



DEPARTAMENTO DE DIBUJO

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

2019/2020

- * EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL
- * DIBUJO TÉCNICO I Y II
- * LIBRE DISPOSICIÓN: "Educación Emocional y Creatividad"



IES LAS LAGUNAS

DEPARTAMENTO DE DIBUJO



1.	INTRODUCCIÓN	3
1.1.	MARCO LEGAL	3
1.2.	CARACTERÍSTICAS DEL CENTRO Y EL ALUMNADO	4
1.3.	ORGANIZACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO	5
2.	PROGRAMACIÓN DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL _ESO_	6
2.1.	EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL	6
2.2.	OBJETIVOS	9
	2.2.1. Objetivos generales y de etapa 9	
	2.2.2. Objetivos generales de materia 11	
2.3.	ELEMENTOS TRANSVERSALES E INTERDISCIPLINARIEDAD	11
	2.3.1. Temas transversales y valores 11	
	2.3.2. Otros temas transversales 14	
	2.3.3. Elementos transversales en EPVA 14	
	2.3.4. Interdisciplinariedad 15	
2.4.	COMPETENCIAS CLAVE	16
	2.4.1. Competencias clave y EPVA 17	
2.5.	CONTENIDOS	20
2.6.	CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE: 1º ESO	21
2.7.	CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE: 2º ESO	26
2.8.	CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE: 4º ESO	31
2.9.	TEMPORALIZACIÓN	35
2.10.	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	36
	2.10.1. Evaluación 36	
	2.10.2. Criterios de evaluación. 37	
	2.10.3. Procedimientos e instrumentos de evaluación 37	
	2.10.4. Calendario de evaluación oficial 39	
	2.10.5. Criterios de calificación 40	
	2.10.6. Evaluación del proceso de enseñanza 41	
3.	PROGRAMACIÓN DIBUJO TÉCNICO _BACHILLERATO_	42
3.1.	DIBUJO TÉCNICO	42
3.2.	OBJETIVOS	44
3.3.	COMPETENCIAS CLAVE	44
3.4.	CONTENIDOS	45

3.5.	CONTENIDOS, CRIT. DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE: 1º BACH.	46
3.6.	CONTENIDOS, CRIT. DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE: 2º BACH.	50
3.7.	TEMPORALIZACIÓN	55
3.8.	PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN	56
	3.8.1. Evaluación 56	
	3.8.2. Procedimientos e instrumentos de evaluación 57	
	3.8.4. Calendario de evaluación oficial 58	
	3.8.5. Criterios de calificación 59	
4.	LIBRE DISPOSICIÓN _1º ESO_ : “Educación Emocional y Creatividad”	60
5.	MARCO METODOLÓGICO	62
5.1.	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	62
5.2.	METODOLOGÍA ACTIVA	63
5.3.	PRINCIPIOS METODOLOGICOS	64
5.4.	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	65
6.	MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS	71
7.	ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	73
	_ Atención a la Diversidad para la ESO 73	
	_ Atención a la Diversidad para la Dibujo Técnico I y II ... 74	
8.	ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES	76
9.	PROPUESTA PARA LA MEJORA DEL RENDIMIENTO EDUCATIVO DEL CENTRO	78



1.

INTRODUCCIÓN

Todo proceso de enseñanza-aprendizaje debe partir de una planificación rigurosa de lo que se pretende conseguir, teniendo claro cuáles son los objetivos, qué recursos son necesarios, qué métodos didácticos son los más adecuados y cómo se evalúa el aprendizaje y se retroalimenta el proceso.

1.1.

MARCO LEGAL

Aplicamos la Normativa Estatal
✓ LEY ORGÁNICA 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa.(BOE de 10 de diciembre)
✓ REAL DECRETO 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. (BOE de 3 de enero)
✓ Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la Educación Primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato. (BOE de 29 de enero)
✓ REAL DECRETO 310/2016, de 29 de julio, por el que se regulan las evaluaciones finales de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato. (BOE de 30 de julio)

A continuación recogemos las directrices a seguir en la Programación del *Departamento de Dibujo* en este curso académico 2019/1020 siguiendo las instrucciones de la LOMCE y en aplicación de la normativa vigente:

Aplicamos la Normativa Autonómica
✓ Decreto 111/2016 de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía. (BOJA de 28 de junio de 2016)
✓ Decreto 110/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía. (BOJA de 28 de junio de 2016)
✓ Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria. (BOJA de 16 de julio de 2010)
✓ Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato en Andalucía, se regula la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado. (BOJA de 28 de junio de 2016)

Con esta programación pretendemos tener un marco normativo que nos ayude a:

x Marcarnos directrices educativas, una vez analizadas las características de alumnado, el contexto socio-cultural y las propuestas de Plan de Mejora recogidas en la memoria del departamento al finalizar el curso anterior.

x Tomar decisiones didácticas en cuanto a contenidos, competencias, metodología e instrumentos evaluación.



X Evaluar los resultados, tanto durante el desarrollo del proceso de enseñanza- aprendizaje como al finalizar el mismo, para introducir elementos de análisis, corrección y mejora. Esta programación didáctica nos servirá de guía para conocer, comprender, valorar tanto los resultados como el procesos de enseñanza-aprendizaje del alumnado del IES Las Lagunas.

La etapa de la ESO se organiza en materias y comprende dos ciclos: el primero (comprende tres cursos escolares), y el segundo (un solo curso), que tendrá un carácter fundamentalmente propedéutico. En esta etapa la asignatura **Educación Plástica, Visual y Audiovisual** pertenece al bloque de asignaturas específicas para primer y segundo ciclo de la educación Secundaria Obligatoria, ofertándose en Andalucía en 1º, 2º y 4º en el bloque de asignaturas específicas obligatorias.

En la etapa de Bachillerato, el IES Las Lagunas, oferta las asignaturas de **Dibujo Técnico I** (1º bach.) y **Dibujo Técnico II** (2º bach) como materia de opción del bloque de asignaturas troncales de primero y segundo cursos, para la modalidad de Ciencias de Bachillerato.

1.2. CARACTERÍSTICAS DEL CENTRO Y ALUMNADO

El contexto físico y material del centro está reflejado en el Plan de Centro, así como su plan de inclusión escolar.

El IES Las Lagunas, dentro del municipio malagueño de Mijas, está situado en un barrio obrero de clase media-alta, de reciente creación, con alta densidad de población por su rápida expansión. El alumnado es heterogéneo en todos los grupos, tanto por su procedencia, nivel de conocimiento del idioma español, como por su cultura de origen. Los alumnos/as presentan diferencias acusadas en conocimientos previos y ritmos de aprendizaje por lo que la programación deberá adaptarse a la diversidad presente en el aula.

El carácter obligatorio de la enseñanza en la etapa de ESO exige procurar que todo el alumnado desarrolle al máximo sus capacidades, y ello conlleva la necesidad de adoptar las medidas necesarias para atender a una población escolar de lo más diversa, teniendo en cuenta sus diferentes ritmos de aprendizaje.

1.3. ORGANIZACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO

En este curso académico 2019-20, al *Departamento de Dibujo* del IES Las Lagunas se le asignan las asignaturas de Educación Plástica Visual y Audiovisual, en los cursos de 1º, 2º y 4º de ESO, la de Dibujo Técnico I y II, una hora de tutoría de 2º de ESO, así como un grupo de Libre Disposición para 1º de ESO, con la siguiente distribución horaria:

- 7 grupos de E.P.V.A. de 1º ESO (7 x 2 h/sem).TOTAL horas/semana: 14 h.
- 7 grupos de E.P.V.A. de 2º ESO (7 x 2 h/sem).TOTAL horas/semana: 14 h.
- 2 grupos de E.P.V.A. de 4º ESO (2 x 3 h/sem).TOTAL horas/semana: 6 h.
- 1 grupo de Dibujo Técnico I de 1º Bachillerato (1 x 4 h/sem).TOTAL horas/semana: 4 h.
- 1 grupo de Dibujo Técnico II de 2º Bachillerato (1 x 4 h/sem).TOTAL horas/semana: 4 h.
- 1 grupo de Tutoría de 2º de ESO (1 x 2 h/sem).TOTAL horas/semana: 2 h.
- 1 grupo de Libre Configuración de 1º de ESO (1 x 2 h/sem).TOTAL horas/semana: 2 h.



De manera que, la composición y disposición docente del *Departamento de Dibujo* en el presente curso queda conferida del siguiente modo:

✓ Elidia Robles Robles	toma la docencia de un grupo de Dibujo Técnico I de 1º de bachillerato (4h/sem) , 2 grupos de EPVA 4º de ESO (3h/sem), 2 grupos de EPVA 2º de ESO (2h/sem) y 2 grupos de EPVA 1º de ESO (2h/sem). TOTAL= 18 horas.
✓ María José Illescas Castillo	toma la docencia de 5 grupos de EPVA 1º de ESO, 3 grupo de EPVA 2º de ESO y una tutoría de 2º de ESO. TOTAL= 18 horas.
✓ Ana Hernán Martín. Jefa de departamento	toma la docencia de un grupo de Dibujo Técnico II de 2º de bachillerato (4h/sem), de 2 grupos de EPVA de 1º de ESO y un grupo de HLD (libre Disposición de 2h/sem) de 1º de ESO; así como, le son asignadas 2 horas/sem. en la preparación de la jefatura de departamento; además, disfruta de 6 horas de reducción horaria (1/3 de jornada).TOTAL= 18 horas.

* Asimismo, el departamento de Dibujo tiene asignado durante el presente curso, 4 grupos de EPVA de 1º de ESO en la Sección del IES Las Lagunas, SESO, en la ampliación del CEIP Indira Ghandi. De modo que se asigna a los profesores:

- Laura Salazar Duque, del departamento de Educación Física, toma la docencia de 2 grupos de EPVA 1º de ESO.
- José Manuel Toval Carvajal, del departamento de Tecnología, toma la docencia de 2 grupos de EPVA 1º de ESO.

Reuniones del Departamento de Dibujo:

Las reuniones ordinarias del *Departamento de Dibujo* se realizan un miércoles al mes de 15 a 17 horas; no obstante, en caso de ser necesario podrían realizarse reuniones extraordinarias. Además, el departamento se mantiene en contacto vía grupo de whastapp, e-mail y con un documento abierto a todos los miembros (google drive), para poder dotar a las reuniones de mayor dinamismo, participación por parte de todos los miembros y practicidad ante cualquier asunto a tratar.

Las funciones de estas reuniones son las de coordinar todo el trabajo que realizamos a través de la elaboración conjunta de este documento, para el seguimiento de la programación, ya que el texto ha de adaptarse a las circunstancias cambiantes y al intercambio de ideas que mejoren nuestra actividad docente.



2.1. EXPRESIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

La *Educación Plástica, Visual y Audiovisual* tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales para comprender la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos que se perciben a través de estímulos sensoriales de carácter visual y táctil. 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 del entorno natural, social y cultural.

Realidad cotidiana y entorno visual:

La Educación Plástica Visual y Audiovisual posibilita e incide en el proceso de relación al que está sometida la persona con todo el entorno visual/ audiovisual que le rodea.

Si en otras épocas históricas era la palabra, tanto en su expresión oral como escrita, la principal forma de expresión y de transmisión de ideas y sentimientos, no cabe duda de que en la época en la que estamos inmersos *la Imagen* ha cobrado un protagonismo sin precedentes en ninguna otra época de la historia de la humanidad. La *Imagen* ocupa el mayor porcentaje de información y de mensajes de nuestro día a día y construye nuestra realidad. La *Imagen* capta con un solo impacto, por eso atrae o hace aborrecer, es adictiva, es viral, es abierta, sugiere, insinúa, diferencia, inspira, posiciona.

Y es que el desarrollo del individuo en la sociedad actual se realiza a partir de estímulos sensoriales, gran parte de los cuales son de naturaleza visual, auditivo y táctil.

El punto de partida de la materia se encuentra, pues, en la realidad cotidiana, en las imágenes y hechos plásticos en los que viven los alumnos, y donde encuentran los productos de la arquitectura, del diseño gráfico e industrial y las múltiples propuestas visuales y audiovisuales transmitidas por los distintos medios: cine, televisión, vídeo, imagen digital... Precisamente este universo cotidiano de formas e imágenes representa un poderoso centro de atracción y de interés, a partir del cual es posible y conveniente desarrollar la educación y las capacidades que permitan una relación adecuada con el entorno; estableciendo con él una interacción reflexiva y crítica, y dándoles las competencias comunicativas necesarias para desenvolverse en la realidad cotidiana.

Formación cultural y artística:

El arte, disciplina desde la que nace la *Educación Plástica Visual y Audiovisual*, es una de las actividades que aporta al ser humano un notable enriquecimiento personal e intelectual, potenciando profundos valores individuales y de grupo, desarrollando capacidades creativas e imaginativas, que le sirven al ser humano como un medio de expresión de sus ideas, pensamientos y sentimientos y situando a la persona formada artísticamente ante la sensibilidad y la belleza.



De modo que la materia 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.

Dentro del universo cotidiano, antes mencionado, el alumno se adentra tanto en su contexto y como en su realidad andaluza. El patrimonio cultural y artístico andaluz cuenta con numerosos referentes universales, entre otros, la obra de artistas andaluces como Picasso y Velázquez, las referencias arquitectónicas y su legado estético y ornamental, ejemplificado en construcciones como La Alhambra, el legado andalusí en general y su relación con las construcciones geométricas. También, contamos con relevantes artistas contemporáneos en todos los campos de la creación artística, incluyendo la comunicación audiovisual: fotografía, cine, televisión, etc.

El Lenguaje de la Imagen:

La *Educación Plástica, Visual y Audiovisual* se desarrolla dentro del universo de la *Imagen*, la imagen como poderosa herramienta de comunicación, comunicación universal que no cuenta con la barrera del idioma. Entender, conocer e investigar los fundamentos del *lenguaje de la Imagen*, plástico, visual y audiovisual, facilita al alumno el desarrollo de la atención, la percepción, la inteligencia, la memoria la imaginación y la creatividad de sus propias obras como garantía de éxito y de afianzamiento de las enseñanzas adquiridas.

El ejercicio de observación, la atención retentiva, la memoria visual, la concentración, el análisis crítico y constructivo hacia las relaciones visuales dadas en el entorno inmediato, la práctica de habilidades técnicas y plásticas, el desarrollo de las capacidades de percepción y de expresión artística, la utilización de formas de pensamiento y de un lenguaje no verbal, etc., suponen, de hecho, una aportación sustancial muy importante al desarrollo cognitivo del alumno.

Capacidades en desarrollo:

De modo que, desde el análisis de la *Imagen* del entorno social, cultural, natural y artístico, el alumno participa del desarrollo de las diferentes *competencias clave* y de las siguientes capacidades:

- ✓ **Intrapersonales**, que suponen el autoconocimiento y dominio de sí, a través del contacto y experimentación con lenguajes, imágenes, formas y materiales. El estudio de las emociones y sentimientos vividos favorece el conocimiento de sí y la posibilidad de integrar ese conocimiento en la organización y control de las experiencias emocionales; para así transformarse y transformar la realidad más humanamente, convirtiendo a la propia persona en eje central de la misma.
- ✓ **Perceptivas y cognitivas**, como percibir e interpretar críticamente las imágenes, las formas y el sonido e identificar las relaciones del lenguaje visual plástico y audiovisual con otros lenguajes e investigar diversas técnicas.
- ✓ **Estéticas y creativas**, como apreciar el hecho artístico, desarrollar la creatividad y expresar su lenguaje personal.
- ✓ **Sociales y afectivas**, como respetar, apreciar y aprender a interpretar otros modos de expresión visual y plástica, relacionarse con otras personas y participar en actividades de grupo.
- ✓ **De planificación y emprendimiento**, con la toma de decisiones y evaluación, como determinar las fases del proceso de realización de una obra, analizar sus componentes para adecuarlos a los objetivos y revisarla al acabar cada una de las fases.



De tal modo que, el desarrollo de las habilidades implicadas en el estudio, análisis y práctica de la materia, favorece la potenciación de destrezas y actitudes que contribuyen al aprendizaje global del alumno y al desarrollo de la capacidad creativa del alumno a través del aprender a ver y aprender a hacer.

Saber ver y saber hacer:

El contenido de la Educación Plástica Visual y Audiovisual se desarrolla a través de dos ejes interrelacionados: “saber ver” y “saber hacer”.

X Saber ver para comprender, implica la necesidad de educar en la percepción, supone ser capaz de evaluar la información visual que se recibe basándose en una comprensión estética que permita llegar a conclusiones personales de aceptación o rechazo según la propia escala de valores y, además, poder emocionarse a través de la inmediatez de la percepción sensorial para analizar después la realidad, tanto natural como social, de manera objetiva, razonada y crítica.

X Saber hacer para expresarse, con la finalidad de comunicarse, producir, crear y conocer mejor la realidad y a uno mismo para transformarla y transformarse de forma creativa, en definitiva para humanizar la realidad y al propio ser humano como eje central de la misma.

Desde este punto de vista, la materia buscará tanto una actitud reflexiva y crítica como también abierta a la experimentación y las nuevas propuestas.

Ámbitos o Bloques:

Los contenidos de la materia de primer ciclo se articula en tres bloques o ámbitos diferenciados, pero, interrelacionados: expresión artística, dibujo técnico y educación audiovisual.

X El bloque de **Expresión Plástica** experimenta con materiales y técnicas diversas en el aprendizaje del proceso de creación. Se intenta dar al alumnado una mayor autonomía en la creación de obras personales, ayudando a planificar mejor los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, tanto propios como colectivos. Su naturaleza es flexible, relacional y transversal; por lo que adapta a los niveles particulares del alumno, el carácter del propio centro y a proyectos interdisciplinares.

X En el bloque de **Dibujo Técnico** se trasladan conocimientos matemáticos, teórico-prácticos, sobre diferentes formas geométricas y sistemas de representación y se aplican estos conocimientos a la resolución de problemas y a la realización de distintos diseños, basados en la naturaleza, el arte o de creación propia.

X Desde el bloque de **Comunicación Visual y Audiovisual** se analizan las características del lenguaje audiovisual, desde el cual se realiza el análisis crítico de las imágenes que nos rodean. Se realiza también especial hincapié en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen. El lenguaje audiovisual se canaliza a través de estímulos sensoriales, implicados en el desarrollo social y afectivo del alumno; por lo que el profesor debe valorar a cada alumno en función del progreso con respecto a su situación inicial y no a partir de unos niveles comunes prefijados.

X En cuarto de ESO el estudio de **Comunicación Visual y Audiovisual** se amplía y pasa a denominarse **Lenguaje Audiovisual y Multimedia**.

X Además, en este segundo ciclo se añade un nuevo bloque sobre los **Fundamentos del Diseño**, en el que se analizan las diferentes disciplinas que nacen del diseño (diseño gráfico, de objetos, arquitectónico, etc.), se estudia su relación con la parte más técnica del dibujo, y su aplicación tanto al contexto del IES como en relación cultural y práctica a elementos de la vida diaria.



2.2.

OBJETIVOS

Los objetivos se entienden como las intenciones que orientan el diseño y la realización de las actividades necesarias para la consecución de las grandes finalidades educativas, esto es, promover el desarrollo integral del individuo y facilitar la construcción de una sociedad más justa y solidaria.

2.2.1. Objetivos generales de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria:

La Educación Secundaria Obligatoria debe contribuir a desarrollar en el alumnado las capacidades que le permitan alcanzar los objetivos que definen el tipo de desarrollo que esperamos que alcancen los alumnos al término de la etapa. Estas capacidades orientarán y vertebrarán la actuación educativa en todas las materias y atienden a una evolución integral de la personalidad.

La finalidad de esta etapa educativa consiste en lograr que los alumnos y alumnas adquieran los elementos básicos de la cultura, especialmente en sus aspectos humanístico, artístico, científico y tecnológico; desarrollar y consolidar en ellos hábitos de estudio y de trabajo; prepararles para su incorporación a estudios posteriores y para su inserción laboral y formarles para el ejercicio de sus derechos y obligaciones en la vida como ciudadanos.

La Educación Secundaria Obligatoria se organiza de acuerdo con los principios de educación común y de atención a la diversidad del alumnado y prestará especial atención a la orientación educativa y profesional del alumnado. Las medidas de atención a la diversidad en esta etapa estarán orientadas a responder a las necesidades educativas concretas del alumnado y al logro de los objetivos de la etapa y la adquisición de las competencias correspondientes, y no podrán, en ningún caso, suponer una discriminación que les impida alcanzar dichos objetivos y competencias y la titulación correspondiente.

Los objetivos de la ESO se concretan en :

a)	Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural, y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
b)	Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje como medio de desarrollo personal.
c)	Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
d)	Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
e)	Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.



f)	Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
g)	Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
h)	Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
i)	Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
j)	Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
k)	Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medioambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
l)	Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.
m)	Conocer y apreciar los elementos específicos de la cultura andaluza para que sea valorada y respetada como patrimonio propio y en el marco de la cultura española y universal.

2.2.2.

Objetivos generales de la materia:

La *Educación Plástica, Visual y Audiovisual* tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales para comprender, interpretar y ser críticos con la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos. Al mismo tiempo, busca potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional a través del uso de recursos plásticos, visuales y audiovisuales como recursos expresivos y contribuir al desarrollo integral del alumnado y al disfrute del entorno natural, social y cultural.

De modo que, la enseñanza de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1	Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural , siendo sensible 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. Apreciar los valores culturales y estéticos , identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entenderlos como parte de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.
3	Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas , contribuyendo a la comunicación y a la convivencia. Comprender las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y elegir la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación.



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. Expresarse con creatividad , mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual, y saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.
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. Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos , vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.
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. Representar cuerpos y espacios simples mediante el uso de la perspectiva, las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies y el detalle, de manera que sean eficaces para la comunicación.
9	Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa en 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. Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de un objeto, partiendo de unos objetivos prefijados, y revisar y valorar, al final de 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. Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración y la comunicación.

2.3. ELEMENTOS TRANSVERSALES E INTERDISCIPLINARIEDAD :

2.3.1. Temas transversales y valores :

Artículo 6 del Decreto 111/2016, de 14 de junio :

De acuerdo con lo establecido, y sin perjuicio de su tratamiento específico en las materias de la Educación Secundaria Obligatoria que se vinculan directamente con los aspectos detallados a continuación, el currículo incluirá de manera transversal los siguientes elementos:

a)	El respeto al Estado de Derecho y a los derechos y libertades fundamentales recogidos en la Constitución Española y en el Estatuto de Autonomía para Andalucía.
b)	El desarrollo de las competencias personales y las habilidades sociales para el ejercicio de la participación, desde el conocimiento de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político y la democracia.



c)	La educación para la convivencia y el respeto en las relaciones interpersonales, la competencia emocional , el autoconcepto , la imagen corporal y la autoestima como elementos necesarios para el adecuado desarrollo personal, el rechazo y la prevención de situaciones de acoso escolar, discriminación o maltrato, la promoción del bienestar, de la seguridad y de la protección de todos los miembros de la comunidad educativa.
d)	El fomento de los valores y las actuaciones necesarias para el impulso de la igualdad real y efectiva entre mujeres y hombres , el reconocimiento de la contribución de ambos sexos al desarrollo de nuestra sociedad y al conocimiento acumulado por la humanidad, el análisis de las causas, situaciones y posibles soluciones a las desigualdades por razón de sexo, el respeto a la orientación y a la identidad sexual, el rechazo de comportamientos, contenidos y actitudes sexistas y de los estereotipos de género, la prevención de la violencia de género y el rechazo a la explotación y abuso sexual.
e)	El fomento de los valores inherentes y las conductas adecuadas a los principios de igualdad de oportunidades, accesibilidad universal y no discriminación , así como la prevención de la violencia contra las personas con discapacidad.
f)	El fomento de la tolerancia y el reconocimiento de la diversidad y la convivencia intercultural , el conocimiento de la contribución de las diferentes sociedades, civilizaciones y culturas al desarrollo de la humanidad, el conocimiento de la historia y la cultura del pueblo gitano, la educación para la cultura de paz , el respeto a la libertad de conciencia, la consideración a las víctimas del terrorismo, el conocimiento de los elementos fundamentales de la memoria democrática vinculados principalmente con hechos que forman parte de la historia de Andalucía, y el rechazo y la prevención de la violencia terrorista y de cualquier otra forma de violencia, racismo o xenofobia.
g)	La utilización crítica y el autocontrol en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación y los medios audiovisuales , la prevención de las situaciones de riesgo derivadas de su utilización inadecuada, su aportación a la enseñanza, al aprendizaje y al trabajo del alumnado, y los procesos de transformación de la información en conocimiento
h)	El desarrollo de las habilidades básicas para la comunicación interpersonal , la capacidad de escucha activa, la empatía, la racionalidad y el acuerdo a través del diálogo.
i)	La promoción de los valores y conductas inherentes a la convivencia vial , la prudencia y la prevención de los accidentes de tráfico. Asimismo se tratarán temas relativos a la protección ante emergencias y catástrofes.
j)	La promoción de la actividad física para el desarrollo de la competencia motriz, de los hábitos de vida saludable, la utilización responsable del tiempo libre y del ocio y el fomento de la dieta equilibrada y de la alimentación saludable para el bienestar individual y colectivo, incluyendo conceptos relativos a la educación para el consumo y la salud laboral .
k)	La adquisición de competencias para la actuación en el ámbito económico y para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas, la aportación al crecimiento económico desde principios y modelos de desarrollo sostenible y utilidad social, la formación de una conciencia ciudadana que favorezca el cumplimiento correcto de las obligaciones tributarias y la lucha contra el fraude, como formas de contribuir al sostenimiento de los servicios públicos de acuerdo con los principios de solidaridad, justicia, igualdad y responsabilidad social , el fomento del emprendimiento, de la ética empresarial y de la igualdad de oportunidades .
l)	La toma de conciencia sobre temas y problemas que afectan a todas las personas en un mundo globalizado , entre los que se considerarán la salud, la pobreza en el mundo, la emigración y la desigualdad entre las personas, pueblos y naciones, así como los principios básicos que rigen el funcionamiento del medio físico y natural y las repercusiones que sobre el mismo tienen las actividades humanas, el agotamiento de los recursos naturales, la superpoblación, la contaminación o el calentamiento de la Tierra, todo ello, con objeto de fomentar la contribución activa en la defensa, conservación y mejora de nuestro entorno como elemento determinante de la calidad de vida.



Este conjunto de contenidos de gran importancia social no forman parte de ninguna de las áreas epistemológicamente tradicionales, pero deberán estar presentes en todo el proceso educativo, cooperando todas las áreas en su tratamiento, integrándose con el resto de elementos curriculares y garantizando así el sentido integral de la educación que debe caracterizar la etapa. De este modo, el currículo reconoce la importancia de promover el desarrollo de **nuevas actitudes y educación en valores**. Debe ser lo suficientemente flexible para recoger las nuevas necesidades formativas características de una sociedad plural y en permanente cambio.

2.3.2. Otros temas transversales :

Asimismo, se considera trabajar desde todas las materias la comprensión lectora, el impulso de la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las tecnologías de la información y la comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional.

2.3.3. Elementos transversales y EPVA :

Desde la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual el tratamiento de los elementos transversales se puede trabajar desde diferentes ámbitos como son:

- X La convivencia en el aula.
- X En relación o implícitos en contenidos curriculares.
- X El diseño de actividades y proyectos.
- X El trabajo en la celebración de efemérides, días internacionales o fechas clave por parte de la comunidad educativa del Centro.

Por lo que, se ejemplifica la transversalidad desde estos ámbitos:

Desde la convivencia en el aula
✓ Orientar la actividad diaria del aula para la mejora de la convivencia y el encuentro interpersonal, la empatía, tolerancia, la prudencia, el autocontrol, escucha activa, diálogo y resolución de conflictos; para que se desarrolle un clima de afectividad, de confianza y de respeto.
✓ Así como, fomentar la tolerancia intelectual para aceptar y estar abiertos a obras, opiniones, interpretaciones y puntos de vista diferentes de los propios.
✓ Promover situaciones y debates , en las que el alumnado desarrolle la expresión oral de ideas, emociones y experiencias, adquiriendo fluidez y espontaneidad.
✓ Trabajar pautas de actuación y comportamiento, principalmente en torno al uso de materiales y recursos del aula, dirigidas al respeto al medio ambiente .



En relación o implícitos en contenidos curriculares

- ✓ El contenido de la materia **Educación Plástica Visual y Audiovisual** contribuye al desarrollo de valores como el esfuerzo, la toma de decisiones creativas, la iniciativa, la autonomía, el compromiso, la asunción de responsabilidades, la constancia, la búsqueda de alternativas, la disciplina propias de un espíritu emprendedor, innovador y crítico.
- ✓ La organización de **actividades de grupo**, para la toma de conciencia del enriquecimiento que se produce con las aportaciones de los demás, el desarrollo de la propia disposición a la solidaridad, cooperación y respeto a las opiniones y formas expresivas ajenas.
- ✓ El estudio de la **psicología y los valores emotivos del color** y del uso adecuado del mismo.
- ✓ El estudio y la **valoración de las manifestaciones artísticas**, tanto actuales como de otro tiempo, o de otras culturas distintas de la nuestra, en relación al entorno en el que están, atendiendo a criterios de armonía, estéticos, respeto, protección y conservación del medio, etc.
- ✓ El **análisis crítico de mensajes publicitarios** dirigidos al tratamiento del **consumo responsable y racional** de productos, con el objeto de hacer consciente al alumnado de la influencia de los anuncios gráficos y de los spots publicitarios en la creación de necesidades de consumo.
- ✓ El estudio y expresión de **lenguajes específicos de la materia** (textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro) y sus pautas básicas de codificación.
- ✓ La **comunicación de los alumnos con el entorno** a través del lenguaje plástico, así como, el tratamiento de elementos significativos de la imagen, la expresión gráfica y los códigos que articulan los entornos visuales en general. Se ocupa, por tanto, de una dimensión del lenguaje distinta y ampliable a la escrita, desarrollando, pues, la capacidad de lectura de la imagen.
- ✓ El análisis de materiales impresos y audiovisuales integrando y **relacionando los lenguajes** y recursos verbales y plástico-visuales que emplean.
- ✓ La **Comunicación Audiovisual**, forma parte de los contenidos de la materia, como uno de los tres bloques de ámbito que la componen, y, por ello, se considera especialmente relevante.
- ✓ El uso de las **tecnologías de la información y la comunicación** aplicadas a la imagen. La utilización de las TIC se centra en el aprendizaje sobre creación, edición y transformación de imágenes y audiovisuales.

Con el diseño de actividades y proyectos

- ✓ El trabajo sobre la **propia imagen** y todas posibilidades expresivas promueve el fomento de la autoestima, la dignidad, el esfuerzo personal y la honestidad.
- ✓ Trabajos de cartelería o diseño entorno a la exhortación de imágenes que potencien el rechazo ante mensajes que denotan una discriminación sexual, racial, social, la injusticia, etc.
- ✓ Análisis crítico de aquellos contenidos que denotan **discriminación sexual** en el lenguaje a través de la imagen, así como de los estereotipos que de forma inconsciente reflejan en sus trabajos, con el fin de llevar a cabo una progresiva transformación de actitudes.
- ✓ Diseño de actividades en torno al conocimiento y potenciación de los **derechos humanos, educación multicultural** y el desarrollo de la sensibilidad, la solidaridad y el compromiso frente a aquellas situaciones próximas y lejanas en las que se atente contra ellos.
- ✓ Análisis crítico de valores estéticos en el entorno natural y social y en las actitudes de respeto al medio ambiente.
- ✓ Análisis crítico de diseños de todo tipo (gráfico, arquitectónico, urbanístico, etc.) considerando la adecuación de los mismos al **consumidor, a la salud y al medio ambiente**.



<p>✓ Actividades relacionadas con el aprovechamiento de los materiales y recursos de que disponen los alumnos, variados del entorno, convencional y no convencional, así como con la potenciación de un desarrollo sostenible y ética global a largo plazo.</p>	
<p>✓ Actividades que contribuyen al desarrollo de su capacidad creativa y que pueden llevar a cabo en su tiempo libre, para el disfrute del tiempo de ocio de una manera personal y enriquecedora. Así, por ejemplo, el dibujo, la pintura, el grabado, etc., pueden conectar con los intereses de los alumnos y descubrirles aplicaciones desconocidas hasta el momento para ellos.</p>	
<p>✓ Audiciones, visionado de vídeos y fragmentos cinematográficos para mejorar la comprensión oral (entiende lo que escucha).</p>	
<p>✓ Con trabajos de exposición, ya sean individuales, en pareja o grupos, con las aportaciones a trabajos en equipo, “lluvia de ideas” o con debates relacionados con el visionado de un audiovisual, lectura o análisis de imágenes relacionados con la materia, en los que se potenciará la expresión oral.</p>	
<p>✓ Utilización de textos en relación a la materia de distinta índole y de diversas fuentes, biografías, artículos, revistas, páginas webs, etc.</p>	
<p>✓ El cuaderno de clase, los trabajos de investigación, los proyectos, realización de guiones, fichas técnicas de películas, análisis de imágenes, etc., serán diseñados, entre otras cosas, para el apoyo al desarrollo de la expresión escrita.</p>	
<p>✓ Realización de ilustraciones o trabajos plásticos a partir de textos propuestos por el profesor.</p>	
<p>✓ Empleo de las tecnologías de la información y la comunicación para ampliar conocimientos plástico-visuales, para expresar, de forma personal y creativa, sus vivencias y emociones, para la creación de proyectos, etc. se enfocará desde el análisis y búsqueda de información fiable, con sentido crítico y posicionamiento; lo que pretende capacitar al alumnado de habilidades para buscar, procesar y comunicar información y transformarla en conocimiento.</p>	
<p>Con la celebración de fechas clave en el Centro</p>	
<p>✓ Desde el diseño de diferentes actividades plásticas y/o audiovisuales que se difunden por medio de exposiciones a toda la comunidad educativa; como por ejemplo: el día internacional contra la violencia de género, el día de la paz, el día de Andalucía, el día de la mujer, San Valentín, carnavales...</p>	

2.3.4. Interdisciplinariedad :

La vinculación de *Educación Plástica Visual y Audiovisual* con otras materias queda reflejada en variados contenidos comunes. Hay presentes contenidos que tienen su aplicación en las relaciones de proporcionalidad, la representación de formas geométricas, redes modulares y movimientos en el plano. Por otro lado, los aspectos lingüísticos permiten establecer paralelismos entre análisis de textos escritos con el análisis y conocimiento de la imagen, el uso de conceptos como alfabeto visual y sintaxis de la imagen, canales de comunicación y esquemas comunicativos. Los procesos científicos como la percepción de la luz, la refracción del color o el origen de las texturas son comunes a las materias científicas. Las aplicaciones de los procesos científicos junto con los diferentes sistemas de representación nos permiten abordar adecuadamente el conocimiento tecnológico. El estudio del patrimonio artístico y cultural está enlazado con la parte histórica.

El enfoque educativo de EPVA va más allá de la estimulación de la creatividad o la expresión emocional como única finalidad, más allá de la simple creación de productos; la materia satisface la búsqueda de significados y recaba su importancia para el desarrollo mental del alumnado. El desarrollo de la capacidad



de diferenciar, relacionar, crear hipótesis, formar conceptos y representar esos conceptos refleja el carácter competencial e integrador de la materia. EPVA es transversal, introspectiva y relacional, creativa, sensitiva y experimental, dinámica y motivadora, basada en un aprendizaje funcional, participativo y colaborativo. El trabajo en EPVA contribuye al desarrollo de formas de pensamiento sutiles y complejas.

Desde este punto de vista, la materia toma **carácter interdisciplinar** para permitir al alumnado ir creciendo en su desarrollo acompañando e interrelacionando conocimientos de otras asignaturas y fortaleciendo su desarrollo competencial. Se destaca, pues, la necesidad de diseñar contenidos artísticos específicos que potencien y mejoren el aprendizaje y desarrollo de otras áreas.

Así pues, la materia se presenta como medio idóneo para completar y mejorar una educación integral que se complementa con el resto de las competencias. De modo que, la coordinación, comunicación y cooperación con el resto de departamentos para establecer relaciones interdisciplinares tendrán un papel importante en el Departamento de Dibujo.

2.4. COMPETENCIAS CLAVE :

Las orientaciones de la Unión Europea insisten en la necesidad de la adquisición de las *competencias clave* por parte de la ciudadanía como condición indispensable para lograr que los individuos alcancen un pleno desarrollo personal, social y profesional que se ajuste a las demandas de un mundo globalizado y haga posible el desarrollo económico, vinculado al conocimiento.

La competencia “supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones, y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción *eficaz*”. Se contemplan, pues, como conocimiento en la práctica, es decir, un conocimiento adquirido a través de la participación activa en prácticas sociales, para desarrollar “la capacidad de responder a demandas complejas y llevar a cabo tareas diversas de forma adecuada”. De modo que se pueden desarrollar tanto en el contexto educativo formal, a través del currículo, como en los no formales e informales.

Las competencias, por tanto, se conceptualizan como un “saber hacer” que se aplica a una diversidad de contextos académicos, sociales y profesionales.

Dado que el aprendizaje basado en competencias se caracteriza por su transversalidad, su dinamismo y su carácter integral, el proceso de enseñanza-aprendizaje competencial debe abordarse desde todas las áreas de conocimiento y por parte de las diversas instancias que conforman la comunidad educativa, tanto en los ámbitos formales como en los no formales e informales. Su dinamismo se refleja en que las competencias no se adquieren en un determinado momento y permanecen inalterables, sino que implican un proceso de desarrollo mediante el cual los individuos van adquiriendo mayores niveles de desempeño en el uso de las mismas. Las competencias no se estudian, ni se enseñan, se entrenan. Para ello debemos generar tareas



de aprendizaje donde permitamos a los alumnos la aplicación del conocimiento mediante metodologías de aula activas.



No existe una correspondencia unívoca entre materias y competencias, sino que cada materia contribuye al logro de diferentes competencias. Y éstas, a la vez, se alcanzan como resultado del trabajo en diferentes materias. De manera que las competencias clave deberán estar estrechamente vinculadas a los objetivos de etapa y de cada materia en concreto.

Para valorar el desarrollo competencial del alumnado, las competencias clave deben estar puestas en relación con los criterios de evaluación que permitirán graduar el rendimiento o desempeño alcanzado en cada una de ellas. La concreción que se realiza en lo que podemos denominar “*elementos de competencia*” o descriptores son de especial interés para la programación de las unidades didácticas, puesto que se relacionan con los objetivos, contenidos y criterios de evaluación de las mismas. Tales elementos, por su parte, tienen que ver con conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes, acciones... que, de manera integrada, conforman las competencias educativas.

2.4.1.

Competencias Clave y EPVA :

En concreto, el carácter integrador de una materia como la *Educación Plástica, Visual y Audiovisual* hace posible que su proceso de enseñanza/aprendizaje permita contribuir activamente al desarrollo de las competencias clave de la Educación Secundaria Obligatoria.

Las Competencias Clave en EPVA

CEC	Conciencia y Expresiones Culturales (competencia específica*)
	El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, desde el conocimiento del lenguaje visual, y a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. Además, se desarrolla en la experimentación e investigación con diversidad de técnicas plásticas y visuales, para desarrollar la capacidad de expresarse a través de la imagen.



CCL	<p style="text-align: right;">Comunicación Lingüística</p> <p>El desarrollo de esta competencia se materializa con el desarrollo de las habilidades y estrategias para el uso un lenguaje específico de la materia, como vehículo para expresar las ideas, emociones y sentimientos (ya sea de forma oral o escrita) que la contemplación, el análisis y/o la creación de una obra plástica y visual llevan consigo; así mismo hace posible la comunicación en el aula a la hora de transmitir mensajes vinculados a técnicas, materiales e instrumentos. La lectura de textos relacionados con contenidos de la materia es también esencial y ayudará a los alumnos a comprender, evaluar y forjar un criterio personal. De igual modo, se puede establecer un paralelismo entre las diferentes formas de comunicación lingüística y la comunicación visual y audiovisual; asimismo, la materia permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y, con ello, enriquecer la comunicación.</p>
CD	<p style="text-align: right;">Competencia Digital</p> <p>La importancia que adquieren en el currículo los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia expresa el papel que se otorga a esta materia en la adquisición de la competencia en tratamiento de la información y en particular al mundo de la imagen que dicha información incorpora a través de la utilización de Tecnologías de la Información y la Comunicación. Además, el uso de recursos tecnológicos específicos no solo supone una herramienta potente para la producción de creaciones visuales y audiovisuales, sino que a su vez colabora en la mejora de la competencia digital.</p>
CMCT	<p style="text-align: right;">C. Matemática y C. básicas en Ciencia y Tecnología</p> <p>Aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico es objetivo de la materia, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas, o a través del estudio de fenómenos naturales y físicos: percepción visual, percepción táctil, materiales, descomposición de la luz y mezclas aditivas y sustractivas de colores, etc. La materia contribuye, también, a la adquisición de las competencias básicas en ciencia y tecnología mediante la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación, el descubrimiento, la reflexión y el análisis posterior. Asimismo, introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias, el análisis de obras ajenas y la conservación del patrimonio cultural.</p>
CAA	<p style="text-align: right;">Aprender a Aprender</p> <p>A la competencia para aprender a aprender se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos artísticos, la percepción del mundo y la experimentación creativa, ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación. En particular, el arte, es un claro ejemplo de diversidad en formas de expresión.</p> <p>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.</p>
CSC	<p style="text-align: right;">Competencias Sociales y Cívicas</p> <p>EPVA constituye un buen vehículo para el desarrollo de las competencias sociales y cívicas, en tanto que la materia genera actitudes y hábitos de convivencia, orden y limpieza en el trabajo desarrollado. En aquella medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad, y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales.</p> <p>Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual y expresión plástica y artística, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas, proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.</p>



SIEP	<p style="text-align: right;">Sentido de la Iniciativa y Espíritu Emprendedor</p> <p>La adquisición de la competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor se desarrolla en todo proceso de creación que suponga convertir una idea en un producto y, por ello, en desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. En resumen, sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo este proceso, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica, fomentan la iniciativa y la autonomía personal.</p>
------	---

Competencia Clave específica: CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES [CEC]

La competencia que se vincula de forma más natural la materia es la **Conciencia y expresiones culturales**. La *Expresión Plástica Visual y Audiovisual* proporciona un ámbito de vivencias, relaciones y conocimientos que hacen posible la **familiarización con los diferentes códigos artísticos y manifestaciones culturales**; 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**.

El desarrollo de la competencia implica ampliar las posibilidades de **representación mental y conocimiento**, así como las posibilidades de **expresión y creación**. Desde las primeras aprenderá a captar, atender, comprender, mantener la atención, discriminar, relacionar y apreciar y valorar con espíritu crítico, con una actitud abierta y respetuosa, los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas, tanto las propias como las de los demás. Desde su componente expresivo, referido a la propia capacidad estética y creadora, y al dominio de aquellas capacidades relacionadas con los diferentes códigos artísticos y culturales, para poder utilizarlas como medio de comunicación y expresión personal de ideas y sentimientos; lo que permite la liberación de tensiones y la manifestación de éstas en productos nuevos, personales y originales.

Así pues, para el adecuado desarrollo de la competencia para la **conciencia y expresión cultural** resulta necesario abordar:

<p>✓ El conocimiento, estudio y comprensión tanto de los distintos estilos y géneros artísticos como de las principales obras y producciones del patrimonio cultural y artístico en distintos periodos históricos, sus características y sus relaciones con la sociedad en la que se crean, así como de otras manifestaciones artístico-culturales de la vida cotidiana.</p>
<p>✓ El interés, aprecio, respeto, disfrute y valoración crítica de las diferentes cualidades estéticas de las distintas manifestaciones visuales de los lenguajes plásticos y los lenguajes audiovisuales, que se producen en la sociedad, con un espíritu abierto, positivo y solidario.</p>
<p>✓ El aprendizaje de las técnicas, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos y formas de expresión cultural y la identificación de las relaciones existentes entre esas manifestaciones y la sociedad. Lo cual supone también tener conciencia de la evolución del pensamiento, las corrientes estéticas, las modas y los gustos, así como de la importancia representativa, expresiva y comunicativa de los factores estéticos en la vida cotidiana.</p>
<p>✓ La puesta en práctica de las habilidades y destrezas artísticas, les inicia a utilizarlas como lenguaje y forma de expresión de ideas, experiencias y emociones propias, partiendo de la identificación del potencial artístico personal (aptitud/talento). Convirtiéndose en una herramienta esencial para su desarrollo posterior en múltiples disciplinas.</p>



- ✓ La potenciación de la **iniciativa, la creatividad y la imaginación** expresadas a través de diferentes códigos artísticos, de cara a la **expresión** de las propias ideas y sentimientos. Lo que implica el desarrollo del autoconocimiento y la autoestima, así como la capacidad de resolución de problemas y asunción de riesgos.
- ✓ La promoción de la participación en la vida y la actividad cultural de la sociedad en que se vive llevan implícitos comportamientos que favorecen la **convivencia social**. Exige, asimismo, valorar la libertad de expresión, el derecho a la diversidad cultural, el diálogo entre culturas y sociedades y la realización de experiencias artísticas compartidas.
- ✓ El desarrollo de la capacidad de **esfuerzo, constancia y disciplina** como requisitos necesarios para la creación de cualquier producción artística de calidad, así como habilidades de **cooperación** que permitan la realización de trabajos colectivos y tener conciencia de la importancia de apoyar y apreciar las contribuciones ajenas.

Otras Competencias Específicas de EPVA

Además el área de Dibujo, hace especial énfasis en la obtención de otras competencias específicas o disciplinares como son la *competencia Plástica* y la *competencia Creativa*:

✗ En la **Competencia Plástica (CP)** se desarrolla la capacidad perceptiva, analítica y espacial, para identificar los elementos básicos del lenguaje visual: forma, textura, color y dimensión, a través de diferentes técnicas gráfico-plásticas. Se desarrollan principalmente la percepción visual y táctil, que, en sincronía con el desarrollo de la psicomotricidad fina y el pensamiento divergente, se concretan en la capacidad de creación original.

✗ La **Competencia Creativa (CC)** supone un conjunto de habilidades, conocimientos y comportamientos que integran con éxito una actividad, incorporando al saber, saber hacer y saber ser, lo que se evalúa mediante el desempeño de acciones originales o solución de problemas de forma novedosa. El aprendizaje creativo debe ser autónomo y personalizado, demostrando independencia y originalidad; siendo resultado de un aprendizaje significativo. El pensamiento creativo permite alternar el pensamiento lineal y convergente con lo alterno y divergente, posibilitando un nuevo aprendizaje y el desarrollo de la elasticidad cerebral. Los elementos necesarios a desarrollar en los alumnos para despertar la creatividad son: la motivación, imaginación, originalidad, fluidez e independencia. La competencia creativa se vuelve crucial en la necesidad que surge de la dinámica actual en la nueva civilización donde la información y saturación de conocimientos hacen necesario el uso y manejo de los mismos.

2.5.

CONTENIDOS :

Tal y como se recoge en la Orden de 14 de julio de 2016, los contenidos para el primer ciclo se presentan en tres bloques interrelacionados: Expresión Plástica, Comunicación Audiovisual y 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.



X 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.

X Los bloques de contenidos **Comunicación Audiovisual** y **Lenguaje Audiovisual y Multimedia**, con enfoque de atención en el contexto audiovisual del alumnado y a los creadores contemporáneos, revisa las bases tanto de la fotografía como cine y televisión, y otras manifestaciones visuales, cómic, videojuegos, etc, para llevarlas a la practicidad del aula y características concretas del alumnado.

X El bloque **Dibujo Técnico** permite el acercamiento al diseño y la dimensión plástica de la geometría, pudiendo tomar como referencia la azulejería de construcciones como La Alhambra, el legado andalusí y la relación construcción-geometría.

X El bloque de **Fundamentos del Diseño**, exclusivo en 2º ciclo (4º ESO), desde el estudio de las disciplinas que nacen del diseño (diseño gráfico, de objetos, arquitectónico, etc.) y en su relación con la parte más técnica del dibujo, se aplica al contexto del instituto (efemérides y fechas clave, interdisciplinareidad, proyectos, etc) y se vincula con los elementos transversales de la materia.

La concreción de los contenidos de cada curso de *Expresión Plástica, Visual y Audiovisual* se vincula en el siguiente apartado con criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.

2.6. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

- 1º ESO - :

- Bloque 1. Expresión Plástica:

Contenidos:

El alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, plano y formas. **El color y su naturaleza.** Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Valores expresivos y sensitivos del color. **La luz.** Conceptos básicos de clarooscuro. **Composición.** Esquemas compositivos básicos. **Las texturas** y su clasificación. Técnicas para la creación de texturas. **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, húmedas y mixtas. El collage. El grabado. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.



BLOQUE 1.	EXPRESIÓN PLÁSTICA -1º ESO-
Criterios de Evaluación y Competencias	Estándares de Aprendizaje Evaluables
1. Identificar y experimentar con los elementos configuradores de la imagen. CCL, CAA, SIEP.	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. Así como, realizando composiciones con estos elementos.
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y otros recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). CAA, CEC.	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. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. CAA, SIEP, CEC.	4.1. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito 4.2. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo. 4.3. Representa objetos aislados y agrupados del natural o créalos en un espacio, proporcionándolos en relación con sus características formales, relacionados con su entorno y con organización espacial.
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios. CMCT, CEC.	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios. 5.2. Realiza composiciones con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.
7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. CMCT, CAA.	7.1. Transcribe texturas táctiles a textural visuales mediante diversas técnicas, como el <i>frottage</i> , utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.
8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. CD, CSC.	8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. CAA, CSC, CEC, SIEP.	9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. CAA, SIEP, CEC.	10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.



BLOQUE 1.		EXPRESIÓN PLÁSTICA -1º ESO-
Criterios de Evaluación y Competencias	Estándares de Aprendizaje Evaluables	
<p>11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas.</p> <p style="text-align: center;">CAA, CSC, CEC.</p>	<p>11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.</p> <p>11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.</p> <p>11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.</p> <p>11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>	

- Bloque 2. Dibujo Técnico:

Contenidos:

Elementos, conceptos y relaciones entre **elementos geométricos básicos**. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de **paralelismo y perpendicularidad**. **Circunferencia, círculo y arco**, conceptos y trazados. **Operaciones básicas**. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Operaciones con ángulos y aplicaciones. Trazado de la bisectriz. **Teorema de Thales y lugares geométricos**. **Formas poligonales**: triángulos y cuadriláteros sencillos. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia. **Simetría**. **Redes modulares**. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el mosaico romano.

BLOQUE 2.		DIBUJO TÉCNICO. -1º ESO-
Criterios de Evaluación y Competencias	Estándares de Aprendizaje Evaluables	
<p>1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.</p> <p style="text-align: center;">CMCT, SIEP.</p>	<p>1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.</p>	
<p>2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.</p> <p style="text-align: center;">CMCT.</p>	<p>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.</p>	



BLOQUE 2.		DIBUJO TÉCNICO. -1º ESO-	
Criterios de Evaluación y Competencias		Estándares de Aprendizaje Evaluables	
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. CMCT.		3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. CMCT.		4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.	
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. CMCT.		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. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. CMCT.		6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.	
8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. CMCT.		8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.	
9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. CMCT.		9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.	
10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. CMCT.		10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	
11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. CMCT.		11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales. 11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.	
12. Conocer lugares geométricos y definirlos. CCL, SIEP		12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).	
13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. CMCT.		13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.	
14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). CMCT.		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.	
17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. CMCT.		17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.	
18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. CMCT.		18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.	
19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. CMCT.		19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.	
20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. CMCT.		20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.	
21. Estudiar el concepto de simetría y diseñar composiciones con módulos. CMCT, SIEP.		21.1. Ejecuta diseños de simetrías y de módulos.	



• Bloque 3. Comunicación audiovisual:

Contenidos:

Percepción visual. 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. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte. **La imagen publicitaria. Signo y símbolo** (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). **Imagen fija:** la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista. **Imagen secuenciada:** el cómic. Elementos formales y expresivos del cómic. **Imágenes en movimiento:** Conceptos básicos 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/o programas informáticos para producir mensajes visuales.

BLOQUE 3. COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL. -1º ESO-	
Criterios de Evaluación y Competencias	Estándares de Aprendizaje Evaluables
1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. CMCT, CEC.	1.1.1 Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.
2. Identificar significante y significado en un signo visual. CAA, CEC.	2.2. Distingue significante y significado en un signo visual.
3. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. CAA, CSC.	3.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. 3.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. 3.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
4. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos. CAA, CSC.	4.1. Distingue símbolos de iconos. 4.2. Diseña símbolos e iconos.
5. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. CCL, CSC, SIEP.	5.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. 5.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.
6. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. CD, CSC, SIEP.	6.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.
7. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. CCL, CSC, SIEP	7.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
8. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. CCL, CSC.	8.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.



BLOQUE 3. COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL. -1º ESO-	
Criterios de Evaluación y Competencias	Estándares de Aprendizaje Evaluables
9. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación. CCL, CSC.	9.1. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.
10. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. CCL, CSC, SIEP.	10.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos. Valora de manera crítica los resultados.

2.7. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

- 2º ESO- :

- Bloque 1. Expresión Plástica:

Contenidos:

Comunicación visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, plano y formas. **El color y su naturaleza.** Color luz y color pigmento. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. **La luz.** Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro. **Composición.** Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos. Aplicación de **texturas.** **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, húmedas y mixtas. El collage. El grabado. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA. -2º ESO-	
Criterios de Evaluación y Competencias	Estándares de Aprendizaje Evaluables
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. CAA, SIEP.	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. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y otros recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). CAA, CEC.	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...)



BLOQUE 1.	EXPRESIÓN PLÁSTICA. -2º ESO-
<p>4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.</p> <p>CAA, SIEP, CEC.</p>	<p>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</p> <p>4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito</p> <p>4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.</p> <p>4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o créalos en un espacio, proporcionándolos en relación con sus características formales, relacionados con su entorno y con organización espacial.</p>
<p>6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.</p> <p>CMCT, CD, CEC.</p>	<p>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.</p> <p>6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.</p> <p>6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.</p>
<p>7. Valorar su capacidad expresiva de las texturas. CMCT, CAA.</p>	<p>7.1. Aplica la expresividad de texturas en composiciones abstractas o figurativas.</p>
<p>8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. CD, CSC.</p>	<p>8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.</p>
<p>9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. CAA, CSC, CEC, SIEP.</p>	<p>9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p>
<p>10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. CAA, SIEP, CEC.</p>	<p>10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</p>



BLOQUE 1.		EXPRESIÓN PLÁSTICA. -2º ESO-
Criterios de Evaluación y Competencias	Estándares de Aprendizaje Evaluables	
<p>11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas.</p> <p>CAA, CSC, CEC.</p>	<p>11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.</p> <p>11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.</p> <p>11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.</p> <p>11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>	

• Bloque 2. Dibujo Técnico:

Contenidos:

Destreza y precisión en el uso de las herramientas. **Operaciones con ángulos:** suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. **Formas poligonales:** triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado. Aplicaciones. **Tangencias y enlaces.** Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones. **Movimientos en el plano y transformaciones en el plano. Redes modulares.** Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí. **Dibujo proyectivo.** Concepto de proyección. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación de perspectivas. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil.

BLOQUE 2.		DIBUJO TÉCNICO. -2º ESO-
Criterios de Evaluación y Competencias	Estándares de Aprendizaje Evaluables	
<p>1. Utilizar con destreza el material de dibujo técnico.</p> <p>CMCT, SIEP.</p>	<p>1.1. Maneja la escuadra, el cartabón y el compás con suficiente precisión, y control en el trazado y la presión ejercida.</p>	
<p>2. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.</p> <p>CMCT.</p>	<p>2.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.</p>	



BLOQUE 2.	DIBUJO TÉCNICO. -2º ESO-
Criterios de Evaluación y Competencias	Estándares de Aprendizaje Evaluables
3. Comprender la clasificación de los triángulos de forma práctica. CMCT.	3.1. Conoce cualquier triángulo en su aplicación práctica.
4. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. CMCT.	4.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.
5. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. CMCT, SIEP.	5.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.
6. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros de forma práctica. CMCT.	6.1. Conoce correctamente cualquier cuadrilátero en su aplicación práctica.
7. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. CMCT.	7.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.
8. Conocer los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. CMCT.	8.1. Conoce correctamente la clasificación de cualquier polígono para su aplicación práctica.
9. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. CMCT.	9.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.
10. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. CMCT.	10.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.
11. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. CMCT, SIEP.	11.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. 11.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.
12. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. CMCT.	12.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides.
13. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales. CMCT, CAA.	13.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.
14. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. CMCT, SIEP.	14.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.
15. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales. CMCT, CAA.	15.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.
16. Comprender y practicar el procedimiento de construcción de los principales sistemas de representación de perspectivas. CMCT, CAA.	16.1. Realiza perspectivas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.



• Bloque 3. Comunicación audiovisual:

Contenidos:

Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. **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. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte. **La imagen publicitaria.** Recursos. **Imagen fija:** la fotografía. Composición. **Imágenes en movimiento:** El cine y la televisión. 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.

BLOQUE 3. COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL. -2º ESO-	
Criterios de Evaluación y Competencias	Estándares de Aprendizaje Evaluables
1. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias. CMCT, CEC.	1.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la <i>Gestalt</i> . 1.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la <i>Gestalt</i> .
2. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. CD, CSC, SIEP.	2.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.
3. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. CMCT, SIEP.	3.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.
4. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. CCL, CSC, SIEP.	4.1. 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.
5. 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.	5.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.
6. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. CAA, CSC, SIEP.	6.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.
7. 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.	7.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.
8. 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.	8.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada



2.8. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

- 4º ESO - :

- Bloque 1. Expresión Plástica:

Contenidos:

Léxico propio de la expresión gráfico-plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.
Creatividad y subjetividad. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo. El color en la composición. Simbología y psicología del color. Texturas. **Procedimientos y técnicas** utilizadas en los lenguajes visuales. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes. Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales. Elaboración de un **proyecto artístico:** fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales. La **imagen representativa y simbólica:** función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico.

BLOQUE 1.		EXPRESIÓN PLÁSTICA -4º ESO-
Criterios de Evaluación y Competencias	Estándares de Aprendizaje Evaluables	
<p>1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.</p> <p style="text-align: right;">CSC, SIEP, CEC.</p>	<p>1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.</p>	
<p>2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas , tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.</p> <p style="text-align: right;">CD, SIEP, CEC.</p>	<p>2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.</p> <p>2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.</p> <p>2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.</p>	
<p>3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.</p> <p style="text-align: right;">CAA, CSC, SIEP.</p>	<p>3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.</p> <p>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.</p>	



BLOQUE 1.		EXPRESIÓN PLÁSTICA -4º ESO-
Criterios de Evaluación y Competencias	Estándares de Aprendizaje Evaluables	
<p>4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p> <p style="text-align: right;">CAA, CSC, SIEP.</p>	<p>4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo</p>	
<p>5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.</p> <p style="text-align: right;">CCL, CSC, CEC.</p>	<p>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.</p> <p>5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.</p>	

• Bloque 2. Dibujo Técnico:

Contenidos:

Geometría plana: **Polígonos**. Construcción de formas poligonales. Trazados geométricos: **tangencias y enlaces**. Aplicaciones en el diseño. Composiciones decorativas. Proporción y escalas. **Transformaciones geométricas**: Redes modulares. Composiciones en el plano. El dibujo técnico en la comunicación visual. **Sistemas de representación**. Utilización de los sistemas de proyección. Aplicaciones en el entorno. Recursos de las **tecnologías de la información y comunicación** en el diseño geométrico. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.

BLOQUE 2.		DIBUJO TÉCNICO. -4º ESO-
Criterios de Evaluación. Competencias	Estándares de Aprendizaje Evaluables	
<p>1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.</p> <p style="text-align: right;">CMCT, CAA.</p>	<p>1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.</p> <p>1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.</p> <p>1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.</p> <p>1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.</p>	
<p>2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p> <p style="text-align: right;">CMCT, CSC, CEC.</p>	<p>2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.</p> <p>2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.</p> <p>2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.</p> <p>2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.</p>	



BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO. -4º ESO-	
Criterios de Evaluación. Competencias	Estándares de Aprendizaje Evaluables
3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación. CMCT, CD, SIEP.	3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos .

• Bloque 3. Fundamentos del Diseño:

Contenidos:

Fundamentos del diseño. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad. Ámbitos de aplicación. Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Signos convencionales del **código visual** presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos. **Diseño gráfico** de imagen. Tipografía. Diseño del envase. **Diseño industrial:** Características del producto. Ergonomía y funcionalidad. **Herramientas informáticas** para el diseño. **Formas modulares.** Movimientos en el plano y creación de submódulos. Exploración de ritmos modulares. El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí. **Procesos creativos en el diseño:** proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta. Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana.

BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO. - 4º ESO-	
Criterios de Evaluación y Competencias	Estándares de Aprendizaje Evaluables
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.	1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual . 1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.
2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. CD, CEC.	2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño .



BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO. - 4º ESO-	
Criterios de Evaluación y Competencias	Estándares de Aprendizaje Evaluables
<p>3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.</p> <p style="text-align: right;">CAA, CEC, SIEP.</p>	<p>3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.</p> <p>3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.</p> <p>3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.</p> <p>3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.</p> <p>3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.</p>

- Bloque 4. Lenguaje Audiovisual y Multimedia:

Contenidos:

Principales **elementos del lenguaje audiovisual**. **Finalidades**. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. La fotografía: inicios y evolución. **Composiciones fotográficas**. El lenguaje y la sintaxis de la **imagen secuencial**: Lenguaje cinematográfico. Cine de animación. Análisis. **Proyectos** visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas. **La publicidad**: tipos de publicidad según el soporte. Estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad subliminal.

BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA. -4º ESO-	
Criterios de Evaluación y Competencias	Estándares de Aprendizaje Evaluables
<p>1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.</p> <p style="text-align: right;">CCL, CSC, SIEP.</p>	<p>1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.</p> <p>1.2. Realiza un storyboard a modo de guión para la secuencia de una película.</p>
<p>2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p> <p style="text-align: right;">CAA, CSC, CEC.</p>	<p>2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.</p> <p>2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.</p>



BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA. -4º ESO-	
Criterios de Evaluación y Competencias	Estándares de Aprendizaje Evaluables
<p>3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p> <p style="text-align: right;">CD, SIEP.</p>	<p>3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.</p> <p>3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.</p> <p>3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.</p>
<p>4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.</p> <p style="text-align: right;">CCL, CSC.</p>	<p>4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.</p>

2.9.

TEMPORALIZACIÓN :

La distribución temporal de la materia se realizará en torno a la secuenciación ordenada de los bloques o ámbitos. Si bien, estos bloques se encuentran interrelacionados y se destaca el carácter flexible y adaptativo de la *Expresión Plástica*, por lo que este bloque se podrá conjugar de un modo transversal y enriquecedor para los otros ámbitos de la materia.

De modo que la distribución de la materia *Educación Plástica Visual y Audiovisual* queda vertebrada del siguiente modo:

Distribución temporal en Primer Ciclo:

Para 1º y 2º de ESO el bloque de *Expresión Plástica* se toma con cualidad introductoria de la materia y de modo transversal, interrelacionado con los otros bloques a lo largo del resto del curso. El bloque de *Dibujo Técnico* se introducirá hacia principios de noviembre y tendrá su continuación en el segundo trimestre. Hacia el mes de marzo se introducirá el bloque de *Comunicación Audiovisual*.

Distribución temporal en Segundo Ciclo:

Para 4º de ESO, del mismo modo, el bloque de *Expresión Plástica* se toma con carácter introductorio y transversal. En el primer trimestre, además, se introduce el bloque de *Dibujo Técnico* para en el segundo trimestre tomar conexión con el Diseño. *Fundamentos del Diseño* se trabaja en el segundo trimestre y principios del tercero. En el tercer trimestre se desarrolla el bloque de *Lenguaje Audiovisual y Multimedia*.

No obstante, la materia EPVA, en cada curso, toma prioridad en la flexibilización a favor del ritmo y nivel curricular del alumnado, así como, su adecuación a los proyectos y/o efemérides acogidos por el centro.



2.10. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN :

2.10.1. Evaluación :

La evaluación de la enseñanza ha de tener en cuenta la singularidad de cada individuo, analizando su propio proceso de aprendizaje, sus características y sus necesidades específicas.

Se remarca que la evaluación debe ser considerada un medio y no un fin: debe presentarse como un camino que nos sirva para realizar un seguimiento del aprendizaje.

La evaluación debe ser un elemento corrector que debe servir para detectar dificultades en el momento en que se producen, averiguar sus causas y, en consecuencia, adaptar las actividades de enseñanza y aprendizaje. La evaluación tendrá también un **carácter formativo, cualitativo y contextualizado**.

Se plantea la evaluación de acuerdo a las siguientes premisas:

✓ Orientar a la adquisición de las Competencias Clave, en su triple vertiente (por orden): Saber Ser, Saber hacer y Saber pensar.
✓ Los objetivos de etapa.
✓ Objetivos, contenidos y criterios de evaluación de las distintas áreas del currículo fijados con carácter general.
✓ Se adaptará al contexto del centro.
✓ La necesidad de la Evaluación inicial para detectar el grado de desarrollo de los aspectos básicos del aprendizaje y del dominio de los contenidos y procedimientos.
✓ Fijar unos criterios de evaluación claros y precisos.
✓ Subrayar los instrumentos propios del proceso de evaluación.
✓ Especificar de que forma se va a desarrollar el proceso de evaluación.

x Por otro lado, el proceso de evaluación se desarrolla en un doble sentido:

1)

Evaluación del proceso de aprendizaje:

Es el eje principal que se suele contemplar al hablar de *Evaluación*, de cara a obtener información de cómo se está desarrollando el proceso de aprendizaje del alumnado. Se toman como referencia los criterios de evaluación para la evaluación del alumnado a través de la incorporación a las prácticas docentes tareas, láminas, problemas complejos, diálogos y proyectos vinculados con los contenidos de la materia que, a su vez, deberían estar insertados en contextos específicos, propiciando la colaboración entre el profesorado y la aplicación de metodologías innovadoras, lo que facilitará el desarrollo de las capacidades de los alumnos y las alumnas y el logro de los objetivos de la etapa.

2)

Evaluación del proceso de enseñanza:

Al tomar en consideración la totalidad de elementos que entran a formar parte del hecho educativo, mediante el proceso evaluador, el profesor y educador comprueba la eficacia, además, de su acción didáctica.



El constante estudio y enriquecimiento de la práctica docente y la adaptación de la programación didáctica, con la utilización de los medios y recursos programados son los mejores indicativos del seguimiento de la actividad didáctica.

2.10.2. Criterios de Evaluación :

Los *criterios de evaluación* se presentan como el referente más completo para la valoración no sólo de los aprendizajes adquiridos en cada materia sino también del **nivel competencial** alcanzado por el alumnado, al integrar en sí mismos *conocimientos, procesos, actitudes y contextos*.

Desde este enfoque, la evaluación se convierte, en sí misma, en un proceso educativo que considera al **alumnado como centro y protagonista de su propia evolución**, que contribuye a estimular su interés y su compromiso con el estudio, que lo ayuda a avanzar en el proceso de asunción de responsabilidades y en el esfuerzo personal, y que le facilita el despliegue de sus potencialidades personales y su concreción en las competencias necesarias para su desarrollo individual e integración social. Con este fin, el proceso de la evaluación debe realizarse mediante procedimientos, técnicas e instrumentos que promuevan, de manera paulatina, la autogestión del esfuerzo personal y el autocontrol del alumnado sobre el propio proceso de aprendizaje.

Los criterios de evaluación se desglosan en **estándares de aprendizaje evaluables**, que permiten detallar y concretar el *saber y saber hacer* adquirido por el alumnado.

Para valorar el **desarrollo competencial** del alumnado, serán estos *criterios de evaluación* los que, al ponerse en relación con las *competencias clave*, permitirán graduar el rendimiento o desempeño alcanzado en cada una de ellas. El perfil de área o materia, determinado por el conjunto de los *criterios de evaluación*, permitirá identificar aquellas competencias que se desarrollan a través de esa área o materia. La elaboración de este perfil facilitará la evaluación competencial del alumnado.

Los *criterios de evaluación* de *Educación Plástica Visual y Audiovisual* han sido detallados para cada nivel , y en relación a competencias clave, estándares de aprendizaje y contenidos en los apartados 2.6., 2.7. y 2.8. del presente documento.

2.10.3. Procedimientos e Instrumentos de Evaluación :

Se plantea la evaluación como un proceso continuo de obtención de información para la toma de decisiones sobre la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje y abierta a modificaciones en relación a las características del grupo y como medida de atención a la diversidad.

Los **criterios de evaluación** están redactados como resultados de aprendizaje con el objeto de posibilitar su observación y evaluación en contextos reales; su sintaxis permite una selección de los instrumentos más adecuados para evaluar los diferentes tipos de contenidos y competencias.

Para evaluar el proceso de aprendizaje se utiliza la evaluación competencial, haciendo uso de instrumentos de evaluación variados y adecuados al conjunto de criterios de evaluación que compone la materia.



En el proceso de evaluación se utilizarán todos los instrumentos que puedan dar información sobre los aspectos objetos de evaluación. De entre ellos se señalan los siguientes:

✓ Observación sistemática. No sólo del trabajo que realiza sino también de todos los aspectos relevantes tales como pulcritud, disciplina, integración en el grupo, participación, etc.
✓ Trabajos prácticos de clase: plásticos, técnicos y/o audiovisuales, son básicamente procedimientos de obtener los objetivos pero al mismo tiempo un importantísimo modo de evaluar el proceso educativo.
✓ Pruebas específicas y/u objetivas, cuestionarios: escritas, gráficas y/u orales. Estructuradas en formas más o menos próximas a los antiguos exámenes, pero realizadas en otro contexto y valoradas de muy diferente formas; es decir, como un modo más de conocer algunos aspectos del progreso del alumno.
✓ Entrevista, diálogos y/o debates de aula. Que dará explicación o sentido a los datos obtenidos por otros medios, en especial la observación.
✓ Proyectos creativos. Ya sean individuales, grupales, a nivel de la materia o interdepartamentales.
✓ Investigaciones: como trabajo relacional entre conceptos, desarrollo de la capacidad crítica y habilidades plásticas.
✓ Carpeta de clase, que da estructura, orden y relación a elementos conceptuales y prácticos.
✓ Las rúbricas, aportan objetividad y precisión a la evaluación por lo que son un instrumento muy apropiado para valorar trabajos de investigación, la carpeta de clase individual, comentarios de obras plásticas y/o audiovisuales, participación individual en debates, las producciones y creaciones individuales o colectivas de los estudiantes.

Garantías de Objetividad

✓ Información sobre los criterios de evaluación y calificación. El alumnado estará informado desde inicios de curso de los criterios de evaluación y calificación del Departamento.
✓ Información sobre el calendario y contenidos evaluables. El alumnado estará informado en todo momento de la fecha y las actividades, trabajos o proyectos que habrá de entregar en cada evaluación.
✓ Los trabajos realizados por los alumnos, que son instrumento objetivo y asociado a los <i>criterios de la evaluación</i> , estarán en su correspondiente carpeta de clase , y el profesor podrá solicitar su revisión cuando así lo requiera.
✓ La prueba específica correspondiente a la <i>evaluación extraordinaria</i> , quedará en custodia del profesor y podrá ser revisada, previa petición, en los dos días correspondientes al periodo de reclamaciones aún sin formular reclamación ante la dirección del Centro.



2.10.4. Calendario de Evaluaciones Oficial :

Evaluación Inicial

La evaluación inicial tiene lugar durante el primer mes del curso académico en atención a la diversidad, detectando los distintos niveles de conocimientos y capacidades entre el alumnado de un mismo grupo y poder hacer en consecuencia una adaptación de curricular. Su valor es meramente cualitativo, por lo que no necesita de una valoración numérica.

Evaluación Ordinaria

Se corresponde con la calificación final obtenida para el conjunto de la materia obtenida superado el tercer trimestre, en el mes de junio, resultado de la ponderación de todo el conjunto de los *criterios de evaluación*, de acuerdo con los *criterios de calificación* acordados en la presente programación.

La valoración cuantitativa de los anteriores trimestres, primer y segundo trimestre, tendrá mero carácter aproximativo e informativo de cara al alumnado y sus representantes legales; puesto que, sólo será la superación, o no, del conjunto de *criterios de evaluación* de la materia lo que aporte el valor objetivo y cuantitativo para la calificación final y global de la materia.

Evaluación Extraordinaria

Se convocará para su realización en septiembre al alumnado que no haya superado los *criterios de evaluación* del conjunto que configura la materia. Los criterios de calificación fijados para la evaluación extraordinaria se describen en el apartado específico.

Evaluación de Pendientes

Se desarrolla a través del seguimiento del alumno mediante un programa para la recuperación de aprendizajes no adquiridos.

Se establecen las siguientes acciones para la recuperación de *Educación Plástica Visual y Audiovisual* pendiente de cursos anteriores:

X Los alumnos que promocionen a segundo curso sin haber superado EPVA1, al ser ésta una materia de continuidad, serán atendidos, y consecuentemente evaluados por el profesor que les imparta EPVA2, pudiéndose dar dos situaciones concretas:

- ✓ Que el alumno progrese adecuadamente en la materia correspondiente a segundo curso. En tal caso, se le evaluará favorablemente en la de primero sin necesidad de realizar tareas complementarias, al considerar que el segundo curso es una ampliación del primero.
- ✓ Que el alumno no progrese adecuadamente en la materia correspondiente al segundo curso. Teniendo constancia el profesor de este hecho, por la observación directa de la actitud y del trabajo desarrollado en clase, le propondrá una serie de ejercicios correspondientes a los criterios de evaluación no superados de primer curso, asistiéndole en lo que pudiera necesitar. Para considerar la superación de EPVA1, el alumno deberá entregar todos los trabajos propuestos tanto en la *convocatoria ordinaria* como en la *extraordinaria*.

X El alumnado que promocione sin haber superado EPVA2 será atendido en su proceso de recuperación por el Jefe del Departamento, o en cada caso por el profesor que el Departamento designado. El alumno



recibirá un informe a principios de curso que deberán firmar ellos y sus representantes legales, en este documento se indicarán las actividades a realizar, el calendario de actuaciones y los criterios de evaluación y calificación. Dichas actividades se deberán entregar en una *convocatoria ordinaria*.

X Para considerar la superación de EPVA2, el alumno deberá entregar todos los trabajos propuestos, atendiendo a los criterios de evaluación exigibles, tanto en la *convocatoria ordinaria* como en la *extraordinaria*; en ésta última se propondrá una *prueba específica* que versará sobre los contenidos desarrollados a lo largo del curso en cuestión.

2.10.5. Criterios de Calificación :

En el Real Decreto 1105/2014, por el que se establece el currículo básico de la ESO y Bachillerato establece los elementos básicos de evaluación, los resultados de la evaluación “se expresarán mediante calificaciones numéricas de cero a diez sin decimales, y se consideran negativas las calificaciones inferiores a cinco”. Serán, pues, los **criterios de evaluación** los que ordenen instrumentos de evaluación y la nota numérica.

Dado que los *criterios de evaluación* se encuentran ordenados por bloques de ámbito, la calificación final se compondrá de la suma de los siguientes porcentajes:

		Primer ciclo: 1º y 2º de ESO	
45 %	Bloque 1:	Expresión Plástica: como bloque transversal que se evalúa con casi todos los temas e instrumentos y se trabaja a lo largo del año.	
15 %	Bloque 2:	Dibujo Técnico: con criterios más específicos, cortos y atendiendo a que el alumnado en este primer ciclo no siempre madura plenamente los conceptos abstractos y espaciales	
30 %	Bloque 3:	Comunicación Audiovisual	
10 %	Bloque 1:	<i>Criterio de Ev. 11, estándar 11.7:</i> Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	
		Segundo ciclo: 4º de ESO	
35 %	Bloque 1:	Expresión Plástica: como bloque transversal que se evalúa con casi todos los temas e instrumentos y se trabaja a lo largo del año.	
15 %	Bloque 2:	Dibujo Técnico: Se complementa en un bloque de conjunto con el Diseño	
20 %	Bloque 3:	Fundamentos del Diseño: Se complementa en un bloque de conjunto con el Dibujo Técnico	
20 %	Bloque 4:	Lenguaje Audiovisual y Multimedia	
10 %	Bloque 1:	<i>Criterio de Ev. 3, estándar 3.2:</i> 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.	



Evaluación extraordinaria	
60/40%	60% Trabajos de recuperación. // Y 40% Prueba Específica
* 100 %	Si el profesor/a no plantea prueba específica, el 100% de la calificación final se obtendrá de la valoración de las actividades realizadas por el alumnado para su recuperación.

Los criterios de evaluación se valorarán con la media aritmética de cada bloque, salvo que el profesor/a considere su ponderación por porcentajes diferenciados por motivos de adaptación curricular a un grupo o flexibilización de la materia entorno a un proyecto (nunca con una diferencia de más de un 10% de su valor aritmético).

Se considera de especial importancia, y, por tanto, con valoración diferenciada el estándar de evaluación 11.7 del bloque I de primer ciclo y el estándar de evaluación 3.2 del bloque I de 4º de ESO, por su valor transversal con la globalidad de la materia, así como, por su carácter regulador y organizador hacia la práctica y disposición del alumno.

Se considera que el carácter práctico y competencial de la materia está determinado principalmente por el ámbito de Expresión Plástica que puede tratarse de forma transversal, así como enriquece y complementa al resto de ámbitos. Este carácter se ha considerado en el peso porcentual de 4º de ESO y podría variarse (aumentando un 10% como máximo) si la adecuación de la programación al contexto real del aula así lo requiriese, tanto en primer como segundo ciclo.

2.10.6. Evaluación del Proceso de Enseñanza :

El *Departamento de Dibujo* realizará la evaluación de los procesos de enseñanza y de la práctica docente, que incluirá los siguientes indicadores:

a)	Análisis de los resultados académicos. Porcentaje de suspensos/aprobados.
b)	Cumplimiento de unidades didácticas programadas.
c)	La pertinencia de la metodología didáctica y de los materiales curriculares.
d)	Valoración subjetiva del ambiente, clima de trabajo y convivencia en las aulas.
e)	La adecuación de la organización del aula y el aprovechamiento de los recursos del centro.
f)	Logros y dificultades.
g)	Propuesta de mejora.

Del mismo modo, al finalizar el curso, el *Departamento de Dibujo* llevará a cabo la evaluación de la Programación didáctica, teniendo en cuenta los siguientes aspectos:



a)	Adecuación de la secuencia y distribución temporal de los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.
b)	Validez de los perfiles competenciales.
c)	Evaluación del tratamiento de los temas transversales.
d)	Pertinencia de las medidas de atención a la diversidad y las adaptaciones curriculares aplicadas en su caso.
e)	Valoración de las estrategias e instrumentos de evaluación de los aprendizajes del alumnado.
f)	Pertinencia de los criterios de calificación.
g)	Evaluación de los procedimientos, instrumentos de evaluación e indicadores de logro del proceso de enseñanza.
h)	Idoneidad de los materiales y recursos didácticos utilizados.
i)	Adecuación de las actividades extraescolares y complementarias programadas.
j)	Detección de los aspectos mejorables e indicación de los ajustes que se realizarán en consecuencia.

Además, El Departamento realizará un seguimiento continuo del desarrollo de la programación, como propuesta flexible para la organización de la práctica docente durante el curso escolar. De modo que, su aplicación se concreta en cada grupo según las características del mismo, teniendo en cuenta los resultados de las pruebas iniciales y la evolución trimestral.

El seguimiento de los diferentes apartados queda reflejado en diversos documentos como son el cuaderno del profesor, las actas del departamento y los informes emitidos por el mismo. En ellos se deja constancia de las posibles variaciones de la programación, como son las incidencias, los desajustes entre unidades previstas e impartidas, los hechos que influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje, las acciones reparadoras llevadas a cabo y las propuestas de mejora que se planteen.

3. PROGRAMACIÓN DIBUJO TÉCNICO_ BACHILLERATO_

3.1. EL DIBUJO TÉCNICO :

Dibujo Técnico es una materia de opción del bloque de asignaturas troncales de primero y segundo cursos, para la modalidad de Ciencias de Bachillerato.

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.

Lenguaje Universal:

El *Dibujo Técnico*, por tanto, se emplea como lenguaje universal codificado en cualquier proceso de investigación o proyecto que se sirva de los aspectos visuales de las ideas y de las formas para visualizar lo que se está diseñando y, en su caso, definir de una manera clara y exacta lo que se desea producir.

Es decir, el conocimiento del *Dibujo Técnico* 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.

Proceso de Diseño:

Además de comprender la compleja información gráfica que nos rodea, el estudiante la trabaja como medio de expresión indispensable para el desarrollo del proceso de diseño y fabricación de productos con el que el alumnado irá adquiriendo recursos comunicativos que le permitirán transmitir ideas, proyectos y soluciones gráficas a problemas sociales.

Es preciso que el estudiante aborde la representación de espacios u objetos de todo tipo y elaboración de documentos técnicos normalizados que plasmen sus ideas y proyectos, ya estén relacionados con el diseño gráfico, con la ideación de espacios arquitectónicos o con la fabricación artesanal o industrial de piezas y conjuntos.

Capacidades en desarrollo:

La visión espacial se desarrolla a través del estudio de los sistemas de representación y la capacidad de abstracción facilita la comprensión de los objetos tridimensionales mediante imágenes planas.

Asimismo, esta materia contribuye a desarrollar, de manera transversal, aptitudes como la autoestima y la participación, mediante el trabajo en equipo favoreciendo la comunicación interpersonal, promoviendo la educación para la convivencia, la tolerancia y la igualdad entre hombres y mujeres, y la autoregulación y el uso responsable de las tecnologías de la información y la comunicación.

Organización de la materia:

La materia se organiza en dos cursos:

X Durante el **primer curso (*Dibujo Técnico I*)** se desarrollan aspectos relacionados con la comunicación y la comprensión, análisis y representación gráfica de la realidad. Para ello, se introducen gradualmente y de



manera interrelacionada tres grandes bloques: *Geometría plana*, *Sistemas de representación* (geometría descriptiva) 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 en sus contenidos y aplicaciones.

X En el **segundo curso** (*Dibujo Técnico II*) aparece un nuevo bloque de contenidos, como paso siguiente a la *normalización*, denominado «*Documentación Gráfica de Proyectos*», donde habrá que demostrar las destrezas adquiridas durante la etapa y comprender su conexión con el mundo laboral y real.

3.2. OBJETIVOS :

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

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

3.3. COMPETENCIAS CLAVE :

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

CEC	Conciencia y Expresiones Culturales
-----	-------------------------------------



	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.
CCL	Comunicación Lingüística Esta competencia se aborda 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.
CD	Competencia Digital 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.
CMCT	C. Matemática y C. básicas en Ciencia y Tecnología 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.
CAA	Aprender a Aprender Dado el carácter práctico y deductivo de la materia se favorece la <i>competencia aprender a aprender</i> al incidir en la investigación previa y en la aplicación práctica de las técnicas aprendidas por parte del alumnado.
CSC	Competencias Sociales y Cívicas Asimismo, las <i>competencias sociales y cívicas</i> 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.
SIEP	Sentido de la Iniciativa y Espíritu Emprendedor 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.

3.4.

CONTENIDOS :

Los contenidos de la materia se distribuyen en 3 bloques a lo largo del curso. Los dos primeros bloques se denominan igual, pues, tiene carácter sumativo, de ampliación, en Dibujo Técnico II; son *Geometría Plana* y *Sistemas de representación*.

El tercer bloque de *Dibujo Técnico I* se centra en la *Normalización* y en *Dibujo Técnico II* gira entorno a la *Documentación Gráfica de Proyectos*.



Bloques del Dibujo Técnico:

1. D.T. I y II	Geometría: desarrolla durante los dos cursos de la etapa los contenidos necesarios para resolver problemas geométricos y de configuración de formas poligonales, 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.
2. D.T. I y II	Sistemas de representación: desarrolla los fundamentos, características y aplicaciones de la geometría descriptiva: axonometrías, perspectivas cónica, sistema 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.
3. D.T. I	La Normalización: como convencionalismo creado para la comunicación universal, pretende dotar al estudiante de los procedimientos para simplificar, unificar y objetivar las representaciones gráficas mediante normas internacionales. 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.
3. D.T. II	Documentación Gráfica de Proyectos: tiene como objetivo principal que el estudiante movilice e interrelacione los contenidos adquiridos a lo largo de toda la etapa, y los utilice para elaborar y presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño gráfico, industrial o arquitectónico.

3.6. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

- DIBUJO TÉCNICO I - :

- Bloque 1. Geometría y Dibujo Técnico:

_ PORCENTAJE ASIGNADO: 40 %

Contenidos:

Construcciones geométricas fundamentales: Instrumentos y materiales del Dibujo Técnico. Trazados fundamentales en el plano. Circunferencia y círculo. Operaciones con segmentos. Mediatriz. Paralelismo y perpendicularidad. Ángulos: clasificación, características y operaciones. Determinación de lugares geométricos. Aplicaciones. **Construcción de polígonos regulares e irregulares:** Triángulos: resolución gráfica de triángulos, determinación, propiedades y aplicaciones de sus rectas y puntos notables. Cuadriláteros: clasificación, características y construcciones. Polígonos regulares: construcción conociendo el lado y a partir del radio de la circunferencia circunscrita. Método general. Polígonos estrellados. Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario. Representación de formas planas. **Movimientos y transformaciones geométricas:** Trazado de formas proporcionales: Proporcionalidad y semejanza. Construcción y utilización de escalas gráficas. Transformaciones geométricas elementales: giro, traslación, simetría, homología, homotecia y afinidad. Aplicaciones. **Tangencias y Enlaces:** Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces. Aplicaciones. **Curvas cónicas, curvas técnicas:** Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales. **Aplicaciones geométricas, naturaleza, arte y diseño:**



Reconocimiento de la geometría en la Naturaleza y en el Arte. Aplicaciones y valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico. Elaboración de formas basadas en redes modulares pudiendo utilizar como ejemplo el diseño de los azulejos de la herencia de la cultura árabe-andaluza. **Geometría y nuevas tecnologías.**

BLOQUE 1. [40%] GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO - 1º BACH -	
Crterios de Evaluación y Competencias	Estándares de Aprendizaje Evaluables
<p>1. Resolver problemas de trazados geométricos y de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema “paso a paso” y/o figura de análisis elaborada previamente.</p> <p>CAA, CMCT, SIEP, CEC.</p>	<p>1.1. Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p> <p>1.2. Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.</p> <p>1.3. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.</p> <p>1.4. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.</p> <p>1.5. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.</p> <p>1.6. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.</p> <p>1.7. Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.</p> <p>1.8. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.</p>
<p>2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. Saber realizar dibujos con materiales tradicionales y con programas de dibujo vectorial por ordenador. CAA, CMCT, CD.</p>	<p>2.1. Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.</p> <p>2.2. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p> <p>2.3. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.</p> <p>2.4. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>



• Bloque 2. Sistemas de Representación:

_ PORCENTAJE ASIGNADO: 45 %

Contenidos:

Fundamentos de los sistemas de representación: Evolución y ámbitos de aplicación de los sistemas de representación. Sistemas de representación y el dibujo técnico. Criterios de selección. Clases de proyección. **Sistema diédrico:** Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas. Disposición normalizada. Reversibilidad del sistema. Número de proyecciones suficientes. Representación e identificación de puntos, rectas y planos. Posiciones en el espacio. Paralelismo y perpendicularidad. Pertenencia e intersección. Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos. Secciones planas. Determinación de su verdadera magnitud. Sistema de planos acotados. Aplicaciones. **Sistema axonométrico y perspectiva caballera:** Fundamentos del sistema axonométrico. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción. Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas. Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballeras y militares. Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares. **Perspectiva cónica:** Elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual. Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales. Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos. Representación simplificada de la circunferencia. Representación de sólidos en los diferentes sistemas. **Sistemas de representación y nuevas tecnologías.** Aplicaciones de dibujo vectorial en 3D.

BLOQUE 2. [40%] SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN - 1º BACH-	
Criterios de Evaluación y Competencias	Estándares de Aprendizaje Evaluables
<p>I. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.</p> <p>CCL,CAA, CMCT, CD.</p>	<p>I.1. Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema.</p> <p>I.2. Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo.</p> <p>I.3. Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles.</p> <p>I.4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.</p>



BLOQUE 2. [45%] SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN - 1º BACH-	
Criterios de Evaluación y Competencias	Estándares de Aprendizaje Evaluables
<p>2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p> <p>CAA, CMCT, SIEP.</p>	<p>2.1. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p> <p>2.2. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).</p> <p>2.3. Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud.</p> <p>2.4. Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.</p> <p>2.5. Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.</p>
<p>3. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados. CAA, CMCT, SIEP.</p>	<p>3.1. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.</p> <p>3.2. Realiza perspectivas caballeras o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p>
<p>4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.</p> <p>CAA, CMCT, SIEP.</p>	<p>4.1. Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida.</p> <p>4.2. Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p> <p>4.3. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzado o con la ayuda de plantillas de curvas.</p>



- Bloque 3. Normalización:

_ PORCENTAJE ASIGNADO: 15 %

Contenidos:

Elementos de normalización: El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas. Formatos. Doblado de planos. Vistas. Líneas normalizadas. Escalas. **Acotación:** Cortes y secciones. **Aplicaciones de la normalización:** Dibujo industrial. Dibujo arquitectónico.

BLOQUE 3. [15%]	NORMALIZACIÓN -1º BACH-
Criterios de Evaluación y Competencias	Estándares de Aprendizaje Evaluables
<p>1. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final.</p> <p style="text-align: right;">CCL, CSC.</p>	<p>1.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.</p>
<p>2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.</p> <p style="text-align: right;">CAA, CMCT, SIEP, CSC.</p>	<p>2.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.</p> <p>2.2. Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.</p> <p>2.3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.</p> <p>2.4. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.</p> <p>2.5. Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.</p>

3.7. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE -

DIBUJO TÉCNICO II :

- Bloque 1. Geometría Plana:

_ PORCENTAJE ASIGNADO: 40 %

Contenidos:

Trazados en el plano: Resolución de problemas geométricos. Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones. Construcción de figuras planas equivalentes. Relación entre los ángulos y la circunferencia.



Arco capaz. Aplicaciones. **Potencia:** Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias. **Inversión:** Determinación de figuras inversas. **Tangencias:** Aplicación a la resolución de tangencias. Trazado de curvas cónicas y técnicas: **Curvas cónicas:** Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola. Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones. **Curvas técnicas:** Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y envolventes. Aplicaciones. **Transformaciones geométricas:** Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones. Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.

BLOQUE 1. [40%] GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO - 2º BACH -	
Criterios de Evaluación y Competencias	Estándares de Aprendizaje Evaluables
<p>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.</p> <p>CCL, CAA, CMCT.</p>	<p>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.</p> <p>1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión.</p> <p>1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.</p> <p>1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.</p> <p>1.5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>
<p>2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.</p> <p>CCL, CAA, CMCT.</p>	<p>2.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.</p> <p>2.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.</p> <p>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.</p>
<p>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.</p> <p>CCL, CAA, CMCT.</p>	<p>3.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.</p> <p>3.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.</p> <p>3.3. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.</p>



• Bloque 2. Sistemas de Representación:

_ PORCENTAJE ASIGNADO: 50 %

Contenidos:

Sistema diédrico: Punto, recta y plano en sistema diédrico. Resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad. Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas. Abatimiento de planos. Determinación de sus elementos. Aplicaciones. Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones. Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones. Construcción de figuras planas. Afinidad entre proyecciones. Problema inverso al abatimiento. **Cuerpos geométricos en sistema diédrico:** Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares. Determinación de sus secciones principales. Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones. Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas. **Sistemas axonométricos ortogonales:** Posición del triedro fundamental. Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema. Determinación de coeficientes de reducción. Tipología de las axonometrías ortogonales. Ventajas e inconvenientes. Representación de figuras planas. Representación simplificada de la circunferencia. Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones.

BLOQUE 2. [40%] SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN -2º BACH-	
Criterios de Evaluación y Competencias	Estándares de Aprendizaje Evaluables
<p>I. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la “visión espacial”, analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.</p> <p>CAA, SIEP, CMCT.</p>	<p>I.1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.</p> <p>I.2. Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.</p> <p>I.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados.</p>



BLOQUE 2. [50%] SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN -2º BACH-	
Criterios de Evaluación y Competencias	Estándares de Aprendizaje Evaluables
<p>2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.</p> <p style="text-align: right;">CAA, CMCT.</p>	<p>2.1. Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>
<p>3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.</p> <p style="text-align: right;">CAA, CMCT.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías.</p>

• Bloque 3. Documentación Gráfica de Proyectos:

_ PORCENTAJE ASIGNADO: 10 %

Contenidos:

El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual (se pueden tomar como ejemplo obras arquitectónicas e industriales como los pabellones expositivos, cascos de bodegas, puentes, estaciones de trenes, viviendas o colegios que proliferaron en Andalucía a lo largo del siglo XX). **El proyecto:** tipos y elementos. Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas. Elaboración de las primeras ideas. Elaboración de bocetos, croquis y planos. Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas. Elaboración de dibujos acotados. Elaboración de croquis de piezas y conjuntos. Presentación de proyectos. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo. **Planos técnicos:** Tipos de planos. Planos de situación, de



conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción. **Tecnologías de la información y la comunicación:** Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos.

BLOQUE 3. [10%] DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS. DT.II	
Criterios de Evaluación y Competencias	Estándares de Aprendizaje Evaluables
<p>1. Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.</p> <p>CCL, SIEP, CSC, CMCT.</p>	<p>1.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo técnico.</p> <p>1.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.</p> <p>1.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.</p> <p>1.4. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.</p>
<p>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.</p> <p>CMCT, SIEP, CSC, CD.</p>	<p>2.1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.</p> <p>2.2. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.</p> <p>2.3. Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.</p> <p>2.4. Presenta los trabajos de Dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.</p>



3.8.

TEMPORALIZACIÓN :

Distribución temporal en Dibujo Técnico I:

TRIMESTRE	Bloque	Criterios de Evaluación y Contenidos
Prímero	Bloque 1	[crit. 1] Construcciones geométricas fundamentales
		[crit. 1] Construcción de polígonos regulares e irregulares
		[crit. 1] Movimientos y transformaciones geométricas
		[crit. I y II] Aplicaciones geométricas: naturaleza, arte y diseño.
		[crit. 2] Tangencias y enlaces
Segundo		[crit. 2] Curvas cónicas, curvas técnicas
	Bloque 2	[crit. 1] Fundamentos de los sistemas de representación [crit. 2] Sistema diédrico
Tercero		[crit. 3] Sistema axonométrico y perspectiva caballera [crit. 4] Perspectiva cónica
	Bloque 3	[crit. 1] Elementos de Normalización [crit. 2] Acotación
		[crit. 2] Aplicaciones de Normalización
	Bloque 1 y 2	Geometría y nuevas tecnologías

Distribución temporal en Dibujo Técnico II:

TRIMESTRE	Bloque	Criterios de Evaluación y Contenidos
Prímero	Bloque 1	[crit. 1] Trazados en el Plano
		[crit. 1] Potencia
		[crit. 1] Inversión
		[crit. 1] Tangencias
		[crit. 2] Curvas cónicas.
		[crit. 2] Curvas técnicas
	[crit. 3] Transformaciones geométricas	
Segundo	Bloque 2	[crit. 1] Sistema diédrico [crit. 2] Cuerpos geométricos en el sistema diédrico
		[crit. 3] Sistema axonométrico ortogonal
Tercero	Bloque 3	[crit. 1] Proceso de diseño y fabricación. El proyecto. Planos Técnicos
		[crit. 2] Tecnologías de la información y la comunicación



La distribución temporal de la materia se realizará en torno a la secuenciación ordenada de los bloques.

La programación podrá tener una flexibilización temporal a favor del proceso de aprendizaje del alumno y/o adecuación a proyectos.

3.9. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN :

3.9.1. Evaluación :

La evaluación, al igual que lo señalado en la materia de *Educación Plástica, Visual y Audiovisual*, se considera desde su **carácter formativo, cualitativo y contextualizado**. Desde este enfoque, la evaluación se convierte, en sí misma, en un proceso educativo que considera al **alumnado como centro y protagonista de su propia evolución**,

De manera que, la evaluación se plantea entorno a la adquisición de *competencias claves*, siguiendo los objetivos de etapa y específicos de la materia, guiada por los *criterios de evaluación*; se concreta a través de *estándares de aprendizaje evaluables* y contextualiza a la realidad del centro.

Para valorar el **desarrollo competencial** del alumnado, serán los *criterios de evaluación* los que, al ponerse en relación con las *competencias clave*, permitirán graduar el rendimiento o desempeño alcanzado en cada una de ellas. El perfil de área o materia, determinado por el conjunto de los *criterios de evaluación*, permitirá identificar aquellas competencias que se desarrollan a través de esa área o materia. La elaboración de este perfil facilitará la evaluación competencial del alumnado.

Se toma el proceso de evaluación en sus dos vertientes:

1) Evaluación del proceso de aprendizaje:

En el que se toman como referencia los *criterios de evaluación* para evaluar al alumnado a través de diferentes instrumentos y procedimientos de evaluación que, a su vez, deberían estar insertados en contextos específicos, propiciando la colaboración entre el profesorado y la aplicación de metodologías innovadoras, lo que facilitará el desarrollo de las capacidades de los alumnos y las alumnas y el logro de los objetivos de la etapa.

2) Evaluación del proceso de enseñanza:

Mediante el proceso evaluador, el profesor y educador comprueba, además, la eficacia de su acción didáctica. El constante estudio y enriquecimiento de la práctica docente y la adaptación de la programación didáctica, con la utilización de los medios y recursos programados son los mejores indicadores del seguimiento de la actividad didáctica. Así, pues, se tomarán los indicadores detallados en el apartado 2.10.6 del presente documento para obtener una valoración detallada de la evaluación del proceso de enseñanza.



*Los *criterios de evaluación* de *Dibujo Técnico* han sido detallados para cada nivel, y en relación a *competencias clave*, *estándares de aprendizaje* y contenidos en los apartados 2.6. y 2.7. del presente documento.

3.9.2. Procedimientos e Instrumentos de Evaluación :

En el proceso de evaluación se utilizarán todos los instrumentos que puedan dar información sobre los aspectos objetos de evaluación. De entre ellos se señalan los siguientes:

✓ Observación sistemática. No sólo del trabajo que realiza sino también de todos los aspectos relevantes de su conducta, tales como puntualidad, pulcritud, disciplina, integración en el grupo, participación, etc.
✓ Trabajos de clase, son básicamente procedimientos de obtener los objetivos pero al mismo tiempo un importantísimo modo de evaluar el proceso educativo.
✓ Pruebas específicas. Estructuradas en formas más o menos próximas a los antiguos exámenes, pero realizadas en otro contexto y valoradas de muy diferente formas; es decir como un modo más de conocer algunos aspectos del progreso del alumno.
✓ Entrevista. Que dará explicación o sentido a los datos obtenidos por otros medios, en especial la observación.
✓ Los cuestionarios, como forma rápida y, a veces, más conveniente, por impersonal, de sustituir la entrevista, del curso en cuestión.
✓ Investigaciones y/o proyectos. Ya sean individuales o grupales, refuerzan las competencias de aprender a aprender y la competencia del sentido de iniciativa y espíritu emprendedor; asimismo, dotan a lo estudiado de practicidad, aplicación y contextualización.

Considerando la etapa educativa en la que nos encontramos, y queriendo emplazar al alumnado a situaciones cercanas y concretas, el instrumento principal de evaluación es la “prueba específica”, de la que, al menos, se realizará una por trimestre. Junto a ella, se valorará la realización de las actividades, denominadas “láminas”, investigaciones y/o proyectos .

Garantías de Objetividad

✓ Información sobre los criterios de evaluación y calificación. El alumnado estará informado desde inicios de curso de los criterios de evaluación y calificación del Departamento.
✓ Información sobre el calendario y contenidos evaluables. El alumnado estará informado con suficiente antelación de la fecha y de los contenidos de cada una de las pruebas específicas que se realizarán a lo largo del curso. Se procurará pactar con el propio alumnado estas fechas.
✓ Las pruebas de específicas y los trabajos realizados por los alumnos, que son los instrumentos objetivos de la evaluación, quedarán en custodia del profesor. Tanto las unas como los otros, serán mostradas al alumnado una vez corregidos
✓ Las pruebas finales y prueba específica correspondiente a la <i>evaluación extraordinaria</i> , quedará en custodia del profesor y podrá ser revisada, previa petición, en los dos días correspondientes al periodo de reclamaciones aún sin formular reclamación ante la dirección del Centro.



3.9.3. Calendario de Evaluaciones del Alumnado :

Evaluación Inicial

La evaluación inicial tiene lugar durante el primer mes del curso académico con el objeto de detectar los distintos niveles de conocimientos y capacidades entre el alumnado de un mismo grupo y poder hacer en consecuencia una adaptación de curricular. Su valor es meramente cualitativo, por lo que no necesita de una valoración numérica.

Evaluación Ordinaria

Se corresponde con la calificación final obtenida para el conjunto de la materia obtenida superado el tercer trimestre, en el mes de junio, resultado de la ponderación de todo el conjunto de los *criterios de evaluación*, de acuerdo con los *criterios de calificación* acordados en la presente programación.

La valoración cuantitativa de los anteriores trimestres, primer y segundo trimestre, tendrá mero carácter aproximativo e informativo de cara al alumnado y sus representantes legales; puesto que, sólo será la superación, o no, del conjunto de *criterios de evaluación* de la materia lo que aporte el valor objetivo y cuantitativo para la calificación final y global de la materia.

Evaluación Extraordinaria

Se convocará para su realización en septiembre al alumnado que no haya superado los *criterios de evaluación* del conjunto que configura la materia. Los criterios de calificación fijados para la evaluación extraordinaria se describen en el apartado específico.

Promoción sin haber superado Dibujo Técnico I

Los alumnos que promocionen a segundo curso sin haber superado DT1, al ser ésta una materia de continuidad, serán atendidos, y consecuentemente evaluados por el profesor que les imparta DT2, pudiéndose dar dos situaciones concretas:

- ✓ Que el alumno progrese adecuadamente en la materia correspondiente a segundo curso. En tal caso, se le evaluará favorablemente en la de primero sin necesidad de realizar tareas complementarias, al considerar que el segundo curso es una ampliación del primero.
- ✓ Que el alumno no progrese adecuadamente en la materia correspondiente al segundo curso. Teniendo constancia el profesor de este hecho, por la observación directa de la actitud y del trabajo desarrollado en clase, le propondrá una serie de ejercicios correspondientes al primer curso, asistiéndole en lo que pudiera necesitar. Se practicará una prueba específica en cada uno de los trimestres y los criterios, instrumentos y demás elementos de la evaluación serán los indicados en la Programación Didáctica de DT I.



3.9.4. Criterios de Calificación :

En el Real Decreto 1105/2014, por el que se establece el currículo básico de la ESO y Bachillerato establece los elementos básicos de evaluación, los resultados de la evaluación “se expresarán mediante calificaciones numéricas de cero a diez sin decimales, y se consideran negativas las calificaciones inferiores a cinco”.

Serán los **criterios de evaluación** los que ordenen instrumentos de evaluación y la nota numérica.

Dado que los criterios de evaluación se encuentran ordenados por bloques de ámbito, la calificación final se compondrá de la suma de los siguientes porcentajes:

% Dibujo Técnico I		
40 %	Bloque 1:	Geometría y dibujo Técnico
45 %	Bloque 2:	Sistemas de Representación
15 %	Bloque 3:	Normalización
Dibujo Técnico II		
30 %	Bloque 1:	Geometría y dibujo Técnico
50 %	Bloque 2:	Sistemas de Representación
10 %	Bloque 3:	Documentación gráfica de proyectos
Evaluación extraordinaria		
100 %	Prueba Específica.	Se realizará una prueba con carácter objetivo en la que se valorarán aquellos <i>criterios de evaluación</i> no superados durante el curso.



4. LIBRE DISPOSICIÓN (HLD) _ 1º ESO _ : * Educación Emocional y Creatividad *

Aspectos Valorativos:

La materia de libre disposición: “*Educación Emocional y Creatividad*” se configura a modo de proyecto. El carácter de Libre Disposición no es calificable cuantitativamente, ni refleja ningún tipo de relación con la valoración en la calificación final de la etapa de ESO. De modo que sólo podrá valorarse cualitativamente y a nivel motivacional de cara a la evaluación ordinaria del grupo, así como complementar el proceso del curriculum general del ciclo.

La materia se configura, pues, desde su aspecto motivacional y enriquecedor hacia el aspecto de la comunicación emocional y su proyección creativa, así como su carácter integrador en el proceso de enseñanza/aprendizaje del alumnado.

Emociones y Creatividad:

El proyecto surge de la necesidad de ahondar en el desarrollo emocional y creativo del alumnado, a través del empleo consciente de las técnicas y elementos presentes en los lenguajes y códigos artísticos-comunicativos que favorecen un aprendizaje holístico e integral.

Históricamente, la emoción se ha contrapuesto a la razón, ya que las emociones y las pasiones se consideraban la dimensión más animal del ser humano y por ello “la educación tradicional ha primado el conocimiento por encima de las emociones” (Bach y Darder, 2002) con la esperanza que la potenciación de la razón dominara la emoción. Pero precisamente el gran desarrollo cognitivo experimentado por nuestra especie nos ha llevado a construir un entorno altamente cambiante, en el que paradójicamente nos resulta difícil adaptarnos con un sistema emocional heredado de nuestros antepasados más lejanos. Es por ello que la dimensión emocional del ser humano y sus problemas está generando cada vez más atención.

En el informe a la UNESCO La educación encierra un tesoro (J. Delors, 1996) se establecen los pilares básicos para la educación para el siglo XXI: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a ser y aprender a convivir. Estos dos últimos pilares son contemplados por la educación emocional.

Actualmente se ha demostrado la importancia de la dimensión emocional en los procesos de aprendizaje que se da en la escuela y en el bienestar del alumnado. En definitiva, la educación emocional se propone establecer un paradigma que considere al sujeto como protagonista principal de la educación y ofrecer un nuevo modelo constituido por emoción – pensamiento – acción más adecuado a la naturaleza humana. Mediante el desarrollo de las competencias emocionales, el alumnado aprende a emplear diversas estrategias emocionales como la regulación emocional, asertividad, empatía, resolución de conflictos... que les permitan aumentar su nivel de bienestar personal, convertirse en personas responsables, comprometidas y cooperadoras, mejorar su calidad de vida tanto física, como emocional, en una andadura a ser más felices, así como, aumentar sus logros profesionales.



Por otro lado, el acto educativo presidido por la creatividad lleva a disfrutar del placer que genera el mero hecho de crear y que ayuda al equilibrio socioafectivo y emocional del alumnado, perdiendo el miedo a expresarse y a equivocarse, generando seguridad y confianza en sí mismo para comunicarse y desarrollarse como persona.

La vivencia creativa en el alumnado de 1ºESO permite que la comunicación verbal (oral y escrita) y no verbal (kinésica, proxémica, táctica y el paralenguaje) amplíen la diversidad de hábitos de vida y conocimientos dependiendo del espacio y del contexto en el que estén suscritos, influyendo en su propio bienestar y en el de su entorno. Asimismo, la utilización de diversos métodos y técnicas plásticas y creativas, no constituyen ningún fin, sino más bien un medio para alcanzar objetivos educativos, ya que lo importante no es que el alumnado interprete o realice grandes obras plásticas perfectamente ejecutadas sino que lo relevante son las capacidades y procesos que intervienen en estas acciones.

Por eso, debemos trabajar con el alumnado el aprovechamiento máximo de sus sentidos y capacidades, cultivando la observación y la atención, la capacidad de visualización, acostumbrarlo a la reflexión sobre los datos de experiencia, posibilitar la vivencia de diversos medios expresivos, hacer viable y agradable, en un contexto no dogmático, su acercamiento a producciones variadas y adecuadas a su edad, intereses y vivencias, que aumenten la cantidad y calidad creativas, y le abran nuevos horizontes temáticos y expresivos. Estas circunstancias posibilitan la autoexpresión y la comunicación, y favorecen la creatividad, puesto que el alumnado se sensibiliza ante diversas manifestaciones artísticas, agudiza su percepción y logra una mayor valoración de los lenguajes artísticos, aumentando así aspectos claves para una personalidad equilibrada tales como la individualización, la autoestima y la autorrealización.

Así pues, la materia de *Educación Emocional y Creatividad* proporciona un medio para el desarrollo de la socialización, al promover la participación emocional y la empatía, al tiempo que potencia conductas de cooperación y respeto, rompiendo con los prejuicios, estereotipos y roles en función del sexo. Podemos afirmar, que estimula la imaginación y el potencial creativo y expresivo del alumnado, y que su quehacer lo dirige hacia el desarrollo de la espontaneidad, ser más flexible, original y sensible, y ser capaz de conseguir la autosatisfacción gracias a la motivación, el esfuerzo voluntario, la atención, la conciencia y la superación de dificultades. De este modo, el alumnado creativo se convierte en un ser receptivo y dispuesto al encuentro con su entorno, con las demás personas y consigo sin prejuicios, con un pensamiento divergente y con la máxima libertad posible. La creatividad se potencia a través de la vivencia, es una oportunidad para el enriquecimiento de los aprendizajes imprescindibles del alumnado.

Los contenidos de esta materia no deben considerarse como un listado ordenado sino como una propuesta de organización que el profesorado debe dinamizar de diferentes maneras dependiendo de las necesidades y ritmos de aprendizaje del alumnado.

La premisa de los contenidos que se trabajan en esta materia es el desarrollo de un pensamiento creativo y reflexivo, invitando al alumnado a confiar en su potencial, venciendo el temor al ridículo y a cometer errores, a romper con los prejuicios, estereotipos y roles en función del sexo a través de un adecuado manejo de la inteligencia emocional.



5.

MARCO METODOLÓGICO :

5.1.

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS :

Atendiendo al decreto 111/2016, de 14 de junio, en su artículo 7, se considera el seguimiento de las siguientes “*recomendaciones de metodología didáctica*” :

1	El proceso de enseñanza-aprendizaje competencial debe caracterizarse por su transversalidad , su dinamismo y su carácter integral y, por ello, debe abordarse desde todas las materias y ámbitos de conocimiento. En el proyecto educativo del centro y en las programaciones didácticas se incluirán las estrategias que desarrollará el profesorado para alcanzar los objetivos previstos, así como la adquisición por el alumnado de las competencias clave.
2	Los métodos deben partir de la perspectiva del profesorado como orientador, promotor y facilitador del desarrollo en el alumnado, ajustándose al nivel competencial inicial de éste y teniendo en cuenta la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y cooperativo.
3	Los centros docentes fomentarán la creación de condiciones y entornos de aprendizaje caracterizados por la confianza, el respeto y la convivencia como condición necesaria para el buen desarrollo del trabajo del alumnado y del profesorado.
4	Las líneas metodológicas de los centros docentes tendrán la finalidad de favorecer la implicación del alumnado en su propio aprendizaje, estimular la superación individual, el desarrollo de todas sus potencialidades, fomentar su autoconcepto y su autoconfianza, y los procesos de aprendizaje autónomo, y promover hábitos de colaboración y de trabajo en equipo.
5	Las programaciones didácticas de las distintas materias de la Educación Secundaria Obligatoria incluirán actividades que estimulen el interés y el hábito de la lectura , la práctica de la expresión escrita y la capacidad de expresarse correctamente en público.
6	Se estimulará la reflexión y el pensamiento crítico en el alumnado, así como los procesos de construcción individual y colectiva del conocimiento, y se favorecerá el descubrimiento, la investigación, el espíritu emprendedor y la iniciativa personal .
7	Se desarrollarán actividades para profundizar en las habilidades y métodos de recopilación, sistematización y presentación de la información y para aplicar procesos de análisis, observación y experimentación, adecuados a los contenidos de las distintas materias.
8	Se adoptarán estrategias interactivas que permitan compartir y construir el conocimiento y dinamizarlo el intercambio verbal y colectivo de ideas y diferentes formas de expresión.
9	Se emplearán metodologías activas que contextualicen el proceso educativo, que presenten de manera relacionada los contenidos y que fomenten el aprendizaje por proyectos, centros de interés, o estudios de casos, favoreciendo la participación, la experimentación y la motivación de los alumnos y alumnas al dotar de funcionalidad y transferibilidad a los aprendizajes.
10	Se fomentará el enfoque interdisciplinar del aprendizaje por competencias con la realización por parte del alumnado de trabajos de investigación y de actividades integradas que le permitan avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.
11	Las tecnologías de la información y de la comunicación para el aprendizaje y el conocimiento se utilizarán de manera habitual como herramientas integradas para el desarrollo del currículo.



5.2.

METODOLOGÍA ACTIVA :

La metodología que se propone es eminentemente **activa y participativa**, fomentando el **aprendizaje competencial** desde una planificación adaptada al contexto específico del grupo clase y favoreciendo didácticas que incorporen lo emergente y vivencial que surge en el aula, en base a **estrategias interactivas**.

El eje central de la actividad en el aula partirá, pues, de la observación analítica, hasta el aprendizaje por descubrimiento en los procesos de creación .

Esta metodología parte de la perspectiva del docente como orientador, gestor, promotor y facilitador del desarrollo competencial de los alumnos, que les permite adquirir un mayor grado de protagonismo y autonomía. De este modo, el docente se encargará de despertar y mantener la motivación del alumno por aprender. Es por ello, que se facilitará que los estudiantes comprendan lo que aprenden, sepan para qué lo aprenden y sean capaces de usar lo aprendido en distintos contextos dentro y fuera del aula.

Se pretende ayudar al alumnado a organizar su pensamiento favoreciendo la reflexión, la crítica, la elaboración de hipótesis y la investigación, a través de un proceso en el que cada uno asume la responsabilidad de su aprendizaje, aplicando sus conocimientos y habilidades a proyectos reales.

Así, la participación activa, la comunicación, la experimentación, el descubrimiento y la autonomía, permiten dirigir el logro de los objetivos, especialmente hacia aquellos aspectos más directamente relacionados con las competencias clave y con los estándares de aprendizaje evaluables y generar aprendizajes más transferibles y duraderos.

X La materia de **Educación Plástica Visual y Audiovisual** no pretende crear artistas, sino dotar al alumnado de herramientas e introducir una serie de valores que ayuden al individuo a expresarse, mediante el fomento de la iniciativa, la autonomía personal, la tolerancia, el respeto, el pensamiento crítico y creativo, la expresión de las ideas propias y de las emociones, la reflexión y la madurez del individuo.

El currículo de la materia es continuo a lo largo de la etapa, aumentándose el grado de complejidad en cada curso sobre la base de los contenidos adquiridos en el nivel anterior.

X El curso de **Dibujo Técnico** de bachillerato está conectado directamente con **Expresión Plástica Visual y Audiovisual** de la enseñanza secundaria obligatoria, en la que se aborda esta disciplina en un estado incipiente, pero definiendo el rigor y la objetividad en la representación gráfica como características principales.

El campo de acción en esta asignatura queda delimitado desde el principio por el diseño y la funcionalidad de las formas, por lo que se gana en profundización y especialidad, lo cual permite enlazar con estudios superiores profesionales o universitarios relacionados con la arquitectura o las ingenierías. Se presenta, pues, como la base de todo proyecto tecnológico cuyo fin sea la creación y fabricación de un determinado producto.



Considerando el *Dibujo Técnico* como medio universal de expresión y comunicación de ideas, se ubican en esta disciplina las funciones instrumentales de análisis, investigación, expresión y comunicación de los aspectos visuales de tales ideas, por lo que el desarrollo de estas capacidades será el principal objetivo que en este curso debe alcanzarse.

5.3. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS :

El desarrollo curricular del área de Dibujo contemplará los mismos principios de carácter psicopedagógico que constituyen la referencia esencial para un planteamiento coherente e integrador entre todas las materias de una etapa que debe reunir un carácter comprensivo, a la vez que respetuoso con las diferencias individuales.

Esta perspectiva metodológica se apoya, pues, en los siguientes principios:

- ✓ **Partir del nivel competencial inicial** del alumnado, así como, sus potencialidades y características individuales que definen sus inteligencias predominantes. De este modo, se parte del nivel de desarrollo del alumno para favorecer la construcción de aprendizajes significativos, es decir, que permitan establecer conexiones entre lo ya aprendido y lo que hay que aprender. Lo que permite hacer especial énfasis en la **atención a la diversidad** del alumnado, en el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje, y en la atención individualizada, para atender a las distintas capacidades, motivaciones e intereses del alumnado.
- ✓ Garantizar la **funcionalidad de los aprendizajes** a través del desarrollo de las competencias, de manera que sea posible la aplicación práctica del conocimiento adquirido y la posibilidad de aplicación de los contenidos adquiridos. Por ello, además, debe enfocarse a la realización de tareas o situaciones- problema contextualizadas y planteadas en base a objetivos concretos, relacionados con el entorno inmediato del alumnado.
- ✓ Potenciar la **interdisciplinariedad** mediante la integración de los aprendizajes poniendo de manifiesto las relaciones entre las materias, con interés transversal y su vinculación con la realidad. Se orientará al alumno a que desarrolle e integre de manera activa y funcional los diversos aprendizajes adquiridos desde otras materias.
- ✓ Crear situaciones de **participación, comunicación y socialización**, de trabajo en equipo, de improvisación, de exposición de ideas, experiencias y sentimientos que faciliten y promuevan las aportaciones individuales y de grupo; atendiendo en momentos distintos a posibilidades organizativas diferentes dentro del aula, incluso fuera del mismo, dentro de los espacios que el Centro permita. De modo que, estas metodologías activas han de apoyarse en estructuras de aprendizaje cooperativo, promoviendo la **educación en valores** con actitudes de respeto, tolerancia y entrenamiento de habilidades sociales básicas.
- ✓ El profesorado favorecerá didácticas que incorporen lo emergente y vivencial que surge en el aula a través de **estrategias interactivas**, como una vía de acceso a la comprensión y disfrute de la realidad visual. Esto le permitirá conocer y atender mucho mejor los intereses, inquietudes y necesidades de su alumnado.
- ✓ Se desarrollará la **capacidad creadora y autonomía personal** en las experiencias de los trabajos de los alumnos. Para ello se promoverá la expresión individual, se estimularán la iniciativa y la espontaneidad. Esta es una enseñanza activa con respuestas inmediatas donde el alumno debe buscar soluciones en vez de expresar la respuesta del profesor. El alumno debe tener la oportunidad de identificar, comprender y **expresar sus propias emociones**, de conectar consigo mismo, de conocer lo que realmente le sucede y lo que realmente es, para a partir de ello, poder conectar con las emociones de los otros. Es importante la experimentación, ya sea encauzada o intuitiva.
- ✓ Se impulsa un estilo de evaluación que sirva como punto de referencia a nuestra actuación pedagógica, que proporcione al alumno información sobre su proceso de aprendizaje y permita la participación del alumno en el mismo a través de la autoevaluación y la coevaluación.



Además, se aplicará la metodología que se desprende propia del área.

Tanto la materia de *Educación Plástica y Visual* como el *Dibujo Técnico* tienen un **carácter fundamentalmente práctico, visual, creativo y experimental**:

<p>✓ Se fomentará el desarrollo del pensamiento divergente propio de las actividades artísticas y creadoras, mediante la estimulación de la experimentación, la expresividad y el proceso de pensamiento de generar ideas creativas mediante la exploración de muchas posibles soluciones.</p>
<p>✓ Potenciar en los alumnos y alumnas la capacidad de apreciar en su entorno visual, tanto en la naturaleza como en la creación humana, los valores propios de las artes visuales y saber expresar sus ideas, vivencias y sentimientos por medio del lenguaje visual, técnico y plástico.</p>
<p>✓ El criterio de operatividad del área queda reflejado en torno a la formulación y coherencia del proceso: <i>saber ver, saber interpretar y saber hacer</i>.</p>
<p>✓ Practicar destrezas tiene sentido para conseguir representaciones y para interiorizar conceptos. El alumnado deberá, pues, desarrollar un cierto grado de entrenamiento individual y trabajo reflexivo de procedimientos básicos de la asignatura: la destreza manual, la observación y el análisis de la realidad, la expresión estética de ideas o la comunicación audiovisual, en el caso de EPVA. Otro aspecto importante, se refiere a la correcta utilización de los instrumentos de trabajo, en un proceso de perfeccionamiento de las capacidades de destreza manual.</p>

5.4. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS :

Estrategias metodológicas en Expresión Plástica Visual y Audiovisual

La **articulación secuencial de los contenidos** de esta materia de *Educación Plástica Visual y Audiovisual* 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. Así como también, la **presentación relacional** de los contenidos les aporta funcionalidad y la capacidad de desarrollo del pensamiento divergente, capaz de generar ideas creativas mediante la explotación de muchas posibles soluciones. 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 la asignatura *Educación Plástica Visual y Audiovisual* 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, 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.

La didáctica de esta materia ha de partir de la apreciación de lo más cercano para llegar a lo más lejano. Se trata, ante todo, de que el alumno asimile el **entornos visual y plástico** en que vive. La realidad cotidiana, tanto natural como de imágenes y hechos plásticos, en la que viven inmersos los alumnos, y donde están



los objetos de los distintos diseños y las imágenes transmitidas por los diversos medios (cine, televisión, imagen digital, etc.), deberá ser siempre el punto de partida.

En esta interacción con el entorno, tienen un papel importante las manifestaciones del arte popular, que contienen valores estéticos, cuyo análisis y aprecio contribuyen a educar la **sensibilidad artística**. Al tiempo, se debe ayudar, estimular e intercambiar ideas en las aulas para lograr una creciente sensibilidad hacia el hecho artístico, teniendo como referencia la obra de los grandes artistas. Se ilustrarán, desde esta perspectiva, las actividades con ejemplos del arte, la artesanía y el diseño, de distintas culturas y épocas, evocando especialmente la andaluza y otros vestigios de arte local.

La investigación, basada en la experiencia y vivencias, puede ser una estrategia adecuada para facilitar el proceso. Como principio metodológico y estrategia básica, la investigación ha sido a lo largo de la historia el motor del proceso de búsqueda de nuevas fórmulas expresivas en el ámbito artístico. Esta búsqueda se ha traducido en la experimentación e investigación sobre recursos, materiales y técnicas diversas y en la elaboración progresiva del cuerpo conceptual que sostiene la actividad plástica.

En este sentido, una de las líneas de actuación será el **desarrollo de proyectos** de creación plástica, técnica o audiovisual de manera individual o colectiva, con el fin de potenciar la capacidad para indagar, imaginar, experimentar, planificar y realizar 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. En el desarrollo de aquellos proyectos grupales se fomenta el trabajo participativo y cooperativo en equipo y estilos de comunicación empíricos y eficaces. La coordinación de proyectos de trabajo con otras áreas de conocimiento propiciará la consecución de los objetivos de etapa, otorgando un sentido globalizador a la materia.

El **diseño de actividades abiertas**, en las que el alumnado debe decidir el qué, cómo y por qué de la resolución, favorecerá la capacidad de aprender por sí mismo y/o en equipo de compañeros, la capacidad creadora y expresiva, la iniciativa y autonomía personal, así como el desarrollo del pensamiento divergente; con la obtención de un trabajo original que pueda ser identificado con la persona y no sea mera reproducción de otro.

Las actividades de aprendizaje de formato más cerrado, aún así, presentarán diferentes grados de dificultad relacionadas con los contenidos básicos, complementarios o de ampliación.

Se favorecerá el trabajo individual y en grupo de forma cooperativa, lo cual permitirá un enriquecimiento mutuo, integrando referencias a la vida cotidiana y al entorno del alumnado. Se procurará, el respecto, que los grupos sean poco numerosos y que haya una adecuada distribución de funciones.

El lenguaje visual que abarcan en la actualidad las **tecnologías de la información y la comunicación** hace que su tratamiento esté implícito en el desarrollo del área, tanto en la etapa de la ESO como en el bachillerato. El uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación exigirán el desarrollo de



actitudes de correcto uso, cuidado y mantenimiento de espacios y aparatos de uso individual y colectivo, así como la adquisición de hábitos saludables y respetuosos con el medio ambiente.

Asimismo, contemplamos de modo transversal, la **comprensión lectora**, ya que sin el empleo de textos para el desarrollo de las habilidades de lectoescritura, el estudiante no podría conocer y practicar los temas fundamentales del área de Dibujo. Gracias a estas habilidades de lectoescritura, el estudiante extrae y asimila la esencia de cada contenido. El manejo de las habilidades garantiza que el estudiante comprenda lo que lee y por lo tanto, sea capaz de interpretar y aplicar los conceptos presentados. Del mismo modo se contempla la expresión oral y escrita, a través de la redacción de diferentes escritos e investigaciones sobre la materia.

Estrategias metodológicas en Dibujo Técnico

El trabajo con los alumnos y alumnas se estructura hacia una forma activa de los procesos de aprendizaje, encauzando al alumno hacia el autoaprendizaje y el trabajo en equipo.

La estructura de trabajo parte de la presentación de los contenidos de forma secuencial y lógicamente significativa, con un enfoque predominantemente funcional.

Se comenzará estimulando el interés del alumno, presentando la asignatura como lenguaje universal y objetivo con el que será capaz de expresar con exactitud las formas imaginadas y comprender las representadas por otros. Con este lenguaje será posible comprobar lo expuesto por el profesor e investigar sobre ello aplicando el método científico al dibujo técnico.

Durante el proceso de enseñanza y aprendizaje se deben establecer las relaciones entre lo que el alumno conoce y lo que está aprendiendo, para que el alumno observe cómo sus conocimientos se amplían. De modo que el alumno debe adquirir confianza en sí mismo y fije las ideas fundamentales que le permitan profundizar en la materia (siempre de lo simple a lo complejo, sin saltar escalones).

- ✓ Las explicaciones deben ser sencillas y claras proporcionando sin ambigüedad los ejemplos concretos de lo que pretendemos decir.
- ✓ Se fomentará el estudio, la participación y la investigación al exponer el tema, invitando al alumno a descubrir lo que tiene que aprender.
- ✓ Se instruye al alumno sobre la necesidad de que el conocimiento de principios, propiedades y teoremas, debe acompañarle siempre a la práctica, pues de lo contrario la profundización y el dominio de la asignatura no serán posibles.
- ✓ El alumnado elaborará unos apuntes personales, en los que no sólo se dibujan las figuras de la pizarra, sino que, por el contrario, tomarán notas personales sobre la realización, la importancia, las dificultades, etc.



✓ En el aula de dibujo los alumnos disponen de textos de varias editoriales a fin de que puedan comparar y a la vez elaborar los apuntes antes referidos. Así como también, se le proporcionará al alumnado referencias de páginas webs o enlaces donde podrá encontrar la resolución de lo trabajado (ya sea mediante el dibujo gráfico de los pasos, formato slideshare o vídeos tutoriales), ampliación de lo ya tratado, posibilidades de investigación, etc.

En la resolución de problemas geométricos se debe seguir el método de análisis y síntesis, se supone el problema resuelto y se razonan las propiedades necesarias para la solución del problema y, conocidos los pasos que se deben seguir, se aplica el método de síntesis para llegar a la solución aplicando las condiciones suficientes.

En los sistemas de representación resultará útil plantear los mismos problemas en diédrico y axonométrico para comparar las posibilidades que ofrece cada uno de ellos. Por ejemplo, si se pide resolver un problema en diédrico, el dibujo en un sistema axonométrico servirá como figura de análisis.

Intervención Didáctica

El trabajo con los alumnos/as se estructura de una forma activa encauzando los procesos hacia el autoaprendizaje y el trabajo en equipo.

Se parte, a comienzos de cada curso, de una clase de presentación de la asignatura y de la exposición de los instrumentos, materiales y técnicas básicos que se vayan a utilizar durante todo el año. A continuación, en las siguientes sesiones, se realizará un análisis o evaluación inicial para conocer el nivel de conocimientos previos, mediante los cuales estaremos en condiciones de establecer todo el proceso y poder abordar los aprendizajes significativos adecuados.

Usualmente, las unidades comenzarán con una exposición en gran grupo en la que se desarrollarán los conceptos fundamentales (algunas definiciones las buscarán en casa los alumnos) y se aclararán las posibles dudas sobre las actividades a realizar. Las explicaciones serán sencillas y claras, conectadas con la realidad, proporcionando sin ambigüedad, ejemplos concretos de lo que pretendemos decir con un lenguaje asequible. Este trabajo expositivo se acompaña de diálogos interactivos, que permiten el análisis inicial del grupo de alumnado para desarrollar de manera más específica el plan propuesto en las actividades, y se apoya en la utilización de medios audiovisuales e informáticos que faciliten la comprensión de los contenidos.

No obstante, la presentación del contenido también podrá comenzar a modo deductivo, dando una pequeña pauta a investigar por parte los alumnos y a partir de ahí ir desarrollando el tema, invitando al alumnado a descubrir lo que tiene que aprender. Otra posibilidad, es a modo de puzzle, en que cada grupo de alumnos prepara una parte del tema y finalmente se ofrece una visión global y común entre todos los grupos.

En las exposiciones habrá momentos en los que se realizarán actividades de lectura comprensiva oral y/o en silencio. Se realizarán actividades de expresión oral y escrita, mediante resumen de lo leído, contestación a preguntas durante las exposiciones, actividades de lectura de imágenes, etc.



El cuaderno o carpeta de aula estructura la actividad de la materia a modo de guión, recogiendo los contenidos de forma secuenciada y ordenada, acorde a los tres bloques o ámbitos, así como las diversas formas de presentar y abordar la materia: mediante un registro diario sobre lo aprendido o dudas pendientes de resolver, el estudio y análisis de la relación entre los aspectos teóricos y las aplicaciones prácticas, la escritura de esquemas y resúmenes, cuestionarios, el trabajo previo de abocetado que precede a la creación plástica, láminas, ejercicios para desarrollar la precisión y destreza manual, propuestas de investigación

La adaptación de los distintos elementos curriculares a la situación concreta del aula debe orientarse a crear un ambiente que favorezca las relaciones de comunicación entre los protagonistas del proceso de aprendizaje y entre estos y las informaciones que proceden del medio y de los recursos utilizados, facilitando la diversidad de respuesta en el alumnado.

Papel del Profesor

El tratamiento de la materia tiene que ser gratificante y motivador para el alumnado. Por ello se debe crear en el aula un ambiente de confianza, que favorezca las actitudes de participación activa, de valoración del trabajo personal y de los demás, de ayuda y cooperación, de búsqueda y exploración.

El docente como mediador y facilitador del desarrollo competencial de los alumnos atiende a los siguientes criterios:

✓ Atiende a la necesidad de tener en cuenta las capacidades del alumnado y sus conocimientos previos.
✓ Orienta la acción didáctica a estimular en el alumno el desarrollo de las <i>Competencias Clave</i> .
✓ Promueve la adquisición de aprendizajes funcionales y significativos.
✓ Ordena el contenido según un criterio de progresión lógica, de lo básico a lo complejo y atendiendo a la diversidad del aula.
✓ Flexibiliza el contenido de acuerdo a criterios que favorezcan y aprendizaje significativo y el pensamiento divergente.
✓ Plantea actividades que respondan a la dimensión práctica de la materia imprescindible para un aprendizaje significativo.
✓ Utiliza ejemplos cercanos al campo de experiencias del alumnado, para luego relacionarlos y proyectarlos hacia el conocimiento y disfrute del patrimonio artístico.
✓ Promueve el trabajo en equipo y/o por proyectos, en los que el alumnado es el protagonista.
✓ Utiliza los medios audiovisuales y TIC, si ello es posible, en orden a conseguir la mayor eficiencia docente, claridad de exposición y practicidad en el desarrollo de la clase.

Organización de Espacios y Recursos

En la mayoría de grupos se trabaja en el **Aula específica de Plástica**, donde disponemos de un espacio adecuado y dotado con recursos que se recogen en el inventario del departamento, así como algunos materiales fungibles. Se utiliza la pizarra tradicional de tiza y el proyector digital.



Dado que sólo disponemos de este aula para los 19 grupos que tiene asignados el departamento de Dibujo, ciertos grupos (o a ciertas horas) no podrán aprovechar el uso de este aula y tendrán que utilizar otro aula libre, normalmente su aula de referencia.

En el presente curso el departamento ha acordado que el aula específica tendrá prioridad para los cursos de 2º y 4º de ESO.

Los primeros de ESO dispondrán preferentemente de su aula base. Ya que estos grupos son más numerosos y requieren de un trato cercano e intenso, su tendencia a la dispersión es mayor que en cursos superiores y las condiciones del aula de Dibujo no favorecen su organización. De modo que la decisión se toma en base a:

- ✓ El aula se aqueja de una gran sonoridad con un formato muy alargado, por lo que los alumnos de las últimas filas tienden a la distracción con los elementos del fondo del aula (caballetes, cajoneras, tórculo). Además, mesas son muy grandes y es difícil cambiar su disposición y el acceso por parte del profesor a las mismas con comodidad y las sillas giratorias están algo deterioradas y su adaptación a la altura requerida por el alumnado de 1º de ESO es complicada.
- ✓ Al encontrarse el alumnado de este nivel en una etapa de transición de primaria a secundaria, el tener un su aula de referencia e identificación en la que organizar su rutina diaria favorece el desarrollo de cuidado e identificación con su aula (ellos serán los que la decoren y personalicen para dar carácter a su grupo), de respeto, responsabilidad y mantenimiento del espacio al que se encuentran vinculados, adaptación a las nuevas rutinas del instituto, etc.

No obstante, para grandes trabajos o proyectos en los que se requiera un uso más adecuado del aula específica, el profesorado del *Departamento de Dibujo* se encontrará abierto al diálogo, organización y cesión del aula de Dibujo para dichas ocasiones puntuales.

Además, el carácter fundamentalmente práctico de la materia de *Expresión Plástica Visual y Audiovisual* permite que su impartición trascienda y flexibilice tanto la estructura como el espacio del aula, incluso del propio centro y el entorno inmediato, como por ejemplo con visitas guiadas a museos, talleres, cine, salidas para la realización de fotografías o vídeos, etc. Se trata, sin duda, de utilizar estrategias orientadas a mejorar la capacidad de observación y elaboración de imágenes del entorno como requisito previo al acto mismo de la expresión creativa.

De otro lado, 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 sus vivencias, inquietudes y habilidades y potencien su sentido crítico, espíritu creador, incluyendo, además de los tradicionales, también, los que nos proporcionan las herramientas informáticas y las nuevas tecnologías. De modo que, que el trabajo de creación se irá prestando sobre diferentes y variados soportes.



6. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS :

Dotación de aula

Atendiendo a lo expuesto en el anterior apartado sobre la organización del aula, el departamento de Dibujo, dispone, para impartir clases, de las aulas de referencia, principalmente para los grupos de primero de ESO, así como, de un aula específica. El *aula de Dibujo* está dotado de una pequeña pileta y material propio del área de plástica como plantillas de pizarra, caballetes, reproducciones de escayola, tornetas de mesa y diverso material fungible. Además de ordenador, cañón de proyección y pantalla.

Para el desarrollo TIC, además, se dispone de pizarras digitales en 1º y 2º ESO. Para las prácticas con diferentes software disponemos de carros de ordenadores portátiles; aunque, para algunos recursos digitales, necesarios para el tratamiento de imágenes, no están lo suficientemente capacitados.

Inclusive, siempre que sea posible, llevaremos el aprendizaje fuera del aula, con fines didácticos y/o artísticos, tanto en el Centro Escolar e intermediaciones como con actividades extraescolares, como por ejemplo, visitas a exposiciones y lugares de interés cultural.

Para los siguientes cursos se propone la dotación al *Departamento de Dibujo* de láminas plastificadas de aquellas imágenes de uso reiterado en la materia de Expresión Plástica Visual y Audiovisual. Cada lámina en número de reproducción de 20 unidades para permitir su uso en parejas por parte del alumnado.

Libros de texto en ESO

Dado que continúa vigente este curso el programa de gratuidad de libros de texto en ESO se propone la utilización del libro de texto como apoyo dentro del aula, es decir, los libros permanecerán en el aula/departamento de Dibujo :

x Para 1º y 2º ESO: Proyecto Savia de la Editorial SM de Educación Plástica Visual y Audiovisual I y II respectivamente.

x En 4º se propone el libro de la misma editorial: Proyecto Savia de la Editorial SM de Educación Plástica Visual y Audiovisual para 4º de ESO.

Libros de texto en Bachillerato

x Para 1º de bachillerato, Dibujo Técnico I, se propone la opción de utilizar el libro de referencia: Dibujo Técnico I, 1º bachillerato de la editorial Donostiarra. Aunque el profesor a lo largo del curso dará suficiente material digital libre/ on-line para el seguimiento de la asignatura.

x Para 2º de bachillerato, Dibujo Técnico II, se propone la opción de utilizar el libro de referencia: Dibujo Técnico II, 2º bachillerato de la editorial Donostiarra.



Material del alumnado

El alumnado deberá venir provisto con regularidad del material requerido, ya que sin él no se podrá seguir con normalidad el desarrollo de los temas ni evaluar de forma favorable la mayoría de criterios de evaluación. En casos puntuales o actividades especiales los materiales serán aportados, con el material fungible disponible, por el departamento.

El alumnado deberá aportar los siguientes materiales básicos:

- ✗ Folios A4 y láminas de dibujo, juego de escuadra y cartabón, regla milimetrada, compás con rueda o presilla y adaptador, portaminas 0,5 mm. o lápices de grafito HB y 2-4B (y minas 2H en el caso de la materia Dibujo Técnico), goma blanda, rotuladores de colores, lápices acuarelables de colores, tijeras, pegamento y una carpeta para archivar los trabajos/apuntes y fundas de plástico. Así como también, se usarán diferentes tipos de materiales reciclables y/o revistas y periódicos.

Por otro lado, a lo largo del curso, y con aviso previo, podrán ser requeridos una serie de materiales que se adecuen a una diversidad de técnicas utilizadas a lo largo del curso:

- ✗ Ceras blandas, tintas y/o acuarelas, témperas, cartulinas de diversos tamaños, papel vegetal, papel milimetrado, papel de croquis, pinceles, cola blanca, cinta adhesiva, vendas de escayola, materiales moldeables, linóleos ...

El *Departamento de Dibujo* se compromete a flexibilizar o ayudar en la adquisición de materiales y recursos propios de la materia a aquellas familias que demuestren, ante la directiva del Centro, la falta de recursos económicos.

* **El uso de móviles u otros dispositivos digitales personales está prohibido en el Centro**, por lo que no se hace responsable de cualquier incidente que pueda pasar al respecto con los mismos, así como, su utilización será sancionada.

Por otro lado, el *Departamento de Dibujo* podrá solicitar el uso de móviles u otros dispositivos electrónicos en ocasiones muy puntuales, de forma excepcional, siempre bajo vigilancia y previo permiso del profesor; puesto que la disposición tecnológica del Centro se encuentra en carencia con respecto a las necesidades curriculares demandadas, especialmente para el ámbito de *Comunicación Audiovisual*.

De manera que, el **uso de móviles o dispositivos digitales se podrá requerir de forma muy excepcional** en primer ciclo de la ESO y ocasional en 4º de ESO y bachillerato, pudiendo flexibilizar su uso y permitiendo el trabajo en grupo pequeño, dado que algunos de los alumnos piden no tener dichos dispositivos. Y, priorizando dicha excepción, para las ocasiones en que se trabaja fuera del espacio de las aulas y pasillos del Centro.



Dentro de dicha excepción, el uso de dispositivos electrónicos inadecuado o en el momento inapropiado, sin permiso del profesor o si su utilización no cumple las indicaciones y fines didácticos acotados por el/la profesor/a, llevará implícito la correspondiente sanción.

7.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD :

Medidas de Atención a la Diversidad en ESO:

Según la Orden 2398/2016 de 22 de julio por la que se regulan determinados aspectos de organización, funcionamiento y evaluación en la *Educación Secundaria Obligatoria*, las Medidas de Atención a la Diversidad que se llevarán a cabo en esta etapa estarán orientadas a responder a las necesidades educativas concretas del alumnado y al logro de los objetivos, así como la adquisición de las competencias de la Educación Secundaria Obligatoria. Estas medidas irán dirigidas tanto a alumnos con necesidades educativas como a alumnos con mayores aptitudes y motivación. En cualquier caso el objetivo de las Medidas de Atención a la Diversidad que se puedan acatar es desarrollar al máximo las capacidades de los alumnos.

Atención a la Diversidad en EPVA:

Con esta finalidad, en *Educación Plástica, Visual y Audiovisual*, se aplica una metodología abierta y flexible, se plantean tareas de menor a mayor complejidad, se realizan trabajos en grupo, a veces se hacen tareas guiadas y otras son más libres para que **desarrollen la creatividad** o reflejen sus **propios intereses** de una manera espontánea.

El sistema de **evaluación continua** presenta, como una de sus principales ventajas, la posibilidad de prestar **atención a las diferencias** que los alumnos van mostrando en las actividades que se aplican y concretan los conceptos, procedimientos y actitudes seleccionados. Ello permite perfilar actividades encaminadas a cubrir los diferentes niveles de asimilación y aprendizaje del alumnado. Se tiene que tener en cuenta los **distintos niveles de exigencia y dificultad** para cada alumno o alumna en el desarrollo de los contenidos; esto nos llevará a plantear actividades de apoyo a los alumnos que muestren alguna dificultad, como de desarrollo para aquellos que muestren un mayor interés y/o capacidad.

Las actividades de enseñanza no solo deben ser respetuosas con las diferencias individuales (exigiendo a los alumnos que muestren en sus comportamientos unas mismas actitudes), sino que se debe fomentar el desarrollo de algunas diferencias, las que se consideran enriquecedoras. Desde este área de *Educación Plástica Visual y Audiovisual* se ha de cooperar al establecimiento, en el Centro y en el aula, de un clima en el que la **libre expresión** y las **capacidades creativas** encuentren un verdadero impulso.

El hecho de que el alumnado de *Educación Secundaria Obligatoria* presenta diferencias individuales en cuanto a capacidades, intereses y motivaciones es algo no sólo admitido a priori sino que, debe ser calibrado en su magnitud exacta por lo que se refiere al grupo concreto de alumnos con los que vamos a



trabajar en la etapa. Se tendrán en cuenta aquellos contenidos en los que los alumnos muestren un nivel menos homogéneo. Tal es el caso de la comprensión de algunos aspectos que exigen un alto nivel de comprensión espacial o un nivel de ejecución muy especializado.

Hay que tener en cuenta también, que no todos los alumnos adquieren al mismo tiempo y con la misma intensidad los contenidos tratados. Por eso, la programación está diseñada de modo que asegure un nivel mínimo para todos los alumnos al final de la etapa, dando **oportunidades para recuperar** lo no adquirido en su momento. Éste es el motivo que sugiere, por ejemplo, retomar en cuarto curso algunos contenidos de los principios básicos de la materia dados en segundo, para garantizar en todo momento su comprensión por parte de todos los alumnos y que además permitimos así que cada uno de los alumnos pueda profundizar en aquel campo en que tiene mejores aptitudes o reforzar los aspectos que no domina en el nivel exigido.

En cuanto a la enseñanza de conceptos, se realiza a partir de imágenes concretas y a través de experiencias sencillas que se pueden tener en el aula. Permite, por tanto, respetar las diferencias individuales por medio de la elección del proceso didáctico que mejor se acomode a cada alumno.

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 utilice los cauces expresivos que le resulten más naturales.

Así pues, en general y en todo caso para el tratamiento de la diversidad, nos propondremos los siguientes objetivos:

✓ Plantear actividades de refuerzo o recuperación. Estas actividades incidirán en aquellos aspectos que no hayan sido asimilados en el nivel deseable, procurando que, sin ser repetitivas en su formulación mejoren la comprensión de los aspectos que el alumno no alcanzó.
✓ Plantear actividades de ampliación o profundización. Recomendadas para el alumnado que habiendo desarrollado antes las capacidades requeridas, requiera nuevos retos de aprendizaje con mayor grado de dificultad. Se plantearán sobre la marcha y adaptándolas a las características personales de cada alumno/a.
✓ Practicar una atención personalizada.
✓ 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 y alumnas con el que se está trabajando.
✓ Plantear nuevos temas específicos ligados al tronco de conocimientos básicos para que los alumnos de mayor sensibilidad plástico-visual los investiguen.
✓ Realizar un seguimiento a los alumnos repetidores para comprobar desde dónde parten y su posible evolución a lo largo de cada trimestre.

Atención a la Diversidad en Dibujo Técnico I y II:

Al igual que en etapas educativas anteriores, en el Bachillerato los alumnos presentan diferentes niveles de aprendizaje; además, presentan también necesidades educativas aquellos alumnos que por sus características físicas, sensoriales u otras, no pueden seguir de la misma forma el currículo de la etapa,



(minusvalías motóricas, sensoriales, etc.). Se establecerán las medidas adecuadas, tanto de acceso como de adaptación de las condiciones de realización de las evaluaciones, para que las mismas, incluida la evaluación final de etapa, se adapten al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo, conforme a lo recogido en su correspondiente informe de evaluación psicopedagógica. Estas adaptaciones en ningún caso se tendrán en cuenta para minorar las calificaciones obtenidas.

La atención a la diversidad de los alumnos y alumnas, en lo referente a las diferencias individuales en capacidades, motivación e intereses, exige un desarrollo curricular que posibilite una acción abierta del profesorado, de forma que, tanto el nivel de los contenidos como los planteamientos didácticos, puedan variar según las necesidades específicas del aula. Se deben intentar soluciones coherentes tanto para aquellos de alumnos con menor formación específica en estas áreas como para aquellos que han tenido la posibilidad de realizar estudios más amplios en materias como Dibujo Técnico. Este planteamiento queda de manifiesto en los siguientes puntos:

<p>✓ Al inicio de cada tema intentar descubrir las ideas previas que tienen los diferentes alumnos sobre su contenido. Esto resulta particularmente útil para poder adaptar las primeras explicaciones de cada unidad al nivel de la mayoría de los alumnos.</p>
<p>✓ Se refuerzan a menudo contenidos estudiados en etapas anteriores, particularmente en el segundo ciclo de la ESO. De esta manera, aquellos alumnos con más dificultades podrán ir asimilando los contenidos de cada tema sin tener que dar saltos bruscos.</p>
<p>✓ Se plantean problemas/ejercicios que pueden presentar más dificultad para algunos alumnos y alumnas o se amplían determinados aspectos de otros contenidos ya estudiados. Se desea así satisfacer las necesidades de aquellos alumnos más adelantados o, simplemente, los que han llegado a un uso determinado con una mejor preparación.</p>
<p>✓ La presencia continua de las actividades a lo largo de todo el tema y la diferente dificultad de los problemas propuestos facilitan la adecuación al nivel del alumno.</p>
<p>✓ La inclusión de numerosos ejemplos y problemas resueltos en el texto recomendado de dificultad variada debe servir para adquirir técnicas de resolución complicadas a aquellos alumnos y alumnas con una formación más deficiente en este campo.</p>



8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES :

Actividades Extraescolares

Las visitas organizadas a museos, exposiciones y/o talleres, de carácter temporal o permanente que veníamos realizando con el conjunto del alumnado, quedan estipuladas para el nivel de 2º de ESO desde el curso 2018-2019 .

X Al respecto, actualmente el *Departamento de Dibujo* tiene programada la **visita-taller al museo Picasso de Málaga** con motivo de la exposición temporal de la obra de Alexander Calder, con los grupos de **segundo de ESO** de EPVA.

No obstante, el departamento seguirá pendiente de la programación de los Ayuntamientos de Mijas, Fuengirola y la Diputación de Málaga a lo largo del curso, alerta a la posibilidad de que estas instituciones programen eventos artísticos más allá de los espacios museísticos, y podamos ofrecérselo al resto del alumnado. Una vez conocida la fecha programada por la institución organizadora, e informado el Departamento de Actividades Complementarias y Extraescolares, se propondrán las actividades pertinentes.

Asimismo, se buscará la posibilidad de, con otros departamentos, organizar visitas a localidades o a ciudades de interés artístico y/o emblemáticas cercanas.

Por otro lado, se realizarán salidas a espacios del entorno cercano, o localidades próximas, para realizar actividades prácticas como el dibujo del natural, pintura, fotografía, vídeo, proyectos, etc..

X En correspondencia, para el presente curso escolar están programadas, también, las siguientes actividades extraescolares:

✓ En el tercer trimestre, con fecha aún por determinar, el alumnado de **4º de ESO** que curse la materia de *Educación Plástica Visual y Audiovisual*, realizará una salida a espacios del entorno cercano para la **realización de fotografías y/o la práctica de Land Art o Performance Art.**

✓ En el segundo trimestre, con fecha aún por determinar, el alumnado de **4º de ESO** que curse la materia de *Educación Plástica Visual y Audiovisual*, realizará una visita al museo Carmen Thyssen de Málaga con la propuesta de actividad programada “Nuevo usuario”, que se trabajarán los aspectos que fundamentan la identidad personal y colectiva y qué factores pueden influir en su configuración.

✓ En el segundo trimestre, con fecha aún por determinar, ofreceremos el visionado de una **película cinematográfica** en el centro Miramar de Fuengirola con el alumnado de **primero de ESO.**

Actividades Complementarias y Concursos

Desde el *Departamento de Dibujo* se facilitará información y ayuda a todos aquellos alumnos que deseen participar en los distintos concursos plásticos y que se organicen tanto en el ámbito local, regional o nacional, además de los que sean convocados por el propio instituto.



Por último, se colaborará en la decoración y dinamización del Centro a través del material artístico que se produzca en el aula y en los diferentes estamentos que componen la acción escolar, permitiendo ello un mayor acercamiento e implicación con el Proyecto escolar.

X Para el presente curso escolar están programadas las siguientes actividades complementarias:

<p>✓ Para el 31 de octubre, con el motivo de la celebración de “Halloween”, el alumnado de 1º, 2º, y 4º de ESO que curse la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual expondrá los trabajos realizados con dicho motivo.</p>
<p>✓ Para el 25 de noviembre, con el motivo de la conmemoración del día “Contra la Violencia de Género”, el alumnado de 1º y 4º de ESO que curse la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual trabajara la composición plástica de “puertas violetas”.</p>
<p>✓ Para el 30 de enero, con el motivo de la celebración del “Día de la Paz”, el alumnado de EPVA de ESO.</p>
<p>✓ En el mes de febrero, con el motivo de la celebración los Carnavales, expondremos los trabajos de “Enmascararte”, incentivados desde el proyecto Recapacicla de ALDEA, o, incluso, si es posible, organizaremos un pasacalles, por parte del alumnado de EPVA de ESO.</p>
<p>✓ El 8 de marzo, “Día de la Mujer”, lo celebraremos también de forma plástica, así como, propondremos la participación al alumnado en el concurso de carteles que organiza el ayuntamiento de Mijas.</p>
<p>✓ Con motivo de la semana cultural, que coincide con el 23 de abril, Día del Libro, (el presente curso, entorno a la temática de “Harry Potter”), se colaborará con el resto de departamentos implicados en la “caracterización” del instituto al respecto.</p>
<p>✓ Ya, para el tercer trimestre, el alumnado de 1º de ESO, realizará una serie de Mosaicos Romanos, en coordinación con el Departamento de Geografía e Historia. Y con 2º de ESO se expondrán los trabajos modulares entorno al legado cultural de cerámica andalusí.</p>
<p>✓ Con motivo de la exposición de la obra de Alexander Calder en el museo Picasso, durante el presente curso, tenemos planteado la exposición de móviles realizados por el alumnado de EPVA.</p>
<p>✓ Hay una propuesta por parte de la directiva de realizar durante el presente curso escolar una exposición del trabajo fotográfico realizados por los alumnos del centro.</p>
<p>✓ En la sección del IES Las Lagunas también se podrán realizar trabajos complementarios, realizando material de Educación física con materiales reciclados y decoración geométrica y con la ayuda de algún proyecto junto al departamento de Tecnología.</p>

Dichas actividades complementarias, y aquellas otras que vayan surgiendo, se irán cerrando y concretando a lo largo del curso.



9. Propuesta para la mejora del Rendimiento Educativo :

Tras la realización en Andalucía de las Pruebas de Evaluación de Diagnóstico, y analizados los indicadores del informe AGAEVE, han sido elaboradas una serie de propuestas de mejora cuyo objetivo esencial es ofrecer unas actuaciones encaminadas a mejorar las competencias y el rendimiento de nuestro alumnado.

Desde el Departamento de Dibujo consideramos de importancia las siguientes:

- ✓ Mejorar la expresión a través de obras artísticas y, por medio de su análisis, trabajar su relación lingüística.
- ✓ Aplicar a la vida práctica los conocimientos de Geometría.
- ✓ Dotar de mayor funcionalidad a los aprendizajes, relacionando contenidos con su entorno cotidiano y gustos personales, así como aplicándolos de manera relacional con otras áreas.
- ✓ Mejorar su relación y motivación con el entorno escolar, a través de la dinamización y decoración del Centro, concursos de *Dibujo*, proyectos interdisciplinares...

