones en el plano, tales como homologías y sus casos particulares, afinidades e inversiones.</p> <p>Aplicar dichas transformaciones a otros tipos de problemas.</p>	<p>Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.</p> <p>Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.</p> <p>Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.</p> <p>Usa el ordenador para afianzar y desarrollar el conocimiento del área de Dibujo Técnico.</p>

Bloque 2: Sistemas de representación

<u>Contenidos</u>	<u>Criterios</u>	<u>Estándares evaluables</u>
<p><u>Sistema diédrico.</u> Punto, recta y plano en el Sistema diédrico. Ersecciones de planos entre sí y de rectas y planos. Paralelismo y perpendicularidad. Distancias.</p>	<p>Entender la necesidad y la importancia del sistema diédrico.</p> <p>Conocer el fundamento teórico del sistema diédrico y diédrico directo.</p> <p>Emplear el sistema diédrico y diédrico directo para resolver problemas de intersecciones, paralelismo, perpendicularidad y distancias entre puntos, la recta y el plano.</p>	<p>Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.</p> <p>Usa el ordenador para afianzar y desarrollar el conocimiento del área de Dibujo Técnico.</p>

	Emplear la tercera proyección en la resolución de problemas.	
<p><u>Métodos en el sistema diédrico.</u></p> <p>Abatimientos. Cambios de planos. Giros. Aplicaciones.</p>	<p>Conocer y comprender en sistema diédrico y diédrico directo los métodos que emplea la geometría descriptiva, tales como los abatimientos, los cambios de plano de proyección y los giros.</p> <p>Conocer métodos como los abatimientos, los cambios de plano de proyección y los giros, para representar en diédrico figuras planas.</p> <p>Comprender y emplear el sistema diédrico para resolver problemas geométricos en el espacio entre puntos, rectas y planos.</p>	<p>· Conoce y comprende en sistema diédrico y diédrico directo los métodos como abatimientos, cambios de plano y giros y los aplica a la representación de figuras planas, trazando sus proyecciones diédricas.</p> <p>Comprende y emplea el sistema diédrico para resolver problemas geométricos en el espacio tales como determinar la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras.</p> <p>Usa el ordenador para afianzar y desarrollar el conocimiento del área de Dibujo Técnico.</p>
<p><u>Figuras en el sistema diédrico.</u></p> <p>Pirámide. Cono. Prisma. Cilindro. Esfera</p>	<p>Comprender y emplear el sistema diédrico para resolver problemas geométricos en el espacio de pirámides, conos, prismas y cilindros, sus secciones planas y respectivos desarrollos.</p>	<p>Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.</p> <p>Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.</p> <p>Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida.</p> <p>Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y</p>

		<p>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.</p> <p>Usa el ordenador para afianzar y desarrollar el conocimiento del área de Dibujo Técnico.</p>
<p><u>Poliedros regulares en el sistema diédrico.</u></p> <p>Tetraedro. Hexaedro. Octaedro. Dodecaedro. Icosaedro. Secciones Planas.</p>	<p>Comprender y emplear el sistema diédrico para representar los poliedros regulares en el plano.</p> <p>Comprender y emplear el sistema diédrico para resolver problemas geométricos en el espacio de poliedros regulares: proyecciones diédricas, alturas y secciones planas.</p>	<p>Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados y el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides, en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.</p> <p>Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.</p> <p>Usa el ordenador para afianzar y desarrollar el conocimiento del área de Dibujo Técnico.</p>
<p><u>Sistema axonométrico.</u></p> <p>Posición del triedro fundamental. Tipología de axonometría. Coeficientes de reducción. Punto, recta y plano. Representación de figuras planas. Representación de sólidos.</p>	<p>Entender la necesidad y la importancia del sistema de representación axonométrico.</p> <p>Conocer y comprender los fundamentos prácticos de los sistemas axonométricos y su relación con el sistema diédrico.</p> <p>Comprender y emplear el sistema axonométrico para representar figuras tridimensionales en el plano.</p> <p>Comprender y emplear el sistema axonométrico para</p>	<p>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.</p> <p>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</p>

	<p>resolver problemas geométricos en el espacio de abatimientos, figuras planas, sólidos y secciones.</p>	<p>necesarios. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballeras. Usa el ordenador para afianzar y desarrollar el conocimiento del área de Dibujo Técnico.</p>
<p><u>Sistema de perspectiva caballera</u> Coeficiente de reducción. Punto, recta, plano. Intersecciones. Abatimientos. Representación de sólidos</p>	<p>Entender la necesidad y la importancia del sistema de representación de perspectiva caballera. Conocer y comprender los fundamentos prácticos de la perspectiva caballera, y su relación con el sistema diédrico. Comprender y emplear el sistema de perspectiva caballera para representar figuras tridimensionales en el plano. Comprender y emplear la perspectiva caballera para resolver problemas geométricos de abatimientos, figuras planas, sólidos y secciones en el espacio.</p>	<p>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. 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. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballeras. Usa el ordenador para afianzar y desarrollar el conocimiento del área de Dibujo Técnico.</p>

Bloque 3: Documentación gráfica de proyectos

<u>Contenidos</u>	<u>Criterios</u>	<u>Estándares evaluables</u>
<p><u>Proyectos</u> Tipos de proyectos. Planificación. Dibujos del proyecto. Presentación del proyecto.</p>	<p>Entender la necesidad y la importancia del lenguaje gráfico como medio de expresión universal. Diferenciar los distintos tipos de proyectos y valorar su importancia en nuestro</p>	<p>Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico.</p>

	<p>día a día.</p> <p>Realizar la presentación de un proyecto, de forma personal o colectiva, concebido desde su planteamiento y planificación</p>	<p>Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.</p> <p>Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.</p> <p>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.</p> <p>Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización. 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.</p> <p>Usa el ordenador para afianzar y desarrollar el conocimiento del área de Dibujo Técnico.</p>

<p><u>Dibujo asistido por ordenador.</u></p> <p>Programa Inventor. Modelado de piezas. Generar planos en 2D. Ensamblajes. Renderizado</p>	<p>Valorar los programas informáticos de CAD por su exactitud, rapidez, limpieza y capacidad de modificación.</p> <p>Realizar dibujos y planos en 2D y 3D utilizando programas de CAD.</p> <p>Completar la presentación de un proyecto usando los dibujos y planos realizados con programas de CAD.</p>	<p>Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico.</p> <p>Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Usa el ordenador para afianzar y desarrollar el conocimiento del área de Dibujo Técnico.</p>
--	---	--

8. EVALUACIÓN

La evaluación será un proceso continuo que nos proporcionará información sobre la evolución y desarrollo de las capacidades programadas en los objetivos.

Partiremos de una evaluación inicial a comienzos de curso para diagnosticar los conocimientos sobre el Dibujo Técnico. Se realizarán a este efecto pruebas teóricas y prácticas.

Una vez concluida esta fase inicial, la evaluación se convertirá en un proceso constante y continuo, basada en la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje del alumnado.

También ha de servir para comprobar la idoneidad de los elementos que participan en el proceso de enseñanza-aprendizaje; modificarlos cuando sea preciso, o adecuarlos a la realidad del centro, del grupo de alumnos, etc.

Los instrumentos de los que nos serviremos para realizar la evaluación serán:

- **Observación directa del alumnado**, de su trabajo y su comportamiento diario.
- **Aplicación de aprendizajes en nuevos contextos**. Con esto se pretende comprobar si el alumnado es capaz de relacionar los contenidos con situaciones distintas a las ejemplificadas y demostrar que no se limita a un aprendizaje memorístico.
- **Trabajo en clase**. El trabajo diario evaluado según los estándares específicos..
- **Exámenes**. Se realizarán al final de cada una unidad didáctica.
- **Entrevistas individualizadas a alumnos /as y a tutores académicos y tutores legales**. Con ellas se pretende conocer, de un modo más directo y exacto las posibles deficiencias que se generen a lo largo del proceso de aprendizaje.

Los resultados de la evaluación se registrará en el Diario de clase. En él se anotarán el rendimiento del alumnado, su participación activa, calificaciones de pruebas y trabajos y otros aspectos relacionados: si trae a clase el material solicitado, su comportamiento, su asistencia, etc.

8.1. Criterios de evaluación:

Los criterios de evaluación se han establecido según la Orden de 14 de Julio de 2016 de la Consejería de Educación de la Junta de Andalucía publicada en BOJA nº 145 el 29 de julio de 2016.

En el apartado 6 de esta programación de 1º de Bachillerato viene especificados los criterios de evaluación por cada Unidad Didáctica pero durante todo el desarrollo del curso se tendrán en cuenta los siguientes criterios:

- Resolver problemas geométricos valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.
- Usar las TIC como herramienta de aprendizaje para afianzar y desarrollar el conocimiento del área de Dibujo Técnico
- Asimilar los conceptos de cada unidad didáctica y saberlos expresar con claridad .

- Valorar y respetar los trabajos ajenos.
- Puntualidad en la entrega de trabajos.
- Capacidad de trabajar en grupo.
- Las soluciones originales y correctas que aporte a los problemas planteados.
- El interés y participación activa en cada unidad y la seriedad en el trabajo.

Y también, y como criterios que son comunes a todas las áreas:

- Asistir a clase con puntualidad.
- Respetar el normal desarrollo de la clase.
- Cumplir con el trabajo escolar, participando en las experiencias curriculares que se propongan.
- Respetar a todos los miembros de la comunidad educativa.
- Respetar las instalaciones, mobiliario del centro y materiales tanto propios como ajenos.

8.2. Instrumentos de calificación.

La calificación será el resultado de la medición del grado de asimilación de los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales propuestos para cada bloque. Dicha medición se realizará de la siguiente forma

- Se realizarán exámenes por cada unidad que supondrá el 70% de la nota total.
- En cada unidad didáctica se realizarán láminas que supondrán un 15% de la nota.
- En cuanto a los contenidos actitudinales, comunes en todas las unidades como se refiere en el apartado anterior, la observación directa nos servirá para medirlos así como la evaluación de dichos contenidos en las láminas y exámenes. Supondrá el 15% restante de la nota final.

8.3. Recuperación:

El alumnado que no superen las distintas evaluaciones, deberán realizar una serie de pruebas (exámenes y láminas) de recuperación sobre los contenidos no superados que deberán entregar en la fecha que se fije a tal efecto.

8.4 Prueba extraordinaria.

Los alumnos/as que no superen la asignatura en el mes de junio tendrán que realizar una prueba extraordinaria consistente en la realización de un examen con un valor del 100% de la nota final.

8.5 Alumnado de 2º de bachillerato con Dibujo Técnico de 1º no superado.

El alumnado de 2º que tenga pendiente el dibujo técnico de 1º de bachillerato para superarlo tendrá que realizar una serie de láminas que se le irá dando paulatinamente y por

temas. Se fijará el recreo de un día de la semana para el seguimiento del plan de recuperación. Eso le servirá para superar el examen que se realizará en el mes de mayo.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	2
<u>EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL</u>	
1. METODOLOGÍA	3
1.1. Atención a la diversidad	4
1.2. Atención a alumnos con necesidades educativas	4
1.2.1. Refuerzo educativo.....	5
1.2.2. Adaptaciones curriculares no significativas.	5
1.2.3. Adaptaciones curriculares significativas.	5
1.3. Alumnos/as repetidores/as.	5
2. MATERIAL DIDÁCTICO Y RECURSOS	6
2.1. Material didáctico.	6
2.2. Recursos.	6
2.3. Apoyo informático.	7
3. COMPETENCIAS CLAVESI	7
4. ELEMENTOS TRANSVERSALES	10
5. OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA	12
6. CONTENIDOS	13
7. PRIMER CICLO	14
7.1. Objetivos del primer ciclo.....	14
7.2. 1º ESO. Contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.....	15
7.3. 2º ESO. Contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.....	21
8. SEGUNDO CICLO	27
8.1. .Objetivos del 2º Ciclo.....	27
8.2. 4º ESO. Contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.....	27
9. ACTIVIDADES.	38
9.1. Actividades directamente relacionadas con los temas.	38
9.2. Actividades más creativas.	38
9.3. Actividades extraescolares.	38

10. EVALUACIÓN	39
10.1 Criterios de evaluación.	40
10.2 Criterios generales para todos los cursos	41
10.3. Mínimos exigibles para 1º ESO.	41
10.4. Mínimos exigibles para 2º ESO	42
11.5. Mínimos exigibles para 4º ESO	42
10.6. Instrumentos de calificación	43
10.7. Recuperación	44
10.8. Alumnado con E.P.V.A. no superada en los cursos anteriores.	45
10.9. Prueba extraordinaria	45
10.10. Rendimiento nulo	45

DIBUJO TÉCNICO. 1º y 2ºBACHILLERATO

1.OBJETIVOS	47
2. METODOLOGÍA	47
2.1. Atención a la diversidad	49
3. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS	50
4. COMPETENCIAS CLAVES	50
5. ELEMENTOS TRANVERSALES	52
6. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES 1º Bach.	53
7.CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES 2º Bach.	61
8. EVALUACIÓN	69
8.1. Criterios de Evaluación	70
8.2. Instrumentos de calificación	70
8.3. Recuperación	70
84. Prueba extraordinaria.	70

