

PROGRAMACIÓN

DEPARTAMENTO

DE DIBUJO

2017-18

Jefa de Departamento:

Dña. M^a Victoria Rodrigo Poyatos

Profesores de otros departamentos que imparten la materia de E.P.V.A. en el presente curso:

Dña. M^a José Jiménez Pérez
D. Francisco Hinojosa Ríos
Dña. M^a Magdalena Cortés Domínguez.
D. Leonardo Álvarez Rodríguez

ÍNDICE

- 1. COMPOSICIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL DEPARTAMENTO (p.3)**
- 2. MARCO LEGAL Y CONSIDERACIONES GENERALES (p.4)**
- 3. COMPETENCIAS CLAVE (5)**
 - 3.1 CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA DE E.P.V.A. Y DIBUJO AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.
- 4. OBJETIVOS DE LA E.S.O. Y DE BACHILLERATO (p.7)**
 - 4.1. OBJETIVOS DE EPVA 1º E.S.O.
 - 4.2. OBJETIVOS DE EPVA 2º E.S.O.
 - 4.3. OBJETIVOS DE EPVA 3º E.S.O.
 - 4.4. OBJETIVOS DE EPVA 4º E.S.O.
 - 4.5. OBJETIVOS DE DIBUJO TÉCNICO-BACHILLERATO
- 5. CONTENIDOS Y SECUENCIACIÓN (p. 16)**
 - 5.1. *BLOQUES DE CONTENIDOS DE PRIMER CICLO*
 - 5.1.1. CONTENIDOS DE 1º E.S.O. (BILINGÜE)
 - 5.1.2. CONTENIDOS DE 2º E.S.O.
 - 5.2. *BLOQUES DE CONTENIDOS DEL SEGUNDO CICLO*
 - 5.2.1. CONTENIDOS DE 3º CURSO.
 - 5.2.2. CONTENIDOS DE 4º CURSO.
 - 5.3. *CONTENIDOS DE BACHILLERATO.*
 - 5.3.1. CONTENIDOS DE 1º BACHILLERATO.
 - 5.3.2. CONTENIDOS DE 2º BACHILLERATO.
- 6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE Y RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS CLAVE (p.32)**
- 7. METODOLOGÍA (p.49)**
- 8. CONTEXTOS DE APRENDIZAJE (p.55)**
- 9. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN Y EVALUACIÓN (p.56)**
- 10. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD (p.63)**
- 11. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS (p.65)**
- 12. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES (p.66)**
- 13. PROGRAMA PERSONALIZADOS PARA LA RECUPERACIÓN DE APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS (p.67)**
 - 13.1. RECUPERACIÓN DE LOS APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS EN EL CURSO.
 - 13.2. RECUPERACIÓN DE LOS APRENDIZAJES DE MATERIAS PENDIENTES.
- 14. PLAN DE LECTURA (p.68)**
- 15. BIBLIOGRAFÍA (p.70)**
- 16. MEMORIA DE LA PROGRAMACIÓN (p. 71)**

1. COMPOSICIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL DEPARTAMENTO.

En el I.E.S. Alhama, situado en Alhama de Granada, es un centro de referencia comarcal al que acuden un total de 545 alumnos y alumnas que se desplaza desde diferentes localidades próximas al municipio. En el centro conviven alumnado de la E.S.O., Bachilleratos de Ciencias, Ciencias Sociales y Humanidades, y alumnado de FP. Es un alumnado heterogéneo ya que provienen de colegios muy dispares y distanciados geográficamente hablando, presentado niveles académicos muy dispares en los cursos de 1º y , más aún, en aquellos alumnos que se incorporan en 3º de la E.S.O.

El Departamento de Dibujo imparte las materias de Educación Plástica, Visual y Audiovisual y Dibujo Técnico I y II. La materia de EPVA pertenece al bloque de asignaturas específicas para primer y segundo ciclo de la Educación Secundaria Obligatoria, ofertándose en Andalucía en 1º y 2º como asignaturas específicas obligatorias y en 3º y 4º en el bloque de asignatura de libre configuración autonómica. La materia de EPVA en el curso de 4º se oferta este año como materia optativa obligatoria para aquellos que optan por el itinerario Científico Tecnológico, para así favorecer al Bachillerato Tecnológico y, concretamente, la materia de Dibujo Técnico en los próximos cursos.

El departamento de Dibujo es unipersonal y las materias que imparte la especialista en el presente curso 2017/18 son:

Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 1º de la E.S.O.(A,B y C). Bilingüe.

Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 4º de la E.S.O.-A.

Dibujo Técnico I para 1º de Bachillerato I

Dibujo Técnico II para 2º de Bachillerato I

Los profesores que imparten materias propias del Departamento de Dibujo son:

D. Francisco Hinojosa Ríos y D. Leonardo Álvarez Rodríguez profesores ambos del Departamento de Automoción, impartiendo las materias de EPVA en los cursos de 2º de la E.S.O.; igualmente, las profesoras del Departamento de Biología Dña. Mª Magdalena Cortés Domínguez y Dña. Mª José Jiménez Pérez imparten las materias de E.P.V.A. en los dos grupos creados a partir de los cuatro de 3º de la E.S.O. B, C, Y D.

Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 2º de la E.S.O. (A, B y C).

Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 3º de la E.S.O.(B,C y D).

La materia de Dibujo Técnico se imparte dentro del Bachillerato Científico-Tecnológico, y se distribuye en dos cursos académicos, aunque el pasado curso no se impartió materia de Dibujo Técnico I por motivos de organización interna (el número de solicitudes parece que no ascendían a 15 alumnos) el presente curso se ha aceptado a crear un grupo para la asignatura de Dibujo Técnico II.

2. MARCO LEGAL Y CONSIDERACIONES GENERALES

Esta Programación Didáctica perteneciente al Departamento de Dibujo está diseñada según lo dispuesto en la Ley Orgánica 8/20013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa, y en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. En el Decreto 110/2016, de 14 de junio, se establece la ordenación y currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, así como Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía. En esta regulación se toma como eje vertebrador del proceso de enseñanza y aprendizaje el desarrollo de las capacidades del alumnado y la integración de las competencias clave.

Las materias enmarcadas en el departamento de Dibujo y desarrolladas en esta programación tienen como finalidad formar al alumnado en relación a sus capacidades perceptivas, expresivas y estéticas. A partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales y audiovisuales, su análisis crítico, tratamos capacitar al alumno en sus relaciones con el entorno real. En la educación obligatoria la EPVA no constituye una iniciación única a los estudios artísticos o a las Bellas Artes. Tiene que ver, más bien, con el mundo de experiencias de los sentidos, provenientes tanto de la naturaleza como de la actividad y creación humanas: las artes, el diseño y, en general, las representaciones. Al mismo tiempo, busca potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional, favorecer el razonamiento crítico ante la realidad plástica, visual y social, dotar de las destrezas necesarias para usar los elementos plásticos como recursos expresivos y predisponer al alumnado para el disfrute responsable del entorno natural, social y cultural.

Nos parece muy importante la idea del Dibujo Técnico como herramienta potente y capaz de resolver problemas en los ámbitos más diversos del campo de la expresión gráfica. Además, pensamos que no se debe descuidar su dimensión formativa, puesto que los diversos contenidos que configuran esta materia han de contribuir al establecimiento y consolidación de capacidades y destrezas de carácter general, como hábitos de trabajo, es decir, estrategias de aprendizaje, investigación y resolución de problemas, creatividad en la formulación de proyectos, etc.

En esta época los medios de comunicación, donde la imagen y su multiplicidad ocupan un lugar protagonista, ejercen una poderosa influencia sobre la sociedad y especialmente sobre la juventud. Por lo que es preciso dotar al alumno de un conjunto de estrategias básicas que le permitan analizar y seleccionar los mensajes que les son dirigidos de una forma crítica desarrollando sus capacidades, conocimientos y valores, como parte integral de su formación. La Educación Plástica, Visual y Audiovisual no consiste solamente en la manipulación de materiales artísticos, sino que debe proporcionar a los alumnos los conocimientos y experiencias que enriquezcan sus capacidades de observación, de comunicación y de expresión a través de imágenes, desarrollando su creatividad e intensificando su experiencia estética. De esta forma el área contribuirá a la valoración y disfrute del hecho artístico como parte integrante del patrimonio cultural. Como cualquier otro lenguaje, el lenguaje plástico-visual y audiovisual necesita de dos niveles interrelacionados de comunicación: saber ver para comprender y saber hacer para expresarse, con la finalidad de comunicarse, producir y

crear y conocer mejor la realidad y a uno mismo. Y es que también se orienta a profundizar en el autoconocimiento y en el conocimiento de la realidad para así transformarse y transformar la realidad más humanamente, convirtiendo a la propia persona en eje central de la misma. Andalucía es una comunidad con un legado histórico, natural y cultural muy amplio, puesto en valor como motor económico de numerosas comarcas y generador de recursos y bienestar para la población. La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a la formación cultural y artística del alumnado permitiéndole acceder a la comprensión, valoración y disfrute del mundo en el que se encuentra y la participación activa y consciente de su cultura, sociedad y familia.

3. COMPETENCIAS CLAVE.

3.1 CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA DE E.P.V.A. Y DIBUJO AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.

Se entiende por competencias clave el conjunto de destrezas, conocimientos y actitudes adecuadas al contexto que todo el alumnado debe alcanzar para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la integración social y el empleo.

En el marco de la propuesta realizada por la Unión Europea, y de acuerdo con las consideraciones que se acaban de exponer, se han identificado ocho competencias básicas:

Comunicación lingüística (CCL)

Competencia Matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)

Competencia digital (CD)

Aprender a aprender (CAA)

Competencias sociales y cívicas (CSC)

Sentido en iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP)

Conciencia y expresiones culturales (CEC)

La Educación Plástica Visual y Audiovisual contribuye a adquirir la competencia conciencia y expresiones culturales (CEC) poniendo en valor y llevando a cabo la preparación y formación del alumnado en el campo de la imagen como lenguaje plástico, tanto artístico como técnico. La posibilidad de aprender a apreciar las diferentes cualidades estéticas de las distintas manifestaciones visuales de los lenguajes plásticos y los lenguajes audiovisuales, abre al alumnado la posibilidad de ser personas críticas a éstas. Además, desde el conocimiento y puesta en práctica de las habilidades y destrezas desarrolladas, se les inicia a utilizarlas como lenguaje y forma de expresión propia, convirtiéndose en una herramienta esencial para su desarrollo posterior en múltiples disciplinas. La materia también contribuirá a que el alumnado se acerque a diversas manifestaciones artísticas, con un especial interés a las propias de la Comunidad Autónoma de Andalucía, dotándolo de instrumentos para su comprensión y

valoración, y capacitándolo para enriquecer sus expresiones artísticas y formular opiniones con sentido crítico.

El desarrollo de la competencia comunicación lingüística (CCL) se materializa en el conocimiento de un lenguaje específico de la materia, al verbalizar conceptos, explicar ideas, sentimientos, redactar escritos, exponer argumentos, etc. De igual modo, se puede establecer un paralelismo entre las diferentes formas de comunicación lingüística y la comunicación visual y audiovisual.

El desarrollo de la competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología (CMCT) se facilita con el trabajo en aspectos espaciales de representación en el estudio de las relaciones matemáticas de los diferentes trazados geométricos y en el conocimiento de fenómenos naturales y físicos: percepción visual, percepción táctil, materiales, descomposición de la luz y mezclas aditivas y sustractivas de colores, etc.

En el desarrollo de la competencia digital (CD) se orientará en la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y en concreto de los recursos audiovisuales y digitales tanto en el uso específico de la imagen y de los contenidos audiovisuales y del análisis de las diferentes imágenes artísticas, publicitarias y contenidos audiovisuales, así como en la creación de producciones de toda índole, por lo que se hace necesario el conocimiento y dominio de programas básicos de diseño y creación audiovisual.

En relación al desarrollo de la competencia social y cívica (CSC) esta materia genera actitudes y hábitos de convivencia, orden y limpieza en el trabajo desarrollado. La realización de actividades grupales supone favorecer el acercamiento, valoración, debate, respeto y diálogo entre diferentes identidades y culturas. La resolución de conflictos debe contribuir a la disminución de prejuicios, estereotipos y estigmatizaciones culturales y sociales. La expresión creativa y artística por su capacidad comunicativa permite realizar aportaciones personales críticas a los valores sociales dominantes y darle voz a las minorías.

La competencia aprender a aprender (CAA) se desarrolla resolviendo problemas y aplicando los conocimientos a los casos de la vida cotidiana, ya que la Educación Plástica, Visual y Audiovisual ofrece la posibilidad de reflexionar sobre la forma en que los individuos piensan y perciben el mundo, siendo en particular el arte un claro ejemplo de diversidad en formas de expresión. Desarrollando la comunicación creativa, el alumnado utilizará un sistema de signos para expresar sus ideas, emociones, significados y conceptos, dándole sentido a lo que percibe y pudiendo expresarlo por sus propios medios.

El desarrollo de la competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP) facilitará que el alumnado tenga iniciativa personal a la hora de elegir proyectos y temáticas de trabajo a partir de su propio interés.

Se promoverá que el alumnado sea protagonista y motor de su propio proceso de aprendizaje, posibilitando la reflexión sobre este proceso y su resultado. La exposición y puesta en común de ideas, iniciativas, proyectos y trabajos individuales o grupales potencian el desarrollo de la iniciativa personal y la posibilidad de contrastar y enriquecer las propuestas propias con otros puntos de vista.

La materia Dibujo Técnico contribuye al desarrollo de todas las competencias clave en mayor o menor proporción:

La competencia en comunicación lingüística (CCL) de forma transversal. En esta materia el alumnado desarrolla, explica, expone y defiende sus propios proyectos y trabajos. El dibujo técnico supone en sí una modalidad de comunicación, en concreto audiovisual, de carácter universal y, hace uso de destrezas orales y escritas que acompañan a los recursos gráficos y tecnológicos.

La competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT) se desarrolla a través de la aplicación del razonamiento matemático siendo necesario en esta materia desarrollar destrezas en el manejo de cantidades: cálculos, mediciones, tamaños y proporciones; en cuanto al análisis de la forma y el espacio: posiciones relativas entre elementos geométricos, representaciones gráficas en el plano y en el espacio y los sistemas de representación de objetos y volúmenes.

La competencia digital (CD) es desarrollada a través del uso de las TIC y uno de los objetivos de la materia es el dominio de aplicaciones informáticas en la representación gráfica y en la presentación de proyectos, por lo que es necesario dotar de habilidades y destrezas en programas informáticos de dibujo.

A través de la práctica del dibujo se favorece la competencia aprender a aprender (CAA) al incidir en la investigación previa y en la aplicación práctica de las técnicas aprendidas por parte del alumnado.

Las competencias sociales y cívicas (CSC) se ven desarrolladas en la materia Dibujo Técnico a través de la estandarización y normalización, implicando éstas una formulación y aplicación de reglas que generen una aproximación ordenada. La normalización define una función de unificación para permitir el intercambio a nivel nacional, europeo e internacional, facilitando el trabajo con responsabilidad social.

La competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP) se desarrolla con los contenidos de la materia al incluir la resolución de problemas y elaboración de proyectos, y por lo tanto la iniciativa, la innovación, la autonomía y la independencia, factores estos que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado. También se fomenta la habilidad para trabajar en proyectos tanto individual como en equipo.

En relación a la competencia conciencia y expresiones culturales (CEC), el espíritu de la materia implica la implantación de una conciencia interdisciplinar de resolución de los problemas relacionados con la protección, el análisis y el estudio del patrimonio artístico, arquitectónico y de ingeniería de Andalucía.

4. OBJETIVOS DE LA E.S.O./OBJETIVOS DE BACHILLERATO

OBJETIVOS GENERALES DE LA E.S.O.

La educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos las capacidades que les permitan:

1.- Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y

grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre ambos sexos, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

2.- Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio del desarrollo personal.

3.- Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre ambos sexos, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.

4.- Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

4.- Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la comunicación y las de la información.

5.- Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

6.- Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

7.- Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la comunidad autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

8.- Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

9.- Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.

10.- Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la Educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

11.- Apremiar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS de E.P.V.A.

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.

4.1. OBJETIVOS DE 1º E.S.O.

- Explorar de forma crítica las imágenes visuales y audiovisuales del medio mostrando sensibilidad ante las distintas cualidades de las formas del mismo.
- Valorar la diversidad cultural contribuyendo a la conservación del patrimonio cultural, a través del respeto y divulgación de las obras de arte nacional como internacional.
- Identificar las relaciones existentes entre los distintos tipos de lenguajes, eligiendo la fórmula más adecuada para la expresión y representación de emociones, vivencias y sentimientos.
- Utilizar herramientas del lenguaje específico del área para expresarse con creatividad y establecer relaciones interdisciplinarias.
- Utilizar los elementos básicos del lenguaje plástico: punto, línea, plano, textura, luz y color como medio de expresión y comunicación, eligiendo la combinación más adecuada en función del mensaje que se quiera transmitir.
- Identificar y representar con creatividad formas del entorno mediante el uso de la perspectiva y las proporciones, mostrando actitudes de respeto hacia las diferencias personales y hacia las obras de los compañeros.
- Elaborar composiciones planificando los pasos a seguir en la realización de las mismas.
- Participar en actividades de grupo respetando los modos de expresión visual y plástica diferentes a los propios con actitudes de interés, flexibilidad y tolerancia.
- Desarrollar actitudes de cooperación, constancia en el trabajo, mantenimiento del orden y limpieza y conservación del material individual y colectivo.
- Utilizar de forma activa y pasiva el vocabulario fundamental de las artes plásticas, logrando un aprendizaje integrado de contenidos y la lengua inglesa.
- Aplicar a las propias creaciones diversas técnicas de expresión plástica utilizando distintos materiales, valorando los avances en su proceso creativo, y las tecnologías de la información y la comunicación.
- Saber justificar las preferencias en cuanto a técnica, color, composición en castellano y en inglés, al mismo tiempo que expresar acuerdos, desacuerdos y aportaciones a la producción de otros.

Objetivos mínimos de Primer Curso.

- Sensibilizarse con los valores estéticos del entorno, especialmente por las características de formas, tamaños, colores y texturas.
- Realizar trazados y construcciones geométricas básicas.

- Utilizar técnicas de dibujo y de pintura con aciertos en la elección y corrección de acabado.
- Lograr la comunicación al tratar temas relacionados con la Geometría, identificando las formas poligonales y elementos básicos.
- Capacitar al alumno para seguir instrucciones en el trazado de problemas geométricos, entendiendo los conceptos más sencillos.
- Expresar la opinión personal –acuerdos y desacuerdos- en el análisis e interpretación de elementos configurativos y expresivos de las obras de arte.
- Poder presentar su creación artística expresando sus prioridades, influencias e intenciones creativas.

4.2. OBJETIVOS DE 2º E.S.O.

- Conocer y dibujar los principales trazados geométricos y utilizarlos en composiciones de dibujo técnico y artístico.
- Identificar y utilizar las formas poligonales, curvas y tangencias en las composiciones plásticas.
- Señalar diferentes relaciones de proporcionalidad entre figuras, manejar escalas de gráficas y diseñar redes modulares.
- Observar y reconocer los recursos geométricos básicos para representar el espacio tridimensional y valorar su importancia.
- Utilizar diferentes sistemas de representación y desarrollar procedimientos para representar la profundidad espacial en composiciones geométricas
- Aplicar los trazados de las perspectivas a creaciones y a representaciones artísticas, y valorar el alcance de la sistematización de la perspectiva cónica en el arte.
- Conocer los principales elementos plásticos de una obra y valorar su importancia para generar sensaciones visuales o psicológicas.
- Representar composiciones plásticas que expresen diversas sensaciones a partir de la organización de los elementos fundamentales.
- Desarrollar un sentido estético de la composición a través la lectura de imágenes y de la propia expresión plástica.
- Conocer la naturaleza física del color y su percepción.
- Distinguir las principales cualidades del color y su codificación.
- Identificar las armonías cromáticas, apreciar el significado del color en los trabajos artísticos y aplicarlo con conocimiento en sus propias obras.

- Diferenciar las cualidades de las formas y representarlas gráficamente, e identificar las diferentes modalidades de dibujo que se utilizan para su representación.
- Reconocer y dominar diferentes modalidades del dibujo de las formas.
- Valorar la importancia expresiva de las formas en el lenguaje plástico y visual, y la manera en que estas han sido interpretadas por los principales estilos artísticos.
- Reconocer la influencia de las luces y sombras sobre objetos sólidos y distinguir los tipos de luz, la dirección y la calidad.
- Representar en el plano la incidencia de la luz sobre las formas con diferentes procedimientos.
- Reconocer los elementos básicos del lenguaje visual y audiovisual y los códigos propios de cada medio de comunicación.
- Diferenciar los efectos visuales utilizados para las diferentes finalidades de los mensajes visuales y audiovisuales.
- Distinguir y emplear recursos gráficos y digitales para expresar las propias sensaciones, emociones e ideas, aplicando diferentes principios perceptivos.
- Conseguir que el alumno/a se exprese, escriba, lea correctamente y sea capaz de expresarse en público de forma oral.

Objetivos mínimos para 2º de ESO.

- Reconocer las figuras geométricas y sus aplicaciones principales y trazarlas con instrumentos del dibujo.
- Investigar las posibilidades expresivas del color y su obtención a partir de técnicas gráficas y pictóricas usuales.
- Elaborar mensajes visuales de tipo y función diversa.
- Aplicar método, rigor, sensibilidad y creatividad en el trabajo gráfico plástico.

4.3. OBJETIVOS DE 3º E.S.O.

- Valorar el entorno natural y cultural apreciando el valor de nuestro patrimonio.
- Conocer y utilizar algunas técnicas de expresión gráfico-plástica.
- Interpretar las relaciones del lenguaje visual y plástico con otros lenguajes y buscar la manera personal y expresiva más adecuada para comunicar los hallazgos obtenidos con el signo, el color y el espacio.

- Desarrollar la creatividad y expresarla, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal y con la finalidad de enriquecer estéticamente sus posibilidades de comunicación.

-Apreciar las posibilidades expresivas que ofrece la investigación con diversas técnicas plásticas y visuales y las tecnologías de la Información y la comunicación, valorando el esfuerzo de superación que comporta el proceso creativo.

-Experimentar las posibilidades de cada una de las técnicas.

-Observar las obras de arte y estudiar su composición, técnica y posibilidades expresivas.

-Que el alumno/a se exprese, escriba, lea correctamente y sea capaz de expresarse en público de forma oral.

4.4. OBJETIVOS DE 4º E.S.O.

- Integrar los lenguajes visuales con fines expresivos y descriptivos, profundizando en el estudio de los aspectos emotivos y funcionales de los mismos.

-Realizar trazados geométricos en el plano como base del diseño.

-Emplear los fundamentos de las tangencias y enlaces en el dibujo de curvas.

- Profundizar en los recursos gráfico-plásticos experimentando de manera autónoma las diferentes técnicas y procedimientos.

- Elaborar texturas naturales y geométricas con fines expresivos.

- Realizar composiciones equilibradas a través de la aplicación de sistemas proyectivos.

- Explicar la función del diseño en los diferentes ámbitos: espacio, objetos, mensajes.

- Utilizar una forma modular en la realización de composiciones seriadas y asimétricas.

- Organizar las fases de un proyecto, determinando el espacio, tiempo y los materiales necesarios para llevarlo a cabo.

- Analizar los elementos más complejos de la sintaxis de algunos lenguajes visuales específicos.

- Criticar y apreciar las distintas manifestaciones plásticas y visuales.

- Seleccionar el procedimiento expresivo más adecuado a las finalidades pretendidas.

- Participar en actividades individuales y grupales mostrando actitudes de cooperación y conservación del material.

-Que el alumno/a se exprese, escriba, lea correctamente y sea capaz de expresarse en público de forma oral al mismo tiempo que emplea los medios visuales y audiovisuales en su discurso.

Objetivos mínimos de Cuarto Curso.

-Emplear los recursos gráfico-plásticos experimentando de manera autónoma las diferentes técnicas y procedimientos.

- Trazar operaciones gráficas básicas con los instrumentos de precisión.

- Diferenciar el empleo de los sistemas proyectivos según las intenciones del dibujo.

- Explicar la función del diseño en los diferentes ámbitos, diferenciando las fases un proyecto.

- Participar en actividades individuales y grupales mostrando actitudes de cooperación y conservación del material.

4.5. OBJETIVOS DEL BACHILLERATO.

La etapa del Bachillerato, como enseñanza postobligatoria de la Educación Secundaria, se conforma con un marcado carácter propedéutico, cuya finalidad es proporcionar a los alumnos formación, madurez intelectual y humana, conocimientos y habilidades que les permitan desarrollar funciones sociales e incorporarse a la vida activa con responsabilidad y competencia. Asimismo, capacitará a los alumnos para acceder a la educación superior. La metodología que ha de regir estos principios básicos deberá apostar por el fomento de la capacidad del alumno para el aprendizaje, la aplicación de métodos de investigación apropiados y el trabajo cooperativo y en equipo.

El bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

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

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

c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades y discriminaciones existentes, y en particular la violencia contra la mujer e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas por cualquier condición o circunstancia personal o social, con atención especial a las personas con discapacidad.

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

OBJETIVOS DE DIBUJO TÉCNICO-BACHILLERATO

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 las 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.

5. CONTENIDOS Y SECUENCIACIÓN.

Los contenidos se organizan en bloques diferenciados, a los que corresponden unos criterios de evaluación determinados. Las competencias básicas que pretendemos desarrollar en el alumnado quedan indicadas.

Los contenidos para el primer ciclo se presentan en tres bloques interrelacionados: Bloque 1: Expresión Plástica; Bloque 2: Comunicación Audiovisual; Bloque 3: Dibujo Técnico.

En el segundo ciclo se añade un bloque de contenidos relativo a Fundamentos del Diseño, y el bloque Comunicación Audiovisual cambia por Lenguaje Audiovisual y Multimedia.

El bloque de contenidos Expresión Plástica hace referencia a un aprendizaje plástico, en su dimensión artística y procedimental de los contenidos, incidiendo en la faceta más práctica de la materia. Los bloques de contenidos Comunicación Audiovisual y Lenguaje Audiovisual y Multimedia tendrán que prestar una especial atención al contexto audiovisual andaluz y a los creadores y creadoras contemporáneas, tanto en fotografía como cine y televisión, y otras manifestaciones visuales, cómic, videojuegos.

En la etapa de Bachillerato presenta una estructura similar a su organización anterior, si bien, el tercer bloque de Documentación Gráfica y Proyectos resalta, junto al aprendizaje de la Normalización en el dibujo, la importancia del proceso de creación de un proyecto y el empleo de las nuevas tecnologías de la información y comunicación en dicha creación de proyectos.

5.1. BLOQUES DE CONTENIDOS DEL 1er CICLO.

Los contenidos de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual para el Primer Ciclo ESO se definen según tres bloques; contenidos desarrollados tanto en primero como en segundo en cuyo curso se produce su afianzamiento.

Bloque 1. Expresión Plástica: Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro.

Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual. Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Grados de iconicidad. Significante y significado. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretación y comentarios de imágenes. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte. La imagen publicitaria. Recursos. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista. Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic. Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales. Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales. Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional.

Bloque 3. Dibujo Técnico.

Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. Teorema de Thales y lugares geométricos. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano. Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: 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.

5.1.1. CONTENIDOS DE 1º E.S.O. (BILINGÜE)

El objetivo general y más inmediato del proyecto es la contextualización del aprendizaje del inglés en un ámbito distinto del aula de la asignatura de inglés. Aprender un vocabulario específico, técnico, de la asignatura de Plástica puede resultar más sencillo si se estudia por aplicación, por repetición diaria mientras se trabaja. El lema del proyecto nos ha sido dado ya: “Learning by doing”

Los contenidos de la materia de EPVA en el Programa Bilingüe aparecen desarrollados a lo largo del curso académico, y ligados a las diferentes unidades didácticas recogidas en la programación. El bilingüismo se va abordar desde la impartición de las unidades didácticas a modo de secuencias que alternan con las impartidas en castellano. Siendo dos horas lectivas a la semana, una de ellas se imparte en inglés con el apoyo en el aula de la asistente nativa; se alcanza así el 50% de la materia impartida en lengua inglesa. Estas sesiones irán alternándose con las unidades en castellano con el fin de impartir la materia en 50% en lengua extranjera. Las secuencias quedan desarrolladas en su correspondiente programación de aula.

Los contenidos lingüísticos (estructuras y léxico) serán un medio para conseguir los objetivos propios de la asignatura de Plástica, no un fin en sí mismo. En las tareas se empleará el *scaffolding* para las estructuras lingüísticas y el vocabulario será el imprescindible para poder desarrollar las tareas (*Dot, graphic dot, line, straight, wavy, vertical, horizontal, texture, smooth, red, yellow, shape, segment, arc, cicle, vertex, traprezoid, length, etc.*). El portafolio del alumnado recogerá las actividades trabajadas en el total de la materia así como los proyectos que habrán de ser expuestos y justificados en inglés.

UNIDADES DIDÁCTICAS

BLOQUE I: COMUNICACIÓN VISUAL.

UNIDAD 1. LENGUAJE VISUAL Y AUDIOVISUAL-VISUAL AND MULTIMEDIA LANGUAJE.

Comunicación visual. Elementos y materiales.

Lenguaje visual.

Finalidad de las imágenes.

UNIDAD 2. LENGUAJES INTEGRADOS - WHEN ART SPEAKS.

Definición y elementos del arte secuencial.

Dibujo de expresiones y gestos en el cómic.

Medios audiovisuales. Análisis y creación de videojuegos.

BLOQUE 2: EXPRESIÓN PLÁSTICA.

UNIDAD 3. ELEMENTOS BÁSICOS DE LA EXPRESIÓN PLÁSTICA I: EL COLOR-COLOUR.

Colores primarios y secundarios.

Cualidades del color.

Gamas cromáticas.

Relaciones armónicas entre colores.

UNIDAD 4. ELEMENTOS BÁSICOS DE LA EXPRESIÓN PLÁSTICA II: LAS TEXTURAS-ALL ABOUT TEXTURES.

Definición y clasificación de texturas.

Creación de texturas gráficas.

Expresividad de las texturas: técnicas del esgrafiado y frotado.

El Collage.

UNIDAD 5. ELEMENTOS BÁSICOS DE LA EXPRESIÓN PLÁSTICA: EL VOLUMEN – 3ER DIMENSION.

Representación del volumen en el plano: recursos artísticos.

Luz y sombra en el dibujo.

Sistema de representación: sólidos en isométrica y vistas.

BLOQUE 3: DIBUJO TÉCNICO

UNIDAD 6. TRAZADOS GEOMÉTRICOS-GEOMETRIC DRAWING

La geometría y sus elementos.

Instrumentos de dibujo.

Rectas en el plano.

Recta, semirrecta y segmento.

Ángulos.

Circunferencia.

Los polígonos: Triángulos y Cuadriláteros.

Construcción de polígonos regulares.

Construcción de polígonos estrellados.

UNIDAD 7. RELACIÓN DE FORMAS EN EL PLANO – GEOMETRIC TRANSFORMATION

Igualdad. Simetría. Simetría central y axial.

Movimientos en el plano: giro, traslación.

Expresividad. Redes Modulares.

5.1.2. CONTENIDOS DE 2º E.S.O.

BLOQUE 1.COMUNICACIÓN VISUAL

UNIDAD 1. PERCEPCIÓN Y COMUNICACIÓN. LECTURAS DE IMÁGENES.

La percepción visual y la observación. Los principios perceptivos básicos.

Ilusiones ópticas, figuras imposibles y figuras cinéticas.

UNIDAD 2. LENGUAJE AUDIOVISUAL.

La comunicación audiovisual, elementos y posibilidades.

- Recreación de procesos comunicativos en diferentes contextos, distinguiendo emisor, mensaje, receptor y medio.

-Función de las imágenes: descriptiva, informativa, estética, expresiva y comunicativa.

-Lenguaje audiovisual. Cine, televisión, arte interactivo y videoarte.

- Análisis de las diferentes manifestaciones artísticas, los distintos procedimientos y técnicas. Interés por la Historia del Arte y sus manifestaciones.

BLOQUE 2. EXPRESIÓN PLÁSTICA

UNIDAD 3. EL PUNTO Y LA LÍNEA COMO SIGNOS CONFIGURADORES DE FORMAS.

Elementos básicos de la expresión visual.

Observación los elementos plásticos en obras de arte y análisis de las emociones que transmiten.

El punto: descripción y características. Funciones expresivas y compositivas.

La línea: descripción y características estructurales. Funciones expresivas y compositivas.

El plano: descripción y características. Sensaciones tridimensionales. El plano como elemento compositivo.

UNIDAD 4. EL COLOR.

Naturaleza del color. El espectro visible. Descomposición de la luz blanca.

Observación del color y sus variaciones.

Síntesis aditiva. Colores luz primarios y secundarios. Colores luz complementarios.

Percepción del color.

Síntesis sustractiva. Colores pigmento primarios y secundarios. Colores pigmento complementarios.

Síntesis sustractiva. Colores pigmento primarios, secundarios. Colores complementarios.

El círculo cromático. Colores terciarios.

Cualidades fundamentales del color: tono, valor y saturación.

Análisis del tratamiento del color en pinturas de distintas épocas.

Gamas cromáticas. Policromía y monocromía.

Relaciones armónicas entre colores y valor expresivo de los colores.

UNIDAD 5. LUZ Y VOLUMEN.

-Representación intuitiva de objetos tridimensionales en el plano.

-Recursos artísticos en la creación de ilusión de lo tridimensional (superposición, cambio de tamaño, posición en el formato, saturación, perspectiva aérea).

- El espacio y el volumen de los cuerpos. Observación de las características de la iluminación en la naturaleza, en el entorno y en las manifestaciones artísticas.

-La luz y las formas: luz natural y luz artificial. Claves tonales: alta, baja y contrastada.

-Zonas de luz y de sombra en los objetos iluminados. El claroscuro. Análisis de la sombra en el cómic.

- Comparación y reconocimiento de iluminaciones duras, suaves y difusas sobre diferentes objetos, personas y edificios. Cualidades de la luz: dirección y calidad. Análisis crítico acerca de la importancia de la iluminación en una creación artística ya sea pictórica, escultórica, arquitectónica, etc.

UNIDAD 6. LA COMPOSICIÓN.

- La técnica de encajado. Experimentación de la técnica del encajado con los objetos del aula.

-Principales esquemas compositivos en el arte.

-Modalidades de dibujo: boceto, apunte y croquis.

- Trazos de formas y uso de modalidades de dibujo.
- Expresividad de las formas.
- Valoración de las formas para transmitir mensajes.
- Las tendencias pictóricas en la representación de la figura humana. Figuración, realismo y abstracción.

BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO

UNIDAD 7. TRAZADOS GEOMÉTRICOS BÁSICOS.

- Geometría. Instrumentos de dibujo geométrico.
- Trazados de rectas paralelas y perpendiculares. Ángulos.
- Los polígonos. Triángulos y cuadriláteros. Polígonos inscritos. Construcción. Polígonos estrellados.
- Diseño de Curvas. La circunferencia. Curvas Técnicas: Óvalos y ovoides. Tangencias y enlaces.

UNIDAD 8. RELACIÓN ENTRE FORMAS: PROPORCIÓN Y ESTRUCTURAS MODULARES.

- Reconocimiento, observación y análisis de módulos y estructuras modulares en el entorno.
- Relaciones de proporcionalidad entre figuras: igualdad, simetría y semejanza.
- Escalas. Escalas normalizadas. Escalas gráficas..
- Redes modulares simples y compuestas.

UNIDAD 9. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

- Observación de los sistemas de representación. Realización de vistas de sólidos sencillos. El cubo isométrico.
- Perspectiva cónica. Introducción a sus fundamentos.
- Los sistemas de representación en el arte.
- Reconocimiento de la utilidad de la representación objetiva en las Bellas Artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.

5.2.1. CONTENIDOS 3º DE LA E.S.O.

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA.

UNIDAD 1-EL DIBUJO ARTÍSTICO

- La línea y el punto como elementos configuradores de las formas.
- La línea expresiva: Dibujo Invertido.
- Dibujo del natural: Apunte y Boceto.
- Encaje y dibujo de objetos simples.

UNIDAD 2-TÉCNICAS Y MATERIALES ARTÍSTICOS EN LA OBRA PICTÓRICA.

- Introducción a las técnicas e instrumentos de la representación grafico-plástica.
- Utilización de distintos medios de expresión grafico-plásticos: lápiz de grafito, lápices de colores, rotuladores, pasteles, tiza y crayón Conté, carboncillo, pluma y tinta, pincel y tinta, ceras, la acuarela, el gouache, y collage.
- Aproximación experimental a distintos tipo de soportes grafico-plásticos: papel, madera, cartón, elementos del reciclaje.

BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO.

UNIDAD 3- DIBUJO TÉCNICO Y DISEÑO.

- Trazados fundamentales en el plano. Empleo de los instrumentos de dibujo.
- Polígonos. Trazado de polígonos, movimientos en el plano y su aplicación en el diseño de patrones artísticos hispanomusulmanes.
- Trazado de curvas en el diseño: Tangencias y enlaces. Curvas Técnicas.

BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO.

UNIDAD 4- ELEMENTOS GRÁFICO-PLÁSTICOS I: EL COLOR.

- El color. Síntesis partitiva. El círculo cromático. Gammas cromáticas. Armonías cromáticas.
- Los colores como medio de expresión. Los colores como representación y el color como sistema codificado.

UNIDAD 5- ELEMENTOS GRÁFICO-PLÁSTICOS II: TEXTURAS.

- La textura: identificación de la forma por medio de la textura. Texturas naturales y artificiales. Texturas visuales y táctiles. Texturas digitales.
- Observación, descubrimiento, representación e interpretación plástica de distintas formas naturales y artificiales mediante grafismos.
- Participación en procesos de creación corporativa.

UNIDAD 6- ELEMENTOS GRÁFICO-PLÁSTICOS III: VOLUMEN.

-Escala de grises y representación de sombras.

-Introducción a los sistemas de representación.

BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA.

UNIDAD 7-LENGUAJES AUDIOVISUALES.

- Descripción de diversos mensajes emitidos por fuentes visuales y audiovisuales de los principales medios de comunicación.

-La aplicación de las nuevas tecnologías al campo de la imagen.

- Experimentación con diferentes recursos perceptivos y su aplicación en diferentes medios comunicativos.

-medios de comunicación. Publicidad

5.2.2.CONTENIDOS DE 4º E.S.O.

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

UNIDAD 1. Comunicación Visual.

Introducción al lenguaje visual y sus elementos.

Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica.

Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad.

La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos.

UNIDAD 2. Elementos gráfico-plásticos.

La línea artística. Posibilidades expresivas.

-Análisis de la línea. Dibujo Invertido.

-Encajado y dibujo del natural.

El color en la composición. Simbología y psicología del color.

Texturas. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura.

Materiales y soportes.

Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales.

-El claroscuro. Representación de la luz y sombra en la obra artística.

Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final.
Aplicación en las creaciones personales

BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO

UNIDAD 3. Trazados Geométricos Fundamentales. Operaciones Gráficas.

Descripción objetiva de las formas. El dibujo técnico en la comunicación visual.

La Geometría plana y sus elementos.

Instrumentos de dibujo. Paralelas y perpendiculares.

Recta, semirrecta y segmento. Trazado y operaciones gráficas con compás.

Ángulos. Operaciones y trazado con instrumentos de precisión.

Los polígonos: Triángulos y Cuadriláteros.

Los polígonos regulares: construcción de polígonos inscritos y dados el lado.

Construcción de polígonos estrellados.

Formas básicas en el diseño: círculo, triángulo y cuadrado. Diseño de logotipos, marcas y anagramas a partir de la descomposición de las formas geométricas básicas.

UNIDAD 4. Curvas en el diseño. Tangencias y enlaces. Curvas Cónicas y Curvas Técnicas.

Tangencias. Rectas tangentes a la circunferencia, circunferencias tangentes.

Enlaces entre rectas, recta y curvas y entre circunferencias.

Curvas Cónicas: Elipse, Parábola, Hipérbola.

Curvas Técnicas: Óvalo, ovoide, espirales.

Empleo del diseño de curvas en el diseño industrial y gráfico.

UNIDAD 5. Relación entre formas. Proporción. Semejanza. Escalas.

Igualdad, simetría y semejanza. Proporción entre formas y técnicas de dibujo de formas semejantes. Las Escalas.

UNIDAD 6. Sistemas de Representación. Espacio y Diseño.

Fundamentos del Sistema Diédrico y representación en el Sistema de Vistas.

Representación de sólidos en isométrica.

Representación en Perspectiva Caballera.

Introducción a la Perspectiva Cónica.

Aplicación de las habilidades y recursos practicados durante el curso en el diseño de un espacio interior o exterior de temática libre en la que no faltará la aplicación de los fundamentos de la cónica central junto al empleo de los recurso de expresión plástica (UNIDAD 2).

BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

UNIDAD 7. Formas básicas del Diseño. Composición y ritmo.

Procesos creativos. Fases de un proyecto. Justificación del mismo.

Diseño de logotipos e imágenes corporativas a partir de las formas básicas y su descomposición: Círculo, cuadrado y triángulo equilátero.

UNIDAD 8. Diseño Gráfico y Diseño Publicitario.

Medios de la publicidad: EL Cartel. Análisis del lenguaje publicitario.

Imágenes del entorno del diseño y la publicidad.

Lectura y análisis del lenguaje publicitario. Estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad subliminal.

UNIDAD 9. Diseño por ordenador. La imagen digital.

Imagen digital. Características y ámbitos.

Herramientas informáticas para el diseño.

Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D.

BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA.

UNIDAD 10. Fotografía. Lectura y manipulación de la imagen.

Introducción e Historia de la Fotografía como precedente del Cine.

Fotomontaje.

El *Stop Motion*.

UNIDAD 11. Lenguajes Audiovisuales. Arte Secuencial. Cine.

Arte secuencial. El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial.

Lenguaje cinematográfico. Cine de animación. Análisis.

Proyectos

5.3.1. CONTENIDOS DE 1º BACHILLERATO

BLOQUE I. GEOMETRÍA PLANA

UNIDAD 1. Trazados fundamentales en el plano:

-Operaciones con segmentos. Proporcionalidad: cuarta y tercera proporcional (teorema de Thales) y media proporcional (teorema de Pitágoras). Proporción áurea de un segmento.

-Paralelismo y perpendicularidad.

-Trazado de ángulos.

-Lugares Geométricos. El Arco capaz.

-La Circunferencia. Ángulos en la circunferencia.

-Potencia de un punto a una circunferencia. Eje Radical. Centro Radical de tres circunferencias.

UNIDAD 2. Polígonos I. Triángulos y Cuadriláteros.

-Trazado de triángulos. Rectas notables.

-Trazado de Cuadriláteros.

UNIDAD 3. Polígonos II. Trazado de polígonos regulares.

-Trazado de polígonos dado el lado.

-Métodos de partición de la circunferencia: polígonos inscritos.

-Polígonos estrellados.

UNIDAD 4. Relación entre formas. Proporción. Escalas.

-Identidad e Igualdad.

-Simetría.

-Semejanza.

-Escala.

UNIDAD 5. Transformaciones geométricas:

-Homotecia.

-Traslación.

-Giro.

-Equivalencia.

UNIDAD 6. Tangencias y Enlaces.

-Trazado de rectas tangentes.

-Trazado de circunferencias tangentes.

-Enlaces de rectas.

-Enlaces de arco y recta.

-Enlaces de circunferencias.

UNIDAD 7. Curvas Cónicas. Origen, elementos y trazados. Rectas tangentes.

-Secciones Cónicas.

-Elipse.

-Hipérbola.

-Parábola.

UNIDAD 8. Curvas Técnicas.

-Óvalos.

-Ovoides.

-Espirales.

-Hélices: cilíndrica, cónica y esférica.

BLOQUE II. GEOMETRÍA DESCRIPTIVA.

UNIDAD 9. Sistemas de Representación.

-Introducción a la Geometría Proyectiva y los Sistemas de Representación.

-Sistema Diédrico. Alfabetos del punto, recta y plano. Rectas notables del plano.

-Sistema Axonométrico. Alfabetos del punto, recta y plano. Perspectiva Isométrica.

-Sistema de Perspectiva Caballera.

-Sistema Cónico. Perspectiva Cónica Frontal y Oblicua.

BLOQUE III. NORMALIZACIÓN.

UNIDAD 10. Normalización y Rotulación.

UNIDAD 11. Representación de objeto.

-Método de Vistas. Posiciones relativas y selección de vistas.

-Acotación y croquizado. Líneas normalizadas y elementos de acotación.

BLOQUE IV. ARTE Y DIBUJO TÉCNICO.

-Geometría en el Arte. Hitos históricos del dibujo geométrico.

5.3.2 CONTENIDOS DE 2º BACHILLERATO.

BLOQUE I- GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO.

UNIDAD 1. Trazados fundamentales en el plano. Lugares Geométricos. Ángulos en la circunferencia. Arco Capaz. Aplicaciones.

UNIDAD 2. Proporcionalidad y Semejanza. Escalas Gráficas.

UNIDAD 3. Trazados de polígonos. Construcciones a partir de condiciones que permiten definirlos. Equivalencias.

UNIDAD 4. Transformaciones Geométricas: Traslación, Giro, Homotecia, Inversión.

UNIDAD 5. Proyectividad: Homología y Afinidad. Aplicaciones.

UNIDAD 6. Trazado de Tangencias. Aplicación de los conceptos de potencia e inversión en la resolución de problemas. Enlaces.

UNIDAD 7. Curvas Cónicas. Curvas Técnicas. Aplicaciones.

BLOQUE II- SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN..

UNIDAD 8. Sistema Diédrico: Paralelismo y perpendicularidad; Intersecciones. Métodos: abatimientos, cambios de planos y giros. Distancias y Ángulos.

UNIDAD 9. Sistema Diédrico: Representación de Formas Poliedras y Superficies Radiadas: Tetraedro, octaedro, prisma, pirámide, cono, cilindro, esfera. Poliedros y arte.

UNIDAD 10. Sistema Diédrico. Poliedros y Superficies Radiadas: Secciones, Verdaderas Magnitudes, Desarrollo y Transformada.

UNIDAD 11. Sistema Diédrico: Intersección de Recta con Poliedros y Superficies Radiadas.

UNIDAD 12. Sistema Axonométrico Ortogonal: Perspectiva Isométrica.

UNIDAD 13. Sistema Axonométrico Oblicuo: Perspectiva Caballera.

UNIDAD 14. Sistema Cónico. Perspectiva Cónica

BLOQUE III-DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS.

UNIDAD 15. Bocetos, croquis y planos. Normalización.

UNIDAD 16. Principios de representación. Dibujos acotados, cortes y secciones.

UNIDAD 17. Documentación gráfica de un proyecto. Aplicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la presentación de proyecto.

SECUENCIACIÓN

La distribución por trimestres para el curso 2017-2018 es la siguiente:

1er TRIMESTRE: del 15/09 al 30/11

2º TRIMESTRE: del 01/12 al 02/03

3er TRIMESTRE: del 05/03 al 25/06

Desarrollada de manera más exhaustiva en las programaciones de aula. El número de sesiones son aproximadas e irán adaptándose en función al rendimiento y características del grupo. En caso de no ir cumpliéndose los tiempos establecidos y tener que modificar este apartado se reflejará dichos cambios en el acta que abre el nuevo trimestre.

La consecución de los bloques es flexible ya que los contenidos, por la propia naturaleza de la práctica artística, pueden coincidir; es decir, la práctica del dibujo geométrico puede aparecer como base de un proyecto mayor acerca del color. Así pues,

un bloque es susceptible de adelantarse al primer trimestre lo demandase las necesidades del grupo o el proyecto que se quiere abordar, siempre que el profesor lo estime y quede indicado en la revisión periódica de la programación.

EPVA. 1º CURSO DE E.S.O.

Las secuencias o unidades a través de las cuales se impartirá la materia dentro del programa bilingüe se reparte en las sesiones siguientes:

TRIMESTRES	UNIDADES DIDÁCTICAS	SESIONES APROX.
PRIMER T.	1-VISUAL LANGUAGE	6
PRIMER T.	2- GEOMETRY	8
PRIMER T.	3-RELACIÓN FORMAS.	8
SEGUNDO T.	4-COLOUR	10
SEGUNDO T.	5-ALL ABOUT TEXTURES	7
SEGUNDO T.	6-DIBUJO Y COMPOSIC.	4
TERCER T.	7-VOLUMEN	12
TERCER T.	8-WHEN ART SPEAKS	12

EPVA. 2º CURSO DE E.S.O.

TRIMESTRES	UNIDADES DIDÁCTICAS	SESIONES APROX.
PRIMER T.	1-PERCEPCIÓN Y COMUN.	8
PRIMER T.	2- LENGUAJE AUDIOVISUAL	6
PRIMER T.	3-ANÁLISIS DE LAS FORMAS	4
PRIMER T..	4-EL PUNTO Y LA LÍNEA...	4
SEGUNDO T.	5-EI COLOR	10
SEGUNDO T.	6-LUZ Y VOLUMEN	7
SEGUNDO T.	7-LA COMPOSICIÓN	5
TERCER T.	8- TRAZADOS GEOMÉTRICOS	10
TERCER T.	9-PROPORCIÓN Y ESTRUCTURAS MODULARES	8
TERCER T.	10-SISTEMAS DE REPREST	8

EPVA. 3º CURSO DE E.S.O.

TRIMESTRE	UNIDAD DIDÁCTICA	SESIONES APROX.
PRIMERO	1-DIBUJO ARTÍSTICO	13
PRIMERO	2- TÉCNICAS Y MATERIALES	10
SEGUNDO	3- D. TÉCNICO Y DISEÑO	11
SEGUNDO	4-EL COLOR	9
SEGUNDO	5-TEXTURAS	5
TERCERO	6-VOLUMEN.	12
TERCERO	7-LENGU. AUDIOVISUALES	9

EPVA. 4º CURSO DE E.S.O.

TRIMESTRES	UNIDADES DIDÁCTICAS	SESIONES APROX.
PRIMER T.	1-COMUNICACIÓN VISUAL	2
PRIMER T.	2- ELEMENTOS GRÁFICO-PLÁSTICOS	1
PRIMER T.	3-TRAZADOS GEOMÉTRI.	13
PRIMER T.	4-CURVAS Y DISEÑO	12
SEGUNDO T.	5-RELACIÓN FORMAS	10
SEGUNDO T.	6-SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.	12
TERCER T.	7-FORMAS BÁSICAS Y DISEÑO	6
TERCER T.	8-DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICITARIO.	6
TERCER T.	9-IMAGEN DIGITAL	5
TERCER T.	10 Y 11- FOTOGRAF. Y CINE.	7

DIBUJO TÉCNICO I. 1º BACHILLERATO

TRIMESTRES	BLOQUES	SESIONES APROX.
PRIMER T.	1-GEOMETRÍA PLANA	44
SEGUNDO T.	2-GEOMETRÍA DESCRIPT.	30
TERCER T.	3-NORMALIZACIÓN. DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS	22
TERCER T.	4-ARTE Y DIBUJO	8

DIBUJO TÉCNICO II. 2º BACHILLERATO

TRIMESTRES	UNIDADES DIDÁCTICAS	SESIONES APROX.
PRIMER T.	1-GEOMETRÍA PLANA	44
SEGUNDO T.	2-GEOMETRÍA DESCRIPT.	30
TERCER T.	3-NORMAL. DOC. GRÁFICA.	30

6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE Y RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS CLAVE.

La Evaluación es sistemática, continua, formativa y sumativa.

- La evaluación es sistemática ya que está basada en los criterios definidos en el currículum de la asignatura.

- La evaluación es continua en el sentido de realizar una observación permanente del alumnado atendiendo fundamentalmente a su progresión.

- La evaluación es formativa al ser el alumno consciente del grado de adquisición de nuevos conocimientos.

- La evaluación es sumativa ya que debe indicar y cuantificar los conocimientos que los alumnos han adquirido en cada evaluación tanto en la actitud como en los conceptos y procedimientos.

El referente para realizar la evaluación serán los objetivos, criterios y estándares de aprendizaje que vienen indicados en el proyecto curricular del Departamento para cada nivel. Se evalúa en base al grado de desarrollo de las *competencias clave* que establece el currículo para el alumnado de la E.S.O. y Bachillerato. Estas competencias están directamente relacionadas con los criterios de evaluación que se exponen a continuación y éstos con las unidades didácticas impartidas.

6.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.

Criterios de evaluación en el 1er Ciclo E.S.O.

Bloque 1 EPVA

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. CCL, SIEP.
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. CAA, SIEP.
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). CAA, CEC.
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. CAA, SIEP. CEC.
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios. CMCT, CEC.
6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento. CMCT, CD.
7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. CMCT, CAA.
8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. CD, CSC,
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. CAA, CSC, SIEP, CEC.
10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. CAA, SIEP, CEC.
11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La ténpera, los lápices de grafito y de color. El collage. CAA, CSC, CEC.

Estándares De Aprendizaje

Bloque 1 EPVA

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

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

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

2.3. *Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de 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.*

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.

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

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

11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo

Crterios de evaluacin 1er Ciclo

Bloque 2 EPVA

1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepcin de imágenes. CMCT, CEC.
2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboracin de obras propias. CMCT, CEC.
3. Identificar signficante y significado en un signo visual. CAA, CEC.
4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. CAA, CSC.
5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relacin signficante-significado: símbolos e iconos. CAA, CSC.
6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. CCL, CSC, SIEP.
7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. CD, CSC, SIEP.
8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. CCL, CSC, SIEP.

9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. CMCT, SIEP.
10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. CCL, CSC.
11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación. CCL, CSC.
12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. CCL, CSC, SIEP.
13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. CAA, CSC, CEC.
14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. CAA, CSC, SIEP
15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra. CAA, CSC, CEC.
16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo. CD, CSC, SIEP.

Estándares De Aprendizaje

Bloque 2

- 1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.*
- 2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.*
- 2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.*
- 3.1. Distingue signifiante y significado en un signo visual.*
- 4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.*
- 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.*
- 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.*
- 5.1. Distingue símbolos de iconos.*
- 5.2. Diseña símbolos e iconos.*
- 6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.*
- 6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.*

- 7.1. *Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.*
- 7.2. *Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.*
- 8.1. *Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.*
- 9.1. *Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.*
- 10.1. *Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.*
- 11.1. *Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.*
- 11.2. *Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.*
- 12.1. *Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, story board, realización...). Valora de manera crítica los resultados.*
- 13.1. *Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.*
- 14.1. *Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.*
- 15.1. *Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.*
- 16.1. *Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada*

Criterios de evaluación 1er Ciclo
Bloque 3 EPVA

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. CMCT, SIEP.
2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes. CMCT.
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. CMCT.
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. CMCT.
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. CMCT.

6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. CMCT.
7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. CMCT.
8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. CMCT.
9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. CMCT.
10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. CMCT.
11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. CMCT.
12. Conocer lugares geométricos y definirlos. CCL, SIEP.
13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. CMCT.
14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). CMCT.
15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. CMCT.
16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. CMCT, SIEP.
17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. CMCT.
18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. CMCT.
19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. CMCT.
20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. CMCT.
21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. CMCT.
22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. CMCT, SIEP.
23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. CMCT.
24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. CMCT, SIEP.
25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros. CMCT, CAA.
26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. CMCT, SIEP.
27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales. CMCT, CAA.
28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. CMCT, CAA.
29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos. CMCT, CAA.

Estándares De Aprendizaje

Bloque 3

1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.

- 2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.
- 3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
- 4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.
- 5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilite.
- 6.1. Identifica los ángulos de 30° , 45° , 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.
- 7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
- 8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
- 9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.
- 10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
- 11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.
- 11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.
- 12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos, ...).
- 13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.
- 14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.
- 15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.
- 16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.
- 17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.
- 18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.
- 19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.
- 20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Criterios De Evaluación Y Estándares de Aprendizaje en el curso de 3ºE.S.O.

Criterios De Evaluación Bloque 1

- Distinguir los elementos figurativos de los lenguajes visuales. CCL,CMCT,AA,CSC.
- Describir gráfica y plásticamente una forma dada, identificando sus elementos constitutivos: la configuración estructural, las texturas y el color. CEC,CCL.
- Conocer distintos medios de expresión grafico-plástica. CEC,CCL.
- Experimentar con diferentes materiales y técnicas.CEC, CAA, CD.
- Planificar el proceso de creación de un ejercicio plástico. CMCT, CEC, SIEP, CAA.
- Utilizar los procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación, el descubrimiento, la reflexión y el análisis posterior en la planificación individual o conjunta de creaciones artísticas.CMCT,CAA,CSC.
- Desarrollar valores de reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias.CSC, SIEP, CAA.

- Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación como herramientas para la producción de creaciones visuales y fuente de consulta de forma autónoma y crítica. CMCT,CEC,CAA,CD.
- Participar en trabajos en grupo, desarrollando actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad. Rechazando discriminaciones por características personales o sociales. CSC,CCL.
- Experimentar con diversas técnicas plásticas y visuales apreciando los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas propias y de los demás. CEC,CAACSC.
- Reflexionar sobre los procesos y la experimentación creativa tomando conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora. CEC,CAA.
- Conocer y valorar el patrimonio artístico y cultural de la Comunidad Autónoma Andaluza, como base de nuestra identidad e idiosincrasia y contribuir activamente a su defensa, conservación y desarrollo, aceptando la convivencia con valores artísticos propios de otras culturas que coexisten con la nuestra, para hacer de la diversidad un valor enriquecedor e integrador. CEC,CSC.

Estándares de Aprendizaje.

- Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano, así como el resto de elementos compositivos, analizando de manera oral y escrita las imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas.
- Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, opresión, alegría, tristeza) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, texturas, armonías o contrastes cromáticos).
- Valora y emplea las formas geométricas simples en el trazado de bocetos y dibujos analíticos, atendiendo a métodos de dibujo de las proporciones y sistemas de representación de los objetos.
- Crea composiciones aplicando procesos creativos ajustándose a los objetivos finales.
- Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de bocetos y diseños.
- Experimenta con nuevas técnicas y aprecia los valores estéticos de éstas y practicidad según sus intenciones artísticas.
- Participa en debates acerca de lectura de imágenes y creaciones audiovisuales, desde una perspectiva crítica.
- Colabora en los proyectos realizados en conjuntos sabiendo respetar las aportaciones de sus compañeros y mostrándose tolerante con las decisiones obtenidas.
- Aprecia y respeta las creaciones artísticas ajenas así como el patrimonio artístico.

-Justifica las creaciones artísticas propias y las fases de creación que le llevaron a dicha obra artística.

Crterios De Evaluación Y Estándares de Aprendizaje en el curso de 4ºE.S.O.

Bloque 1 EPVA

1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación. CSC, SIEP, CEC.
2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo. CD, SIEP, CEC.
3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización. CAA, CSC, SIEP.
4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. CAA, CSC, SIEP.
5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte. CCL, CSC, CEC.

Estándares De Aprendizaje -BLOQUE 1

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

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

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

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

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

3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

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

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

Bloque 2 EPVA

1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico. CMCT, CAA.
2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería. CMCT, CSC,CEC.
3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación. CMCT, CD, SIEP.

Estándares De Aprendizaje -BLOQUE 2

- 1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.
- 1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.
- 1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.
- 1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.
- 2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.
- 2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.
- 2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.
- 2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.
- 3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos

Bloque 3 EPVA

1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el

proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases. CSC, SIEP, CEC.

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

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

Estándares De Aprendizaje -BLOQUE 3

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

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

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

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

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

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

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

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

Bloque 4 EPVA

1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo. CCL, CSC, SIEP.

2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades. CAA, CSC, CEC.

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

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

Estándares De Aprendizaje -BLOQUE 4

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

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

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

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

2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.

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

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

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

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

Crterios de evaluación de Dibujo Técnico en BACHILLERATO

La evaluación será continua y formativa. En la comprobación de la adquisición de las competencias clave que le permitan continuar el proceso de aprendizaje se tendrán en cuenta los criterios de evaluación y estándares fijados en la Programación del Departamento.

Entre las finalidades del Dibujo Técnico figura de manera específica dotar al estudiante de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad, en un mundo cada vez más complejo que requiere del diseño y fabricación de productos que resuelvan las necesidades presentes y futuras. Esta función comunicativa, gracias al acuerdo de una serie de convenciones a escala nacional, comunitaria e internacional, nos permite transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera fiable, objetiva e inequívoca. El Dibujo Técnico, por tanto, se emplea como medio de comunicación en cualquier proceso de investigación o proyecto que se sirva de los aspectos visuales de las ideas y de las formas para visualizar lo que se está diseñando y, en su caso, definir de una manera clara y exacta lo que se desea producir, es decir, como lenguaje universal en sus dos niveles de comunicación: comprender o interpretar la información codificada, y expresarse o elaborar información comprensible por los destinatarios. El alumnado, al adquirir competencias específicas en la interpretación de documentación gráfica elaborada de acuerdo a norma en los sistemas de representación convencionales, puede conocer mejor el mundo. Esto requiere, además del conocimiento de las principales normas de dibujo, un desarrollo avanzado de su “visión espacial”, entendida como la capacidad de abstracción para, por ejemplo, visualizar o

imaginar objetos tridimensionales representados mediante imágenes planas. Además de comprender la compleja información gráfica que nos rodea, es preciso que el estudiante aborde la representación de espacios u objetos de todo tipo y elaborar documentos técnicos normalizados que plasmen sus ideas y proyectos, ya estén relacionados con el diseño gráfico, con la ideación de espacios arquitectónicos o con la fabricación artesanal o industrial de piezas y conjuntos. Durante el primer curso se trabajan las competencias relacionadas con el Dibujo Técnico como lenguaje de comunicación e instrumento básico para la comprensión, análisis y representación de la realidad. Para ello, se introducen gradualmente y de manera interrelacionada tres grandes bloques: Geometría, Sistemas de representación y Normalización. Se trata de que el estudiante tenga una visión global de los fundamentos del Dibujo Técnico que le permita en el siguiente curso profundizar distintos aspectos de esta materia. A lo largo del segundo curso se introduce un bloque nuevo, denominado Proyecto, para la integración de las destrezas adquiridas en la etapa. Los elementos del currículo básico de la materia se han agrupado en cuatro bloques interrelacionados: Geometría, Sistemas de representación, Normalización y Proyectos. El primer bloque, denominado Geometría, desarrolla durante los dos cursos que componen esta etapa los elementos necesarios para resolver problemas de configuración de formas, al tiempo que analiza su presencia en la naturaleza y el arte a lo largo de la historia, y sus aplicaciones al mundo científico y técnico. De manera análoga, el bloque dedicado a los Sistemas de representación desarrolla los fundamentos, características y aplicaciones de las axonometrías, perspectivas cónicas, y de los sistemas diédrico y de planos acotados. Este bloque debe abordarse de manera integrada para permitir descubrir las relaciones entre sistemas y las ventajas e inconvenientes de cada uno. Además, es conveniente potenciar la utilización del dibujo “a mano alzada” como herramienta de comunicación de ideas y análisis de problemas de representación. El tercer bloque, la Normalización, pretende dotar al estudiante de los procedimientos para simplificar, unificar y objetivar las representaciones gráficas. Este bloque está especialmente relacionado con el proceso de elaboración de proyectos, objeto del último bloque, por lo que, aunque la secuencia establecida sitúa este bloque de manera específica en el primer curso, su condición de lenguaje universal hace que su utilización sea una constante a lo largo de la etapa. El cuarto bloque, denominado Proyectos, tiene como objetivo principal que el estudiante movilice e interrelacione los elementos adquiridos a lo largo de toda la etapa, y los utilice para elaborar y presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño gráfico, industrial o arquitectónico.

Criterios de evaluación BLOQUE- 1

1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. CCL, CAA, CMCT.
2. Dibujar curvas cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia. CCL, CAA, CMCT.
3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización. CCL, CAA, CMCT.

Estándares De Aprendizaje-Bloque 1

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Crterios de evaluaci3n BLOQUE-2

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

2. Representar poliedros regulares, pir3mides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortogr3ficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyecci3n, determinando las relaciones m3tricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman. CAA, CMCT.

3. Dibujar axonometr3as de poliedros regulares, pir3mides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posici3n en funci3n de la importancia relativa de las caras que se deseen

mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales. CAA, CMCT.

Estándares De Aprendizaje-Bloque 2

1.1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.

1.2. Representa figuras planas contenidas en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.

1.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico.

2.1. 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.

2.2. Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.

2.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.

2.4. Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida.

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

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

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

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

Crterios de evaluaci3n BLOQUE- 3.

1. Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definici3n de un proyecto sencillo relacionado con el dise1o industrial o arquitect3nico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilizaci3n de aplicaciones informáticas,

planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad. CCL, SIEP, CSC, CMCT.

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

Estándares De Aprendizaje-Bloque 3

1.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico.

1.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.

1.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.

1.4. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados.

2.1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.

2.2. Conoce los recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.

7. METODOLOGÍA

En primer lugar, el profesor debe ser un especialista en la materia, conocedor del Lenguaje visual, plástico y audiovisual, al mismo tiempo que ha de ser capaz de motivar y transmitir a los alumnos una actitud positiva hacia esta materia.

Analizadas las características generales del grupo, el profesor hará una evaluación inicial para ver el nivel competencial de partida del alumnado, para construir, a partir de ahí, otros aprendizajes que favorezcan y mejoren el desarrollo de las capacidades en el alumnado. Pretendemos, desde un principio, afianzar la figura del alumnado como protagonista de su propio aprendizaje, el capacitarlos a aprender de forma autónoma.

La articulación secuencial de los contenidos de esta materia en el primer ciclo de la ESO permite gestionar los recursos metodológicos de manera que se adecuen a la edad y madurez del alumnado, proporcionando las pautas para un aprendizaje significativo,

basado en la construcción de esquemas sobre conocimientos y prácticas previas. La consolidación de las estrategias, habilidades y conocimientos adquiridos en esta primera etapa garantiza el progreso adecuado de las competencias y logro de los objetivos de cara a los propios del segundo ciclo.

La didáctica de esta asignatura debe entenderse por tanto como una experiencia planificada y continua a lo largo de todos los cursos que abarca. Se trata de hacer de la materia un vehículo para el aprendizaje, la experimentación, la reflexión y la interpretación de la imagen plástica y de la cultura visual y audiovisual. Para ello será necesario establecer técnicas que conlleven el aprendizaje activo por parte del alumnado, tanto a través de la estimulación hacia la creación de imágenes propias como de la motivación hacia el análisis y la interpretación de diversos lenguajes artísticos, visuales y audiovisuales. En este sentido, una de las líneas principales de actuación será el desarrollo de proyectos de creación plástica o audiovisual, de manera individual o colectiva, con el fin de potenciar la capacidad para indagar, experimentar, imaginar, planificar y realizar las producciones propias. El proceso proyectual, desde la fase de exploración hasta la realización del producto final, requiere de organización, método y esfuerzo, destrezas que contribuyen a alcanzar los objetivos y el desarrollo de las competencias asociados a esta materia.

El punto de partida en este proceso podría ser la realización de una propuesta inicial con unas bases comunes que persigan afianzar ciertos aspectos teóricos aportados por la profesora/profesor en el aula, un debate posterior con el alumnado, unas de modo individual y, otras, colectivo sobre la misma y posibles alternativas y, finalmente, la elección del proyecto a realizar. En una siguiente fase, el profesorado puede facilitar al alumnado recursos y materiales y ayudarlo en la búsqueda de la información y documentación necesaria para el desarrollo del trabajo, a través de las herramientas TIC, prestando ayuda y apoyo al alumnado cuando este la requiera. Asimismo, se facilitará que el alumnado realice proyectos tanto individuales como colectivos fomentando el trabajo participativo y cooperativo en equipo y estilos de comunicación empáticos y eficaces.

Se posibilitará que el alumnado emplee los medios técnicos y procedimentales propios de la expresión artística, visual y audiovisual, seleccionando aquellos que sean más afines a su vivencias, inquietudes y habilidades y potencien su sentido crítico, espíritu creador, incluyendo, además de los tradicionales, recursos actuales como los asociados a las culturas urbanas, especialmente aquellas generadas en nuestra Comunidad, o los que nos proporcionan las herramientas informáticas y las nuevas tecnologías.

En cada trimestre el alumno expondrá oralmente ante los compañeros/as uno de sus proyectos, justificando las fases de éste y qué decisiones fueron marcando su creación artística hasta resultar el producto final. Del mismo modo, el resto del alumnado participa opinando y aportando aspectos constructivos e incite al debate. Se pretende, con este ejercicio, aportar al desarrollo de la expresión oral, de la puesta en común y de la aceptación de las obras de otras como objetos de enriquecimiento general.

El carácter práctico de esta materia permite que su impartición trascienda el espacio del aula y el propio centro, como por ejemplo con visitas guiadas a museos, talleres, platós, estudios de grabación, etc.

Por otro lado, la coordinación de proyectos de trabajo con otras áreas de conocimiento propiciará la consecución de los objetivos de la etapa, otorgando un sentido globalizador a la materia. Esta conexión con otras disciplinas favorecerá por ejemplo la redacción y análisis de textos, la ampliación de conocimientos de física y matemáticas o la profundización en los acontecimientos relevantes de la Historia.

La metodología a seguir en Dibujo Técnico será eminentemente activa, dado el carácter fundamentalmente práctico de la materia. Es necesario que el método seguido por el profesorado se ajuste a las características del alumnado, a los recursos y al contexto con el fin de propiciar su aprendizaje competencial. Es aconsejable incorporar estrategias didácticas específicas que respondan a las diversas capacidades de comprensión y abstracción del alumnado y comparta qué se va a aprender y por qué. Se comenzará con los procedimientos y conceptos simples para ir avanzando en complejidad. Así, las capacidades se van desarrollando paulatinamente a lo largo de todo el proceso. La selección de contenidos para el proceso de enseñanza y aprendizaje constituye un medio para el desarrollo de las capacidades del alumnado, y su aprendizaje debería realizarse de forma significativa para el alumnado. Se partirá de una revisión del nivel previo, y se plantearán tareas problemas que el alumnado deba resolver haciendo un uso adecuado de todos sus recursos. Las construcciones geométricas no deben aplicarse de manera mecánica, sino que el alumnado debe analizar el problema, plantear alternativas y comprender las condiciones que ha de cumplir la solución buscada. Los planteamientos de las actividades o tareas deben ir graduando el nivel de dificultad de los contenidos y la complejidad de las formas planas y las representaciones tridimensionales.

En la didáctica de esta materia cobran especial importancia los aprendizajes por proyectos, tanto individuales como colectivos, que pueden estar enfocados a realidades profesionales del mundo del diseño, la arquitectura y la industria. A través de ellos el alumnado debe elaborar hipótesis, investigar, evaluar los resultados, reflexionar y finalmente crear un producto, desarrollando la capacidad de comunicarse de manera empática y eficiente, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes, fomentando actitudes de colaboración, seguridad en sí, integridad y honestidad, adquiriendo destrezas como la habilidad para interactuar eficazmente en el ámbito público, quedando aquí reflejada la competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

La figura del profesor será de guía que acompaña al alumnado en el proceso proyectual, aconsejando y guiando sobre los materiales, las piezas mecanizadas y en las dificultades que éste presente. Se debe potenciar el uso de los instrumentos de dibujo técnico manejándolos con soltura, rapidez y precisión, mejorando las resoluciones a mano alzada que permiten obtener visualizaciones espaciales de manera rápida. Estos materiales tradicionales de dibujo técnico deben integrarse con los recursos que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación, potenciando en esta materia tanto el aprendizaje de programas de dibujo en 2D y 3D, como la investigación, la documentación y la presentación de proyectos propios y ajenos. Es necesario para poder trabajar la materia, sobre todo en el bloque 3 de Dibujo Técnico II, disponer de ordenadores durante todo el periodo lectivo destinado a esta materia. Cabe destacar que el carácter instrumental del dibujo técnico permite trabajar de forma interdisciplinar contenidos comunes como la geometría con otras materias relacionadas con el ámbito artístico, tecnológico, físico y matemático.

Estrategias metodológicas

- Hacer que los alumnos/as asimilen los contenidos de las unidades didácticas programadas, dando prioridad a la comprensión de los contenidos que se trabajan frente a su aprendizaje mecánico.
- Estimular el desarrollo de las capacidades generales y de las competencias básicas y específicas por medio del trabajo de las materias.
- Enseñarles a pensar y trabajar, a emprender, mostrar iniciativas y decidir. El profesor será guía y mediador, es decir, orientará ese aprendizaje conectando los nuevos conocimientos a los esquemas previos del alumnado.
- Ofrecerles oportunidades para poner en práctica los nuevos conocimientos de modo que el alumno pueda comprobar el interés y la utilidad de lo aprendido.
- Fomentar la reflexión personal sobre lo realizado y la elaboración de conclusiones con respecto a lo que se ha aprendido de modo que el alumno pueda analizar su progreso respecto a sus conocimientos.
- El método de discusión pretende integrar al alumnado en la capacidad de expresarse en público de forma oral, y que se exprese y lea correctamente de forma escrita.
- Potenciar la transmisión de puntos de vista diferentes y la evaluación crítica.
- Desarrollar actitudes de solidaridad, cooperación y respeto de las opiniones y formas expresivas ajenas a través del trabajo en grupo y propiciar en éstos el intercambio fluido de papeles entre alumnos y su participación en los debates y tomas de decisiones como mecanismo corrector de situaciones de discriminación racista.
- Se llevará a cabo una atención personalizada, lo que nos permitirá detectar problemas de aprendizaje, reforzar ciertos conceptos y diseñar acciones correctivas para reorientar el plan de trabajo.
- Se alternará el tiempo dedicado a las actividades individuales con las de grupo, así como los periodos dedicados a las realizaciones prácticas con las de diálogo, escucha y atención.
- El agrupamiento de los alumnos, la distribución del tiempo, el espacio y las actividades tendrán un carácter dinámico y flexible que nos permita adaptarlos en cada momento a la realidad del grupo.
- Se utilizará una metodología que fomente la intercomunicación y el trabajo en grupo, sobre todo en tareas de investigación, puesto que así los logros de cada alumno serán compartidos y porque de esta forma se "contagian" las ganas de experimentar.
- Por último usaremos los medios didácticos adecuados para el desarrollo cognitivo del grupo y propiciaremos el uso por parte de los alumnos y alumnas de recursos tales como: biblioteca, archivo de imágenes, revistas especializadas, etc.

Estrategias y técnicas docentes.

La metodología será eminentemente práctica. Habrá una exposición teórica e introductoria por parte del profesor y la propuesta de una actividad/lámina relacionada; si bien se dan unas directrices sencillas, el alumno ha de llevarla a cabo aportando su creatividad y la originalidad. Los contenidos expuestos se aprenden mediante la actividad práctica en el aula. Unas contribuyen a la exploración individual con las técnicas y trazados y otras favorecen el trabajo en equipo. Se fomentará en el respeto mutuo entre los alumnos, así como hacia las aportaciones que cada individuo.

La observación y la actividad orientativa constante son los aspectos más relevantes de la función del docente en el aula de Dibujo. La orientación objetiva acerca de las técnicas y materiales más acertados para plasmar artísticamente un proyecto y evitar juicios subjetivos que puedan frenar la libertad de creación del alumnado.

Exposición de la unidad didáctica:

Antes de empezar a desarrollar la primera unidad didáctica realizamos una pequeña prueba de nivel. Esta prueba nos ayudará para saber a grandes rasgos de dónde partimos, qué conocimientos dispone el alumnado. Destacar que en los cursos de 3º y 4º de la E.S.O. es significativa pues se descubren casos de alumnado que no ha atendido jamás a clases de Plástica en sus centros adscritos al I.E.S. Alhama o bien, nunca dieron dibujo geométrico.

Cada unidad didáctica contará con unos contenidos teóricos. Estos contenidos parten de un repaso de los contenidos del curso anterior por esa necesidad real de salvar las diferencias entre el nivel académico en cuestiones dibujo del alumnado de un mismo curso. Las sesiones alternan con la ejecución práctica en la lámina aun cuando los contenidos se extiendan en numerosas sesiones. Las explicaciones teóricas se alternarán con los trabajos prácticos para mayor eficacia en la consolidación de conceptos. Se procurará que las exposiciones teóricas nunca sean monólogos del profesor sino diálogos y propuestas de interrogantes para que participen en el mayor número de ocasiones el alumnado. Se presentará en la pizarra o proyectarán empleando recursos TIC como es el caso de la secuencias AICLE y los audiovisuales como recurso de apoyo frecuente.

Ejercicios prácticos:

Junto a proyectos donde intervienen técnicas específicas (barro, collage, etc), una gran parte de producción se materializará en hojas de dibujo de tamaño ´DIN. A4`, láminas que van, junto a bocetos y apuntes, recogidas en el Portafolio del alumno/a. La mayor parte de las actividades prácticas realizadas en el aula están preparadas para trabajar de manera individual, respetando los ritmos de trabajo del alumnado, así como las variantes que puedan resultar debido a los procesos creativos de un alumnado heterogéneo. Aunque la actividad parta de una misma propuesta mostrada en clase se incentiva las posibilidades de ser original y alejarse de ese modelo de la propuesta inicial. Igualmente, se hace hincapié en la posibilidad de elegir técnica y, en ocasiones, soportes diferentes, aunque la profesora de orientaciones acerca de las más acertadas para un ejercicio específico. Se trata de mostrar las posibilidades ilimitadas de la creación artística aun partiendo de directrices comunes.

Se fomentará la experimentación y creatividad. Si algunas actividades necesitan más dedicación en su ejecución se respetarán los tiempos y ritmos, evitando en lo posible su ejecución en la casa. Debemos tratar de evitar trabajar las láminas en casa pues dentro del aula el profesor podrá resolver dudas o preguntas, orientar al alumnado en sus decisiones, nutrirse de las ideas y opiniones de sus compañeros.

En ocasiones puede recurrirse al examen escrito como herramienta para comprobar si ciertos contenidos han quedado claros o necesitan ser afianzados, quedando a criterio del profesor el realizar alguno más en función a las necesidades del grupo.

En el proceso de enseñanza-aprendizaje competencial debe caracterizarse por su transversalidad. El currículo reconoce la importancia de promover el desarrollo de nuevas actitudes y valores. Debe ser lo suficientemente flexible para recoger las nuevas necesidades formativas características de una sociedad plural y en permanente cambio. Por ello, contiene un conjunto de enseñanzas que, integradas en el propio programa de las materias, lo atraviesan o lo impregnan.

La importancia del desarrollo de las competencias clave del alumnado hace que la transversalidad cobre relevancia y puedan trabajarse desde muchos frentes y de un modo interdisciplinar como nunca antes se había planteado.

Así pues, comprobamos que con respecto a las enseñanzas transversales que se referían a la educación en valores de carácter personal e interpersonal-social (moral y cívica, la paz y la convivencia, ambiental, del consumidor, igualdad de oportunidades entre los sexos, sexual, educación para la salud y vial), se ha dado una ampliación relacionada con las necesidades que el contexto sociocultural y económico-laboral demanda. La ampliación se refleja en contenidos a los que hoy se concede un gran valor y tienen un carácter instrumental: la comprensión y la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual y las tecnologías de la información y comunicación.

La diversidad de nuestros alumnos y alumnas, con sus estilos de aprendizaje diferentes, nos ha de conducir a trabajar desde las diferentes potencialidades de cada uno de ellos, apoyándonos siempre en sus fortalezas para poder dar respuesta a sus necesidades. De una manera general, establecemos las siguientes líneas de trabajo:

Comunicación audiovisual y TIC: el uso de las tecnologías de la información y la comunicación estará presente en todo momento, ya que nuestra metodología didáctica incorpora un empleo exhaustivo de tales recursos, de una manera muy activa.

Emprendimiento: la sociedad actual demanda personas que sepan trabajar en equipo. A los centros educativos les incumbe el impulso del uso de metodologías que promuevan el trabajo en grupo y técnicas cooperativas que fomenten el trabajo consensuado, la toma de decisiones en común, la valoración y el respeto de las opiniones de los demás, así como la autonomía de criterio y la autoconfianza.

Educación en valores: el trabajo colaborativo, elemento importante de nuestro enfoque metodológico, permite fomentar el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad, así como la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres. Por otro lado, la creación artística y plástica permite desarrollar

actitudes creativas con proyección más amplia: creación de carteles y marcapáginas para el día del libro, el día de la violencia de género, las olimpiadas del deporte en Alhama, etc. De manera concreta señalamos algunos contenidos que permiten trabajar en valores directamente:

-El uso de las formas geométricas planas es una constante en el diseño de señales indicativas de todo tipo. El uso, conocimiento y respeto de las señales contribuye al desarrollo de la **educación vial**.

- Hábitos de mantenimiento, cuidado y conservación del material ayudan a mejorar la **educación del consumidor**.

▪ El alumno debe valorar la importancia del trabajo sistematizado. Esto contribuye a la **educación moral y cívica**, haciéndole ver que el buen funcionamiento de la cadena de trabajo mejora el rendimiento del grupo y su coordinación.

▪ Es también importante prestar atención a los entornos: exteriores e interiores, rurales o urbanos. Visualizar razonadamente las apariencias de los elementos arquitectónicos o naturales en los distintos ámbitos relacionando los contenidos con la **educación ambiental**.

▪ La selección de imágenes y su lectura crítica permite trabajar aspectos fundamentales de la educación en valores como la preocupación por el **medio ambiente**, la necesidad de la **igualdad de sexos** y el **consumo responsable**.

▪ El respeto y la valoración de los trabajos provenientes de otras épocas y culturas nos introducen en el contenido transversal **Educación moral y cívica**, pues las expresiones de carácter cultural siempre requieren un esfuerzo de comprensión y análisis hacia esas manifestaciones.

8. CONTEXTOS DE APRENDIZAJE

Nuestro claustro ha elaborado para la consecución de las competencias clave los siguientes contextos de aprendizaje que se trabajarán en todas las enseñanzas que se imparten en el IES Alhama:

Realización de trabajos monográficos

Exposición oral

Debate

Resolución de problemas

Actitud y estilo de trabajo en el taller/laboratorio.

Desde Jefatura de estudios se hace la siguiente distribución temporal, si bien, departamento considera la ampliación de dichos contextos a lo largo de todo el curso para algunos grupos.

	1ER TRIMESTRE	2ºTRIMESTRE	3ER TRIMESTRE
DEBATE			4ºESO-EPVA 1ºESO-EPVA
EXPOSICIÓN ORAL			1ºESO-EPVA 4ºESO-EPVA
TRABAJO MONOGRÁFICO		3ºESO-EPVA	2ºESO -EPVA
TALLER ARTE	1ºESO-EPVA	1ºESO-EPVA	1ºESO-EPVA
RESOLUCIÓN PROBLEMAS GRÁFICOS	4ºESO-EPVA 1ºBACH-DTECI 2ºBACH-DTECII	4ºESO-EPVA 1ºBACH-DTECI 2ºBACH-DTECII	4ºESO-EPVA 1ºBACH-DTECI 2ºBACH-DTECII

9. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN Y EVALUACIÓN.

En el comienzo del curso, el profesor hará saber al alumnado cuáles son los criterios mínimos y los criterios de calificación que establece el departamento. Esta información se hará llegar a los tutores legales para que éstos la lean, firmen y devuelvan a la profesora, quedando recogidos en el departamento.

La Evaluación del alumnado de la E.S.O. es continua y formativa. El proceso de aprendizaje se centrará principalmente en la capacidad de autonomía del alumnado y de resolución de los problemas plásticos planteados, ayudando así a desarrollar su capacidad creativa. Es una materia meramente práctica aunque necesita de un corpus teórico básico para poder abordar problemas de diseño y creación de imágenes o productos artísticos. Dichos conocimientos serán evaluados mediante su puesta en práctica en *proyectos*, cuyas bases serán planteadas en clase. Los procesos creativos que generan estos proyectos persiguen la puesta en práctica de esos conceptos teóricos mínimos, al mismo tiempo que desarrollan capacidades de distinta índole. El alumnado irá recopilando aquellas muestras de su proceso creativo en un *portafolio*, el cual será entregado junto al proyecto final al término del trimestre para ser evaluado mediante su exposición y justificación.

Se calificará en base a tres evaluaciones. La calificación resultante en cada una de ellas será el resultado de valorar el trabajo práctico realizado en el aula, su participación activa en debates y exposiciones la actitud ante la materia junto con la comprobación de la adquisición de las competencias básicas en el alumnado.

El proceso de evaluación y calificación se lleva a cabo en el aula mediante la observación del profesor y sus anotaciones acerca del proceso de aprendizaje del alumnado, la calificación del portafolio así como la calificación obtenida en pruebas objetivas realizadas en momentos puntuales del trimestre (pruebas intertrimestrales y finales).

Importante recordar que:

-la entrega de los trabajos en fecha es esencial. La única excusa es una causa debidamente justificada.

- la actitud del alumnado ante la materia hace referencia tanto a su trabajo en el aula como al respeto que ha de mostrar hacia los elementos que participan en ella, es decir, resto de compañeros y profesora, el material y las instalaciones del centro.
- cuidar el material, limpiar/ordenar el área e instrumentos de trabajo una vez utilizados.
- la asistencia a clase es fundamental ya que afecta al trabajo y proceso de aprendizaje del alumnado en el aula.
- Traer el material al aula es necesario para el ritmo de trabajo del alumno en el aula, para su rendimiento.
- Se considerará como **material básico**, y que el alumno siempre debe tener el siguiente:

Una carpeta tamaño folio para guardar las láminas, apuntes, etc. (PORTAFOLIO).

Folios blancos.

Block de dibujo encolado A4 (tamaño folio), con láminas con marco.

Escuadra, cartabón y regla milimetrada.

Compás con adaptador.

Lápiz dureza 3H (también se puede usar portaminas) y lápiz blando 3B.

Sacapuntas y goma.

Lápices de colores de madera (Mínimo 12 colores).

Rotuladores finos normalizados, tres grosores, en negro.

Durante el curso, el profesor les irá indicando a los alumnos si es necesario traer algún material diferente.

Durante el curso se realizarán las siguientes técnicas de calificación:

- Recogida del portafolio, en el cual se califica la producción artística valorándose las aportaciones originales, el proceso creativo (croquis, bocetos, pruebas previas de color, texturas, etc.), así como los recursos que hayan sido necesarios para su inspiración, la puntualidad en la presentación, justificación de los materiales y técnicas empleadas y claridad expositiva.
- Nivel de participación en los debates y aportación de juicios propios; igualmente, la exposición y justificación del contenido en el portafolio. Del mismo modo será calificable que el alumnado sea capaz de emitir juicios críticos acerca de la producción de sus compañeros.
- Observación del trabajo diario de clase así como la actitud (puntualidad, organización, aporte del material específico de la asignatura, implicación, interés,..) hacia la asignatura.
- Realización de pruebas objetivas trimestrales en los que calificar la capacidad de autonomía en la resolución de problemas gráficos y el sentido de claridad y limpieza en la entrega de los dibujos.
- Empleo de Rúbricas según los cinco contextos de aprendizajes planificados en el centro para calificar los debates, exposiciones, los trabajos monográficos, actitud en el taller y la realización de problemas gráficos.

1°ESO-EPVA

CALIFICACIONES. Las calificaciones son expresadas en números enteros. La nota igual o superior a 5 (Suficiente) es indispensable para superar la materia.

A) Calificación del Portafolio y proyecto final que acompaña: 60%.

B) Capacidad de trabajo autónomo en los procesos creativos planteados, empleo de materiales originales y soluciones creativas: 20%

C) Predisposición y capacidad ante el trabajo colaborativo, participación en debates, aportaciones en las exposiciones orales: 20%.

2°ESO-EPVA

CALIFICACIONES. Las calificaciones son expresadas en números enteros. La nota igual o superior a 5 (Suficiente) es indispensable para superar la materia.

A) Calificación del Portafolio con las láminas del trimestre:60%

B) Proyecto final del trimestre: 20%.

C) Capacidad de trabajo autónomo en los procesos creativos planteados, empleo de materiales originales y soluciones creativas, trabajo colaborativo y participación en debates, exposiciones temas monográficos: 20%.

D) La entrega de las láminas fuera de fecha resta: 0'5 puntos a la nota general del primer trimestre, 1 punto a la nota del segundo trimestre y 1'5 puntos en el tercer trimestre.

3°ESO-EPVA

CALIFICACIONES: expresadas en números enteros, la nota igual o superior a 5 (Suficiente) es indispensable para superar la materia. Porcentajes de las calificaciones:

A) Calificación del Portafolio y proyecto final que acompaña: 60%.

B) Actitud y Capacidad de trabajo autónomo en los procesos creativos planteados, empleo de materiales originales: 20%

C) Predisposición ante el trabajo colaborativo, participación en debates, aportaciones en las exposiciones: 20%.

4° DE LA E.S.O.

CALIFICACIONES: las calificaciones son expresadas en números enteros. La nota igual o superior a 5 (Suficiente) es indispensable para superar la materia.

A) Pruebas objetivas: 40% (habrá de obtener una puntuación no inferior a 3 para que se haga media con el resto de calificaciones).

B) Calificación del Portafolio y proyecto final que acompaña: 40%.

C) Predisposición ante el trabajo colaborativo, participación en debates, aportaciones en las exposiciones: 20%.

1º BACHILLERATO

CALIFICACIONES. En las pruebas objetivas (exámenes intertrimestrales y finales) la puntuación de cada problema o ejercicio deberá estar compuesta por la suma obtenida de la calificación de los aspectos siguientes:

1º) **Corrección del planteamiento** debido a la comprensión del enunciado: 70% de la puntuación máxima.

2º) **Exactitud del resultado** debido al conocimiento de los procedimientos y normas: 20% de la puntuación máxima.

3º) **Calidad gráfica.** Destreza en el trazado, por la precisión, rotulación, limpieza y disposición del dibujo: 10% de la puntuación máxima.

La calificación **final de cada trimestre:**

-Asistencia a clase, realización y entrega puntual de las actividades 20%

-Pruebas y ejercicios de examen 80%

Se calificará en base a tres evaluaciones, habiendo dos exámenes por evaluación¹. El proceso de evaluación la realiza el profesor mediante la observación del trabajo diario en el aula y la calificación de un conjunto de actividades y pruebas realizadas a lo largo del curso. Las pruebas teórico-prácticas que se realicen se corresponderán con los objetivos formulados en la programación y que el alumno ha de conocer de antemano. Habrá recuperaciones al final de cada trimestre a fin de afianzar conocimientos sobre los que seguir avanzando. En la prueba final de Junio el que el alumnado habrá de mostrar unos resultados acordes a los criterios mínimos exigibles para superar la asignatura. En el caso de suspender dicho examen habrá una prueba extraordinaria en Septiembre. A esta prueba se irá con todo el temario, no considerándose aquellas evaluaciones aprobadas durante el curso. El mismo día del examen habrá de ser entregada una batería de ejercicios prácticos realizada durante el verano.

2º BACHILLERATO

CALIFICACIONES

-La práctica constante del dibujo es la clave para conseguir las destrezas que perseguimos por ello será fundamental la realización de ejercicios prácticos y láminas semanalmente. Tendrán que ser entregadas en fecha indicada. La puntualidad en la

entrega de las actividades, su correcta ejecución, así como el grado de claridad y limpieza en el trazo serán indispensables para una calificación positiva. Las actividades calificadas con menos de un 4 de nota habrán de ser repetidas y entregadas de nuevo. Se han de entregar todos los trabajos para efectuar la media. *La calificación de estas actividades supone un 20% de la nota final del trimestre.*

-Las pruebas objetivas o exámenes, ya sean parciales o finales, permitirán afianzar los contenidos aprendidos. En ellas también se considera la correcta ejecución y claridad en el trazo. Se realizará un parcial cada dos unidades didácticas y un final por trimestre. Estos harán media a partir del 3 como puntuación. Las faltas de ortografía son penalizadas con un 0'2 puntos. *La calificación supone un 70 % de la nota.*

-La actitud y la capacidad de aprendizaje autónomo y el ritmo de trabajo individual es valorada en base a la asistencia a clase (fundamental dado el carácter práctico de la materia y la no existencia de libro), la puntualidad, predisposición, el cuidado de los materiales, el orden y organización de los apuntes. Otro factor a considerar es la actitud colaborativa y participativa en la resolución de problemas expuestos en clase. *La calificación de este apartado es de un 10% de la nota.*

La *nota final* se obtendrá con la media de las notas finales obtenidas en cada trimestre. Es indispensable tener aprobado con nota igual o superior a 5 para efectuar la media. Por otro lado, la evaluación inicial, realizada durante las primeras semanas de curso, no hará media si bien será orientativa para comprobar la base del alumnado en materia de Dibujo Técnico I.

En caso de no superar la materia una vez realizada la media de las notas finales del trimestre, para lo cual tiene que ser una nota igual a 5 o superior, se realizará una prueba de recuperación de los trimestres no superados en junio, sin bloques eliminatorios; es decir, todas las unidades didácticas impartidas en un trimestre. Aquellos que no hayan superado las pruebas objetivas y actividades o necesiten refuerzo en algunos de los bloques temáticos tendrán a su disposición una batería de ejercicios que les permita afianzar los contenidos tratados; una vez entregadas y trabajadas, habrán de ser devuelta para ser corregida para comprobar que se han alcanzado las competencias o afianzado los objetivos mínimos exigibles.

En los procesos de calificación para actividades concretas en el aula hacemos referente los *contextos de aprendizaje* que se evaluarán según unas rúbricas que a continuación se incluye. Estas son calificadas del siguiente modo:

0: Nada

1: Poco conseguido

2: Regularmente conseguido

3: Adecuadamente conseguido

4: Excelentemente conseguido

RÚBRICA PARA EL TRABAJO MONOGRÁFICO Y/O PRESENTACIÓN DE TEXTOS ESCRITOS

TRABAJO MONOGRÁFICO	INDICADOR DE EXCELENCIA
TIEMPO DE ENTREGA	Cumple los plazos de entrega
PRESENTACIÓN Y LIMPIEZA	Utiliza el tipo de letra, tamaño y espacio interlineal acordados Es legible y se entrega sin tachones, manchas, abuso de tipex, etc.
ORTOGRAFÍA Y PUNTUACIÓN	El texto no presenta errores ortográficos (puntuación, acentuación y gramática)
FORMATO (Márgenes, espaciado y párrafos)	Cumple con los márgenes establecidos: a la izquierda (3 cm), a la derecha (2 cm), arriba y abajo (2,5 cm). Papel blanco. Hojas enumeradas y unidas. Escribe en párrafos y utiliza la sangría.
ESTRUCTURA	Incluye: portada, índice, apartados o capítulos, conclusión y bibliografía.
EXTENSIÓN	Se ajusta a la indicada por el profesor
INTRODUCCIÓN Y CONCLUSIÓN	Incluye una introducción y una conclusión donde se describe el trabajo y se concluye resumiendo las valoraciones finales.
BIBLIOGRAFÍA O FUENTES	Incluye la bibliografía o las fuentes que se han consultado. Utiliza el formato adecuado en cada caso
PORTADA	Incluye los datos: nombre, apellidos, clase, título del trabajo y nombre del profesor/a al que va dirigido
CONTENIDO	

RÚBRICA PARA EL DEBATE

DEBATE	INDICADOR DE EXCELENCIA
Argumentación y sustento de las ideas.	Fundamenta siempre sus ideas con argumentos claros y convincentes.
Uso de un vocabulario apropiado.	Utilizó un vocabulario adecuado y lo hizo con propiedad y precisión.
Conocimiento y dominio del tema.	Muestra un buen nivel de conocimiento y dominio del tema expuesto.
Escucha y respeta los argumentos y el turno de palabra.	En todo momento escuchó a todos, fue respetuoso con las diferentes posturas y turnos de palabra
Replica los argumentos de sus contrarios.	Muestra respeto hacia los argumentos contrarios y rebate con serenidad y seguridad sus argumentos.
Usa información de fuentes y cita autores.	Maneja diversas fuentes de información y cita autores con propiedad.
Claridad y firmeza de las conclusiones.	Las conclusiones son claras, coherentes con el discurso y comprensibles.

TABLA DE RÚBRICAS PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS GRÁFICOS

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	Indicador de Excelencia
Croquis del problema	Identifica y presenta ordenadamente datos, variables y/o incógnitas de un problema, Y representa la situación grafica del problema con las magnitudes correspondientes
Explicación de las leyes y principios a utilizar	Identifica y aplica el fundamento o principio para resolver trazados gráficos.
Adecuado manejo de las magnitudes.	Realiza adecuadamente magnitudes mediante su representación gráfica.
Solución Clara y exactitud en el trazo.	Expresa de forma razonada, clara y con limpieza en el trazo la solución al problema, con rigor y precisión, demostrando completo entendimiento de los conceptos y pasos de ejecución para resolver gráficamente el problema.
Comprobación	Verifica la coherencia de la solución obtenida y extrae conclusiones.

TABLA DE RÚBRICAS PARA TRABAJO EN EL TALLER DE ARTE

ACTITUD Y ESTILO DE TRABAJO EN EL TALLER	Indicador de Excelencia
Puntualidad y orden.	Es puntual y entra ordenadamente al taller sin crear confusión. Se dirige a su puesto de trabajo y comienza la labor asignada sin perder tiempo.
Comportamiento y responsabilidad en el trabajo.	Permanece en su puesto de trabajo en silencio sin interrumpir el trabajo de otros grupos. Colabora activamente en las tareas asignadas y ayuda a los componentes de su grupo.
Autonomía en el uso de materiales y herramientas.	Es responsable y autónomo en el uso de material. Es responsable y autónomo en el uso de instrumentos y material.
Uso correcto de las herramientas respetando las normas de seguridad.	Muestra interés y pone atención en las tareas que realiza cuidando el resultado final, tanto estético como funcional. Presta atención a las medidas de seguridad e higiene en el trabajo.
Recogida del material y limpieza de la zona de trabajo.	Al terminar, guarda el material y recoge las herramientas que ha utilizado. Limpia su zona de trabajo.

10. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

El proceso de aprendizaje debe orientarse a facilitar una diversidad de respuesta en el alumnado.

El Departamento de Dibujo asume la atención a la diversidad del alumnado, salvo en casos excepcionales con diagnóstico previo. Dichos casos, previa reunión con el departamento de orientación para establecer el protocolo a seguir, serán tratados de manera individual en una de las reuniones del departamento y recogidos en acta (*Acta de Departamento de Dibujo con fecha del día 25 de Septiembre*).

La *Adaptación Curricular Individualizada* es el conjunto de ajustes o modificaciones que se realizan sobre los elementos de acceso (recursos personales, materiales) o sobre los elementos propiamente curriculares (metodología, contenidos, objetivos y criterios de evaluación) del currículo que corresponde a un alumno o alumna por su edad, para responder a las necesidades educativas especiales que presenta. Se trata de una medida que modifica los elementos del currículo, para ayudar al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo. Antes de realizar una adaptación curricular se procurará dar respuesta desde la programación de Aula, agotando los recursos disponibles a este nivel. Cuando no puedan atenderse debidamente las necesidades se modificarán los elementos del currículo que sean necesarios.

Las medidas para el alumnado con *necesidades específicas de apoyo educativo* (NEAE) y que requiere la organización de unos recursos personales y materiales específicos, se adoptarán cuando se hayan agotado las medidas ordinarias en el aula. Los procesos de detección e identificación del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo y la organización de la respuesta educativa están definidas de manera precisa en el protocolo establecido por las instrucciones de 8 de marzo de 2017, por las que se actualiza el protocolo de detección, identificación del alumnado con NEAE y organización de la respuesta educativa.

La aplicación de las mencionadas instrucciones en nuestro centro, articulan un proceso de prevención y detección tanto en el contexto educativo como familiar y concretan los procesos a seguir tras la detección de indicios de NEAE, la posterior identificación y valoración del alumnado junto a la actuación de los diferentes profesionales implicados, así como la respuesta educativa ordinaria y específica ajustada a las necesidades del alumnado en el marco de la inclusión.

La programación del área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contempla unos criterios mínimos que trata de englobar al conjunto de alumno y alumnas en su proceso de aprendizaje; está diseñada de modo que asegure un nivel mínimo para todos los alumnos/as al final de la etapa, dando oportunidades para recuperar lo no adquirido o alcanzado en su momento. Igualmente, es flexible en la secuenciación, facilitando revisiones periódicas y, lejos de imponer tiempos, ésta permite adaptarse a la realidad de los grupos y sus ritmos de trabajo. Las revisiones se realizan dos por trimestre, permitiendo esta continua adaptación a la realidad de los grupos.

Los contenidos están recogidos para ir construyendo una estructura sobre la cual consolidar otros conceptos fundamentales, favoreciendo la evaluación continua y el

avance del alumnado. Cuando el alumnado queda rezagado se cuenta con recursos de apoyo para trabajar en casa o en el aula y permita llenar aquellas lagunas o deficiencias en el proceso de aprendizaje. La programación cíclica da la oportunidad de volver a retomar los conceptos básicos para garantizar en todo momento su comprensión por parte de todo el alumnado.

La diversidad está contemplada también en la metodología y en las estrategias didácticas concretas que van a aplicarse en el aula. Estas estrategias afectan fundamentalmente a la enseñanza de los conceptos y a los diferentes niveles de dificultad en la propuesta de actividades.

En cuanto a las formas de expresión realizadas a través de las propuestas de actividades, se abre toda una gama de posibilidades donde se estimula especialmente la imaginación, la creatividad y el goce estético. De esta manera se procura que cada alumno/a utilice los cauces expresivos que le resulten más naturales. En general se puede decir que las formas didácticas tienen en cuenta el punto de partida de cada alumno/a, sus dificultades específicas y sus necesidades de comunicación.

La diversidad se contempla también en la estructuración de los materiales utilizados. Materiales de refuerzo o ampliación permite igualmente salvar la demanda de un alumnado heterogéneo.

A continuación se detallan algunas actuaciones concretas llevadas a cabo en el aula en relación a la atención a la diversidad:

- Posición del alumno en primeros sitios.
- Revisión y supervisión de la agenda.
- Dar instrucciones de cómo tomar apuntes, estructurarlos para facilitar su estudio y comprensión.
- reiteración de instrucciones claras y previas a las actividades y proyectos.
- preguntas para mantener la atención y refuerzos positivos.
- flexibilidad en los tiempos de trabajo en el aula y en la entrega de láminas.
- favorecer el apoyo en ciertos compañeros y trabajo en grupo.
- Facilitar actividades de refuerzo para aquellos alumnos/as que presenten dificultades de aprendizaje.
- Ampliar y profundizar en algunos aspectos de los temas que se consideren de especial relevancia por responder a determinados intereses y motivaciones, bien individuales, bien del grupo de alumnos/as con el que se está trabajando.
- Plantear nuevos temas específicos ligados al tronco de conocimientos básicos para que los alumnos/as de mayor sensibilidad plástico visual lo investiguen.

- Aportar material extra cuando el alumnado con altas capacidades lo demande, así como plantear propuestas abiertas a la experimentación e innovación.

-exponer la producción artística generada en clase, aspecto que contribuye mucho al refuerzo positivo.

PROGRAMAS DE ADAPTACIÓN CURRICULAR

Entendemos por Adaptación Curricular Individualizada "a los ajustes o modificaciones que se realizan sobre los elementos de acceso (recursos personales, materiales) o sobre los elementos propiamente curriculares (metodología, contenidos, objetivos y criterios de evaluación) del currículo que corresponde a un alumno o alumna por su edad, para responder a las necesidades educativas especiales que presenta.". Se trata de una medida que modifica los elementos del currículo, para ayudar al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo.

Antes de realizar una adaptación curricular se procurará dar respuesta desde la programación de Aula, agotando los recursos disponibles a este nivel. Cuando no puedan atenderse debidamente las necesidades se modificarán los elementos del currículo que sean necesario y de manera conjunta con el Departamento de Orientación.

Los programas de adaptación curricular están dirigidos a:

- Alumnado con necesidades educativas especiales
- Alumnado con dificultades específicas de aprendizaje
- TDAH
- Alumnado que se incorpora tardíamente al sistema educativo.
- Alumnado con necesidades de compensación educativa.
- Alumnado con altas capacidades intelectuales.

11. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.

Por Parte del centro:

- Es aconsejable la utilización de un aula específica, con servicio de agua propio, buena luz y ventilación, con mesas abatibles y taburetes regulables.
- Pizarra.
- Cañón.

- Internet.
- Juegos completos de escuadra, cartabón y compás.
- Material fungible como: Témperas, acrílicos, acuarelas, arcilla, escayola, cartulinas, lápices de colores, gomas, lápices de grafito, tijeras, celo, grapadora, cartulinas, sacapuntas, arcilla, folios, etc.

Por parte de los alumnos:

- Portafolio y láminas de dibujo A4.
- Juego completos de escuadra, cartabón y compás.
- Material fungible como: rotuladores normalizados, témperas, cartulinas, lápices de colores, gomas, lápices de grafito, tijeras, celo, grapadora, cartulinas, sacapuntas, arcilla, folios, etc.
- materiales de reciclaje.

12. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES.

El departamento de Dibujo tiene previstas las siguientes actividades extraescolares para el presente curso 2017/18:

Actividades 1º de Bachillerato:

- Salida con itinerario por Alhama de Granada visitando la arquitectura del s.XVI. (3er Trimestre).
- Visita a Granada y recorrido por edificios restaurados: Cuarto Real de Santo Domingo, Escuela de Arquitectura, Casa de Zafra, Palacio de los Córdoba. (2º trimestre).

Actividades E.S.O.:

- Salida con itinerario por Alhama para toma de fotos de rincones significativos. Dirigida los cursos de 4º A (3er trimestre).
- Visita al barrio del Albayzín y práctica en los talleres de artesanía. Dirigida al curso de 1º de la E.S.O. de la materia de E.P.V.A. (3er trimestre).

La labor colaborativa del Departamento de Dibujo se extiende a las actividades organizadas en el centro y fuera de éste en relación a la celebración del día de Andalucía, Carnaval, Día de la No violencia machista y la Semana Cultural; generalmente, en la elaboración de carteles y participación en concursos de pintura.

Por otro lado, desde el Departamento de Dibujo se coordina el Grupo de Trabajo “Héroes de Ayer vs. Héroes del Presente”, trabajo que nos llevará a extender nuestros proyectos y actividades a otros ámbitos de exposición y conocimiento fuera del Centro.

13. PROGRAMA PERSONALIZADOS PARA LA RECUPERACIÓN DE APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS.

13.1 RECUPERACIÓN DE LOS APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS EN EL CURSO

Las medidas adoptadas con el alumnado repetidor en el curso actual y con la materia de EPVA suspensa del año anterior son:

-Informe con contenidos y actividades con fechas de entrega para la recuperación de los aprendizajes no adquiridos. Informe que se hace llegar a los tutores legales del alumnado.

-Atención individualizada en el aula y medidas en el aula básicas:

-posición del alumno en primeros sitios.

-revisión y supervisión de la agenda.

-dar instrucciones de cómo tomar apuntes, estructurarlos para facilitar su estudio y comprensión.

-reiteración de instrucciones claras y previas a las actividades y proyectos.

-preguntas para mantener la atención y refuerzos positivos.

-flexibilidad en los tiempos de trabajo en el aula y en la entrega de láminas.

-favorecer el apoyo en ciertos compañeros y trabajo en grupo.

13.2 RECUPERACIÓN DE LOS APRENDIZAJES DE MATERIAS PENDIENTES

Conforme al artículo 15.3 del Decreto 111 /2016, de 14 de junio, la jefa de departamento entrega a jefatura de estudios, junto con la Programación Didáctica del departamento, un extracto de la misma dónde se indique los criterios de evaluación y calificación del alumnado.

Igualmente son entregados los informes en los que se detalla “Programa de recuperación de materias pendientes”, de manera individualizada para cada alumno que no haya superado la materia de años anteriores, especificándose los instrumentos de calificación y evaluación y las fechas de entrega o realización de pruebas. Una copia queda en el Departamento y la otra es entregada en la mano a la Jefa de estudios que velarán por su reparto a las tutoras y éstos, a los tutores legales del alumnado.

En el caso de 2º Bachillerato recordar que todo el alumnado tiene pendiente el Dibujo Técnico I, para lo que se ha elaborado igualmente un informe con fechas de entrega de los cuadernillos de ejercicios que habrán de realizar periódicamente, a fin de recuperar una base que sirva para consolidar los contenidos y aprendizajes del presente curso de Dibujo Técnico II. Estos cuatro informes han sido entregados directamente a los alumnos y en departamento queda copia con el recibí correspondiente.

Con la recuperación se pretende que aquellos que no han alcanzado el nivel mínimo exigido en cada una de las evaluaciones, puedan lograrlo.

Por tanto, aquellos alumnos que tengan alguna evaluación suspensa irán a la prueba final de Junio con el trimestre no superado. Si no la superasen, deberán ir con toda la materia la prueba extraordinaria del mes de Septiembre. La recuperación persigue alcanzar unos objetivos mínimos que certifiquen la adquisición de unas competencias básicas en el alumnado. Dichas pruebas constarán de unos proyectos artísticos-culturales cuyos contenidos versarán de los conceptos básicos de la materia, englobarán todo un proceso creativo que el alumnado habrá de ir plasmando y recopilando en su Portafolio para ser expuesto y justificado el día estipulado para la recuperación.

Recuperación de los alumnos de 4º, 3º y 2º de E.S.O. con la materia pendiente de cursos anteriores:

En el mes de Diciembre se entregará al alumnado con la materia pendiente una nota con la información referente a contenidos, objetivos y actividades propuestas para la comprobación de la adquisición de las competencias básicas suficientes para superar la materia de E.P.V.A. Se indicará una fecha aproximada del examen, que puede ser modificada a lo largo del curso. Si esto ocurre, se avisará por escrito con suficiente antelación. En esa fecha se entregarán todos los trabajos realizados y se hará un examen escrito.

El alumno que no supere esta convocatoria, se examinará nuevamente en la convocatoria extraordinaria de Septiembre en la que entregará el material (Portafolio y actividades) que no superó en Junio.

14. PLAN DE LECTURA.

La materia de Educación Plástica y Visual es fundamentalmente práctica. No obstante, los docentes no debemos olvidar la importancia de tener un alumnado que sepa leer correctamente y sea capaz de expresar en público, de transmitir una información de manera clara y fluida.

Ésta es la razón por la que desde el Departamento de Dibujo se va a trabajar el fomento a la lectura. A pesar de que la materia se dedica casi exclusivamente a la práctica del dibujo técnico y la práctica artística, como es el caso de Dibujo Técnico I y II y el Taller de Arte, sí se diseñan unas actividades con el objetivo de fomentar la lectura desde las aulas en el que imparte este departamento. A continuación se detallan las actividades concretando el curso y trimestre en el que se llevará a cabo.

-realización de lecturas introductorias hacia el conocimiento de contextos históricos, técnicas, estilos, biografía de artistas, ya sea empleando el libro de texto, presentaciones o artículos aportados por el alumnado que harán de ser leídas en alto en el aula.

Curso: 1º E.S.O.-2º E.S.O.- 3º E.S.O.- 4º E.S.O. – Bachilleratos II (1º, 2º y 3er trimestre).

-lectura de artículos relacionados con la plástica y el arte en general, que ilustren el trabajo que estamos practicando en ese momento, Pueden ser sacados de periódicos

educativos como “El País de los Estudiantes”, o revistas de arte y sometidos a debate en pequeño y gran grupo. Junto a la lectura y comprensión desarrollamos el pensamiento crítico tan importante para saber qué estamos leyendo.

Curso: 4º E.S.O. (3er trimestre)

-lectura de imágenes audiovisuales y debate acerca de los mensajes y contenidos tratados y proyectados a través de los mass media y el cine.

Curso: 1º E.S.O.-2º E.S.O.- 4º E.S.O. (3er trimestre)

- trabajos de investigación y exposición en el aula acerca de la obra de una artista o conceptos artísticos tratados en clase (Por Art, el periodo azul de Picasso, Museos del mundo, Patrimonio, origen de la Geometría).

Curso: 1º E.S.O.-4º E.S.O. (2º trimestre)

- diseño de textos para la realización de un Teatro de Títeres.

Curso: 1º E.S.O. (2º trimestre)

-actividad puntual de lectura discontinua. A partir de unas instrucciones de cómo encuadernar o de la información aportada por un tetrabrick el alumnado ha de contestar a una serie de cuestiones calificando la efectividad y rapidez con las que encuentra dicha información.

Curso: 1º E.S.O.-2º E.S.O.- 3º E.S.O.-4º E.S.O. (1er trimestre)

- diseño de ilustraciones a partir de poemas seleccionados y leídos en clase.

Curso: 3º E.S.O. - 4º E.S.O. (3er trimestre).

-trabajo de investigación y exposición acerca de la relación Arte-Geometría.

Curso: 2º Bachillerato -DIBUJO TÉCNICO II (3er trimestre).

Consideramos imprescindible que el alumnado desarrolle la capacidad de leer, saber discriminar información y sintetizar las ideas que quiere comunicar. Las generaciones de la era digital tienen que aprender a manejar una cantidad de información que, en muchos casos, es no apta para el conocimiento universal o pobre para ser utilizada en un trabajo de investigación. Hemos de guiarles en esa tarea de desechar una información y asimilar otra para su enriquecimiento personal y profesional. Por eso, desde el departamento de Dibujo tratamos de orientar al alumnado indicando estos aspectos: la relatividad de la información que pueden obtener en algunas páginas web, la necesidad de cuestionar y cotejar cierta información obtenida a través de Internet, cómo utilizar los buscadores para hallar información objetiva y de manera más directa. Hay que fomentar la lectura, la comprensión y el desarrollo PROPIO de esa información que ha sido digerida previamente, frenando la extendida práctica del corta/pega que vuelve inútil cualquier práctica investigadora, ese aprendizaje significativo que perseguimos con este tipo de actividades.

Desde el Departamento se penaliza el plagio de la información y el texto copiado literalmente sin hacer referencia a su fuente original con la nulidad de dicho trabajo y la correspondiente calificación de 0.

Las faltas de ortografía y una correcta letra que sea legible tiene que ser exigida por el docente. La representación correcta de ese código que empleamos para comunicarnos es el primer paso. Desde el departamento se penaliza un 0'1 puntos la falta de ortografía en exámenes, trabajos y apuntes corregidos, hasta un máximo de 2 puntos; el alumnado que rebese ese máximo habrá de repetir la actividad y pasar a limpio sus apuntes. La claridad y limpieza es un elemento esencial en el dibujo, que es igualmente otra forma de comunicarnos. La falta de limpieza y claridad en la letra será penalizada con 0'5 puntos sobre la nota final del examen.

Expresión oral: los debates en el aula, el trabajo por grupos y la presentación oral son, entre otros, momentos a través de los cuales los alumnos deberán ir consolidando sus destrezas comunicativas.

Expresión escrita: la elaboración de trabajos de diversa índole irá permitiendo que el alumno construya su portfolio o cuaderno personal, a través del cual no solo se podrá valorar el grado de avance del aprendizaje del alumno sino la madurez, coherencia, rigor y claridad de su exposición.

15. BIBLIOGRAFÍA.

- Douglas, T. "Guía completa de la Publicidad". Hermann Blume. Madrid, 1986.
- Edwards, B. "Aprender a dibujar". Hermann Blume. Madrid, 1984.
- Gombrich, E. H. "Historia del Arte". Alianza, Madrid, 1980.
- González, M. y Palencia, J. "Trazado geométrico". Editado por los autores, Sevilla, 1970.
- González, M. y Palencia, J. "Geometría descriptiva". Editado por los autores, Sevilla, 1982.
- Hayes, C. y otros. "Guía completa de pintura y dibujo". Hermann Blume, Madrid, 1980.
- Izquierdo Asensi, F. "Geometría descriptiva". Dossat, Madrid, 1975.
- Midgley, B. "Guía completa de escultura, modelado y cerámica". Hermann Blume, Madrid, 1985.
- Read, H. "Educación por el arte". Paidós, Barcelona, 1973.
- Rodríguez, J. L. "El cómic y su utilización didáctica". Gustavo Gili, México, 1991.
- Rodríguez Abajo, F. "Curso de dibujo geométrico y croquización". Marfil, Alcoy, 1981.
- Romaguera, J. y otros. "El cine en la Escuela". Gustavo Gili. Barcelona, 1989.
- "El País de los Estudiantes". Periódico educativo.
- Roldán Tapia, Antonio R. "Práctica docente en centros bilingües: modelos específicos basados en el enfoque AICLE".

Webgrafía

www.wordreference.com
http://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page

<http://plastinglish.blogspot.com.es/>
<http://www.symbaloo.com/home/mix/13eP7087DT>
<http://recursostic.educacion.es/artes/plastic/web/cms/>
<http://www.alifetimeofcolor.com/main.taf?p=1,17>
<http://www.goshen.edu/art/ed/Compose.htm>
<http://www.accessart.org.uk/drawingtogether/index.php>
<http://www.richmondelt.com/spain/English/default.htm>
<https://sites.google.com/site/bibliotecaespiralcromatica/educacion-plastica-y-visual-1>
<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/iesvillademijas/plastica/direccionesdeinteresparaplastica.html>

16. MEMORIA DE LA PROGRAMACIÓN.

A lo largo del curso se realizarán revisiones periódicas de la programación para ir adaptando los contenidos y temporalización a la realidad de cada grupo. Estas revisiones quedan especificadas en el libro de actas del Departamento de Dibujo y serán enviadas a Jefatura de Estudios. Al finalizar éste, se hará una memoria de la programación para detectar las posibles dificultades que hayan surgido, con el fin de proceder a realizar las modificaciones oportunas de cara al próximo curso académico. Asimismo, se potenciarán aquellos aspectos que hayan resultado positivos.

En Alhama de Granada, día 20 de Octubre, del año 2017

Firmado:

M^a Victoria Rodrigo Poyatos

(Jefa de Departamento de Dibujo)