

**DEPARTAMENTO DE DIBUJO
IES EL MAJUELO
(GINES)
PROGRAMACIÓN CURSO 2022-23**

PROFESORES:
JUAN ANTONIO MARTÍNEZ
(JEFE DEL DEPARTAMENTO)
LUIS LOMELINO
JUAN CARLOS PASTRANA

ASIGNATURA
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

EL CURSO 22-23

Durante el presente curso 2022 / 2023, debemos tener en cuenta que van a convivir dos legislaciones educativas diferentes: la LOMCE y la LOMLOE. La transición de una a otra se va a hacer gradualmente, poco a poco. Por tanto, en el curso 22/23 se introducirán las novedades de la LOMLOE en los niveles impares (esto es, en 1º y 3º de ESO y en 1º de Bachillerato), mientras que los niveles pares seguirán rigiéndose por la LOMCE, incorporándose los cambios el curso siguiente (23/24). Esta primera entrega de programación afecta solo a las programaciones de las asignaturas de EPVA de 2º y 4º de ESO y Dibujo Técnico de 2º de Bachillerato cuyos referentes básicos son:

El Decreto 111/2016, por el que se establece la ordenación y el currículo de ESO en la comunidad autónoma de Andalucía, y la Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de ESO en la comunidad autónoma de Andalucía.

Así, en las programaciones didácticas de EPVA de 3º de ESO y Dibujo Técnico de 1º de Bachillerato se tomarán como referencia básica, la Instrucción conjunta 1/2022, de 23 de junio, y el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo.

Esta información sobre la normativa la hemos extraído de <https://blogsaverroes.juntadeandalucia.es/ellocodelamochila/lomloe/la-programacion-con-la-lomloe-como-elaborar-una-programacion-sin-morir-en-el-intento/> la que consideramos fuente oficial de la Consejería de Educación de la Junta de Andalucía.

El cambio, fundamental para el departamento de Dibujo, se basa en la desaparición de la asignatura de EPVA en 1º de ESO, y la aparición de la misma en 3º de ESO con carácter obligatorio y dos horas semanales, la cual en nuestro centro se ofertaba con carácter optativo y tres horas semanales.

Para el alumnado también es una circunstancia especial, pues por dos años exclusivamente, nuestros alumnos que ahora están en 2º y 3º de ESO van a recibir formación obligatoria en nuestra asignatura por tres cursos consecutivos, en vez de dos como indica la LOMLOE. Con ello estamos en una coyuntura extraña, en la que si programamos la asignatura de 3º tal y como dice la norma, y debido al enorme parecido curricular de las asignaturas de 2º de ESO EPVA en la LOMLOE, con la de 1º de ESO LOMCE, y la de 3º de ESO LOMLOE con la de 2º LOMCE, se van a repetir los contenidos en dos años, y no podemos hacer que estas asignaturas, por estos dos cursos se conviertan en una mera repetición. Para conseguirlo habremos de redactar una programación para 3º de ESO buscando aquellos aspectos curriculares, y no nos referimos a forma, sino a contenidos, que se alejen en la medida de lo posible y sin apartarnos de la normativa.

Según la dirección de nuestro centro la adaptación a LOMLOE la haremos a lo largo del curso.

ASIGNATURA

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

Introducción

En la época actual, la imagen ha cobrado un protagonismo sin precedentes por su importancia como medio de comunicación. La realidad cotidiana de imágenes que nos llegan a través de los distintos medios de comunicación plantea una necesidad de formación general de los conceptos y valores alrededor de las imágenes. Un entorno configurado como un mundo de imágenes y objetos que se perciben a través de estímulos sensoriales visuales, auditivos y táctiles.

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye, no solo a la superación de la dependencia y pasividad perceptiva, sino además a la formación de un pensamiento ágil y productivo, racional,

reflexivo e imaginativo que facilita una percepción crítica y una expresión más personal, alejada de estereotipos.

Esta materia prepara al alumnado para la comprensión y análisis del entorno social, cultural, natural y artístico. Su finalidad será desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico-práctico de los lenguajes visuales y audiovisuales. También se refuerza su capacidad creativa, el análisis crítico de las imágenes habituales del mundo cotidiano; y la capacidad de valorar y disfrutar las manifestaciones artísticas del patrimonio cultural.

La materia persigue, por una parte, dotar al alumnado de los recursos necesarios para poder comprender, apreciar y juzgar el hecho visual y audiovisual: *saber ver*; y, por otra, poder expresarse a través del lenguaje gráfico-plástico, con la finalidad de comunicarse, producir y crear: *saber hacer*.

Saber ver implica la necesidad de educar en la percepción, supone ser capaz de analizar, sintetizar y evaluar, de manera objetiva, razonada y crítica, la información visual recibida, basándose en una comprensión estética que favorezca las conclusiones personales de aceptación o rechazo según su propia escala de valores; y, por otro lado, poder emocionarse a través de la inmediatez de la percepción sensorial.

Saber hacer implica que el alumnado desarrolle una actitud de investigación, experimentación, producción y creación. Ha de ser capaz de realizar representaciones objetivas y subjetivas que le permitan expresarse, comunicarse y desplegar su propio potencial creativo.

Esta materia contribuye a desarrollar capacidades intrapersonales, perceptivas, cognitivas, estéticas, creativas, sociales, afectivas y de planificación, permitiendo el desarrollo de actitudes y hábitos de análisis y reflexión; la capacidad de abstracción, la sensibilidad y el aprecio por el patrimonio artístico; y, fomentando el espíritu crítico, la creatividad, la tolerancia, la cooperación y la solidaridad.

Modelo de programación

Según la LOMCE, los criterios de evaluación son entendidos como entes que derivan en varios aprendizajes, marcando la suficiencia para llegar, a través de diferentes grados a la excelencia. Por ello, los estándares de aprendizaje categorizados como básicos garantizan la suficiencia. Por ello no entendemos la posibilidad de aunar los estándares de evaluación con un modelo de programación dirigido desde unos objetivos, sino desde como hemos de valorar si estos han sido alcanzados. Así que hemos realizado unas tablas para cada criterio de evaluación que aúna estos con sus estándares de aprendizaje evaluables, contenidos, objetivos, competencias y el bloque de contenidos al que pertenece. Difícilmente podemos hacerlo coincidir con el diseño de programación que se indica para aunar todos los departamentos de nuestro centro. Lo hemos hecho con el índice adaptado en la forma.

1. CONTRIBUCIÓN A LOS OBJETIVOS DE ETAPA

En el siglo XXI las imágenes se han convertido en uno de los medios de expresión y comunicación más importantes, por lo que se hace necesario fomentar actitudes de tolerancia y respeto por la igualdad de derechos, y de rechazo a los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

Además se contribuye a que valore críticamente los hábitos sociales relacionados con el consumo y el impacto del ser humano en el medio ambiente, y a que adopte actitudes responsables hacia el cuidado del mismo.

Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, así como vivencias e ideas, contribuye a la mejora de la comunicación, a la reflexión crítica y al respeto entre las personas.

Fomenta el desarrollo de la creatividad.

Se usan las TICS como medio de ayuda a la creación de obras artísticas y proyectos. En la actualidad se van creando nuevos programas de diseño y dibujo que facilitan el proceso de creación junto a las herramientas tradicionales.

La concepción del conocimiento científico para conocer y aplicar los métodos, y buscar posibles soluciones a problemas se refuerza a través del dibujo técnico y el diseño.

Por lo tanto, la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye especialmente al desarrollo de la creatividad, la utilización de distintos medios de expresión y representación, y la apreciación de la creación artística y sus lenguajes como medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras artísticas.

2. CONTRIBUCIÓN A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS

El desarrollo y la adquisición de las competencias son los elementos fundamentales a la hora de abordar y orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Trabajar una competencia supone realizar un aprendizaje para dar respuesta a situaciones no previstas en la escuela, dando cabida a la posibilidad de resolver situaciones en otros contextos diferentes, preparando al alumnado para saber ser, saber hacer y saber aplicar el conocimiento aprendido. En definitiva, supone conseguir no solo que el alumnado sepa sobre un área determinada sino el grado en que son capaces de reconocer, formular y abordar problemas en contextos reales.

Toda acción comunicativa posee unos procedimientos comunes y, como tal, la Educación Plástica, Visual y Audiovisual facilita el acceso a recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones, a la vez que posibilita integrar el lenguaje plástico, visual y audiovisual con otros lenguajes y, con ello, enriquecer la comunicación.

Comunicación lingüística (CL) se reforzará en esta materia a través del conocimiento de los distintos lenguajes plásticos, cuyo poder de transmisión es universal. Esta competencia se incrementará cuando el alumnado maneje el vocabulario propio de la materia, realice lecturas de imágenes, describa el proceso de creación, argumente las soluciones dadas y cuando realice valoraciones críticas de una obra artística.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT). La geometría plana, la perspectiva y la representación objetiva de las formas permiten la utilización de las proporciones, dimensiones, relaciones, posiciones y transformaciones que contribuyen a que el alumnado adquiera la *competencia matemática*. Por otro lado, la observación, la experimentación, el descubrimiento, la reflexión y el análisis aplicados a procesos creativos, refuerzan la adquisición de las competencias básicas en ciencia y tecnología. Además se fomentan en el alumnado valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto al empleo de materiales y conservación del patrimonio cultural.

Competencia digital (CD) se desarrolla en la Educación Plástica, Visual y Audiovisual a través de los contenidos desarrollados en los bloques de expresión plástica, comunicación audiovisual y multimedia, dibujo técnico y diseño. La utilización de recursos digitales específicos es el método generalizado en el diseño, las representaciones gráficas y la difusión de imágenes. Por ello, el uso combinado de las herramientas propias de la materia y la utilización de programas de diseño y

dibujo por. Se contribuye también a la adquisición de esta competencia cuando el alumnado busca, selecciona y almacena información propia de la materia. Esta competencia exige el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación, además del respeto por los derechos y las libertades que asisten a las personas en el mundo digital. *En este curso 2020 toma una preponderancia grande, ya que todos los profesores del departamento adaptamos métodos digitales para la consecución de las actividades por parte del alumnado con jornada partida.*

Aprender a aprender (AA) Se consigue porque el alumnado reflexiona sobre los procesos y la experimentación artística, lo que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos. La resolución de las actividades implica la planificación de los procesos creativos ajustados a unos objetivos finales.

Competencias sociales y cívicas (CSC). En la medida en que la elaboración de proyectos artísticos suponga un trabajo en equipo, se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales y se fomentarán actitudes de respeto hacia los demás, de tolerancia hacia las diferencias, de cooperación, de flexibilidad y de comprensión de puntos de vista diferentes. *Este curso no se pueden realizar trabajos en grupo por la gestión del protocolo COVID 19 pero no es óbice para que no se realicen actividades en equipo, como es el caso de la exposición de carteles contra el Bullying que se centra en el profesorado pero participan todos los alumnos de las asignaturas de EPVA de 2º, 3º y 4º de ESO.* Esta colaboración constructiva supone la voluntad de respetar los valores y la personalidad de los demás y la recepción reflexiva y crítica de la información procedente de los medios de comunicación. Estas competencias incluyen el desarrollo de destrezas como la capacidad de comunicarse y expresar emociones, vivencias e ideas de manera constructiva en distintos entornos sociales y culturales. Adquirirlas supone ser capaz de ponerse en el lugar del otra persona, aceptar las diferencias, las creencias, las culturas y la historia personal y colectiva de los demás.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE) en la medida en que todos los procesos de creación artística suponen convertir una idea en una obra. Para el desarrollo de la competencia es necesario potenciar en el alumnado las capacidades de análisis, planificación, organización, selección de recursos, toma de decisiones, resolución de problemas y evaluación y autoevaluación. El aula es un taller, y se establecen niveles de verdadera competencia entre los alumnos. Se requiere la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa, fomentando el pensamiento crítico, el sentido de la responsabilidad y la autoconfianza y la predisposición a actuar de una forma creativa e imaginativa, el autoconocimiento y la autoestima, la autonomía, el interés y el esfuerzo.

Conciencia y expresiones culturales (CEC). La materia enseña centra en ampliar el conocimiento y uso de los diferentes lenguajes visuales y audiovisuales, además de la utilización de las técnicas, recursos, herramientas y soportes propios de los mismos para expresar emociones e ideas a través de la imagen, desarrollar la iniciativa, la imaginación y la creatividad. Esta competencia implica conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente, con actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estilos y tendencias de los distintos períodos, así como utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos, contribuyendo de esta forma a su conservación.

3 .CONTENIDOS

Los aprendizajes en Educación Plástica, Visual y Audiovisual se encuentran distribuidos en tres bloques en los que se recogen los aprendizajes básicos, ampliándose a un bloque más en cuarto. Los bloques están estrechamente vinculados entre sí y permiten estructurar el proceso de enseñanza-

aprendizaje de una forma abierta, ampliando y consolidando los conocimientos ya adquiridos en etapas anteriores y estableciendo una continuidad a lo largo de toda la etapa de secundaria.

En el Bloque I: *Expresión Plástica*, se hace hincapié en la experimentación con materiales, soportes y técnicas diversas; en el aprendizaje del proceso de creación artística; y en el reconocimiento de imágenes de diferentes períodos artísticos. Se complementa así lo ya estudiado en etapas anteriores, intentando dar al alumnado una mayor autonomía en la creación de imágenes personales y ayudándolo a planificar mejor los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, tanto propios como colectivos.

En el Bloque II: *Comunicación Audiovisual o Lenguaje Audiovisual y Multimedia*, en el cuarto curso, se tratan las características del lenguaje visual y audiovisual y el diseño publicitario, intentando hacer un análisis crítico de las necesidades de consumo creadas por la publicidad. También la creación de mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones, utilizando diferentes lenguajes, códigos y recursos visuales, contribuye a apreciar y valorar las posibilidades expresivas y comunicativas de las imágenes y la importancia del uso de las tecnologías digitales en este campo.

En el Bloque III: *Dibujo Técnico*, se consolidan los aprendizajes teórico-prácticos sobre diferentes formas geométricas y sistemas de representación, y se aplican a la resolución de problemas y a la realización de distintos diseños.

En tercero y cuarto de la Educación Secundaria Obligatoria, el Bloque IV: *Fundamentos del Diseño* incluye contenidos que favorecen el desarrollo de habilidades y destrezas que facilitan la realización de proyectos artísticos, creativos y funcionales, adaptados a diferentes áreas del diseño, planificando el proceso de creación y utilizando las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

Todos estos contenidos contribuyen a los aprendizajes imprescindibles y a la adquisición de las competencias.

4. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL

Ver apartado 7, CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN. Esta programación está realizada en base a los criterios de evaluación, por tanto la “Distribución temporal y la secuenciación de los contenidos dependen de ello.

5. METODOLOGÍA EPVA, Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

En el campo de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual hay que tener en cuenta los cambios que se han dado en el contexto cultural relacionado con la experiencia artística y visual, por un lado, las fronteras existentes entre las artes son cada vez más débiles y, por otro, un desarrollo enorme de recursos, soportes y planteamientos que se ven potenciados por el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. Basándonos en estos cambios, la metodología tendrá que dar respuesta a varios ámbitos:

- Utilización de los recursos técnicos y expresivos propios de los lenguajes artísticos y visuales, seleccionando ejemplos cercanos a las experiencias, conocimientos previos, valores y vivencias cotidianas del alumnado.
- Priorización de los procesos, técnicas y espacios de creación personal y grupal, haciendo hincapié en la importancia de los procesos más que en los resultados.

- Comprensión e interpretación de referentes estéticos en el arte y la cultura visual, resaltando la importancia que los productos estéticos tienen y han tenido en la vida del ser humano y las sociedades, tomando conciencia sobre las modas y los gustos.
- Valoración de los procesos de reflexión y análisis crítico vinculados al mundo de la imagen en un contexto global, sirviéndose de habilidades del pensamiento como la indagación, imaginación, búsqueda y manipulación creativa de recursos visuales para reelaborar ideas, transformar objetos del entorno y plantear múltiples soluciones, evaluando críticamente los resultados.

Se trata de buscar la superación de las concepciones de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual, exclusivamente soportadas en la producción de objetos con valor estético y expresivo, y hacer de esta materia un lugar de reflexión, diálogo, búsqueda e interpretación de las artes y la cultura visual y audiovisual.

El proceso de enseñanza-aprendizaje activo se apoyará en la utilización, por parte del profesorado, de distintas estrategias metodológicas basadas en la alternancia de diferentes tipos de actuaciones, actividades, contextos y situaciones de aprendizaje, en las que tendrá en cuenta las motivaciones, los intereses, las capacidades del alumnado y la atención a la diversidad. Se priorizará la reflexión y el pensamiento crítico frente al memorístico, y se fomentará el conocimiento que tiene el alumnado sobre su propio aprendizaje para mejorar su motivación. El profesorado generará estrategias participativas que favorezcan la comunicación, actuará como orientador antes, durante y después del proceso de enseñanza-aprendizaje, y propiciará en el alumnado el interés, la motivación y el disfrute personal.

La confluencia con otras disciplinas enriquecerá el desarrollo de los procesos de trabajo dentro de esta materia, relacionando el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y ámbitos de conocimiento mediante situaciones de aprendizaje conjuntas.

6. MATERIALES, RECURSOS DIDÁCTICOS Y CARENCIAS.

Recursos Materiales

Disponemos del aula de Dibujo que tiene mesas de dibujo, un equipo informático con proyector, pantalla y equipo de audio, una pantalla digital táctil y agua corriente.

Recursos Humanos.

3 profesores a tiempo completo, uno de los cuales realiza labores de Jefatura de estudios adjunto y tiene liberación sindical lo que supone 12 horas dedicadas a estas labores, y dos profesores con reducción por mayor de 55 años.

Carencias.

El Departamento de Dibujo imparte en este curso 46 horas docentes, no disponemos de un aula adecuada en 11 de estas horas que se imparten todas las de Bachillerato y un grupo de 4º de ESO. (**Real Decreto 132/2010, de 12 de febrero artículo 14 B y 15B «BOE» núm. 62, de 12 de marzo de 2010, páginas 24831 a 24840**)

Recursos Didácticos.

- libro de texto: solo tenemos implantado el libro de texto en 2º de ESO, el de 1º ha quedado obsoleto pues la asignatura ya no existe y el de 3º de ESO, no nos han permitido instaurarlo por este curso 22-23. Para el resto de los cursos colgamos apuntes y actividades con licencia

CC en el Blog de la asignatura, descrito anteriormente y en los distintos Classroom de los profesores.

- La programación está imbuida de constantes referencias al Arte. Para este menester utilizaremos el equipo disponible en el aula, que costa de un ordenador con vídeo proyector, y desde mediados del curso pasado una pizarra digital interactiva.
- La programación contiene contenidos relacionados con las TIC. Para este menester utilizaremos el equipo disponible en el aula y los recursos de los que disponen los propios alumnos, haciendo uso preferentemente de sus teléfonos móviles.
- Classroom.
- Las salas de exposiciones también se van a utilizar como recurso didáctico.

Cada unidad temática se desarrollará:

- por parte del profesor en una actividad previa, utilizando la pizarra y los recursos disponibles en internet y en el Blog de la asignatura. Puede ser una hora o varias de trabajo.
 - En esta actividad los alumnos tomarán notas que le servirán para desarrollar su libro de trabajo.
- Los alumnos tienen que imprimir y desarrollar los ejercicios que se cuelguen en el blog o clasroom. Todos estos ejercicios son acordes con los contenidos y progresivas en cuanto al desarrollo de la programación. La duración en el tiempo de cada una de estas actividades varía. En esta actividad de los alumnos les servirá para desarrollar su libro de trabajo.

7. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN.

Esta programación está realizada en base a los criterios de evaluación, por tanto la “Distribución temporal y la secuenciación de los contenidos dependen de ello.

PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS.

7.1. Curso 2.º E.S.O.

Criterio de evaluación

1. Experimentar con los elementos configurativos de la imagen mediante el análisis de sus cualidades visuales, disposición, orientación espacial y capacidad expresiva, a través del uso de distintos soportes, materiales, técnicas y recursos gráfico-plásticos, en la realización de composiciones, para expresar emociones e ideas y fomentar la creatividad e imaginación.

COMPETENCIAS: CD, CSC, CEC	Contenidos <ol style="list-style-type: none">1. Uso de diferentes soportes y materiales en la expresión plástica.2. Aplicación de ritmo en la experimentación con puntos, líneas, planos, colores y texturas.3. Utilización del valor expresivo de los elementos configuradores en composiciones a mano alzada, geométricas o espontáneas.4. Empleo de distintas técnicas gráficas en la realización de
BLOQUE DE APRENDIZAJE I: EXPRESIÓN PLÁSTICA	
Estándares de aprendizaje evaluables relacionados 3, 4, 5.	

	composiciones que transmitan emociones básicas e ideas.
--	---

Criterio de evaluación

2. Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en composiciones básicas, mediante el análisis y la explicación oral, escrita y gráfica de los esquemas, las leyes compositivas y los métodos creativos en manifestaciones artísticas propias y ajena, y a través de la observación directa del entorno y el uso de diferentes materiales, soportes y métodos creativos, para aplicarlos en la creación de composiciones gráfico-plásticas, personales o colectivas, valorando los procesos creativos propios y ajenos de las artes plásticas y el diseño.

COMPETENCIAS: CL, CD, SIEE, CEC	Contenidos
BLOQUE DE APRENDIZAJE I: EXPRESIÓN PLÁSTICA	<ol style="list-style-type: none"> Identificación, análisis y explicación de esquemas compositivos en obras artísticas atendiendo a conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. Aplicación del equilibrio, proporción y ritmo en creaciones gráfico-plásticas. Utilización de distintas técnicas gráficas en la realización de composiciones básicas y modulares aplicadas a distintas ramas del diseño. Representación proporcionada de objetos aislados y agrupados. Aplicación de métodos creativos en la elaboración de diseños gráficos, de productos, de moda y sus aplicaciones; reflexión y evaluación de los mismos desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Valoración de la diversidad y riqueza de las manifestaciones artísticas y del patrimonio cultural y artístico de Andalucía.
Estándares de aprendizaje evaluables relacionados 6, 7, 8, 9, 2, 15, 16, 17.	

Criterio de evaluación

3. Identificar y diferenciar las propiedades, relaciones y expresividad del color y las texturas, así como, la interacción entre ambos elementos, a través de variaciones del color y sus propiedades; la realización de composiciones abstractas o figurativas; y el uso de diferentes técnicas gráficas y programas informáticos de diseño, para expresar sensaciones por medio del uso del color y la textura.

COMPETENCIAS: CMCT, CD, CEC	Contenidos
BLOQUE DE APRENDIZAJE I: EXPRESIÓN PLÁSTICA	<ol style="list-style-type: none"> Identificación y diferenciación de las propiedades del color luz y del color pigmento: tono, valor, saturación. Realización de modificaciones del color y sus propiedades en composiciones: armonía de afines, armonía de complementarios, contrastes y psicología del color.
Estándares de aprendizaje	

evaluables relacionados 11, 13, 14.	<ol style="list-style-type: none"> 3. Diferenciación y clasificación de las texturas: naturales, artificiales, táctiles, visuales, geométricas y orgánicas. 4. Aplicación del color y la textura en composiciones en las que se transmitan y expresen sensaciones utilizando distintas técnicas gráficas y programas informáticos. 5. Valoración de las cualidades expresivas del color y la textura en las manifestaciones artísticas.
---	--

Criterio de evaluación	
4. Crear composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, así como conocer y aplicar diversas técnicas secas, húmedas y mixtas, utilizando distintos soportes y materiales, y comprobando sus posibilidades expresivas y comunicativas, para construir una visión global de distintas técnicas gráfico-plásticas.	
COMPETENCIAS: AA, CSC, CEC	Contenidos
BLOQUE DE APRENDIZAJE I: EXPRESIÓN PLÁSTICA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selección y utilización de distintos soportes y materiales según la finalidad y técnica a utilizar. 2. Creación de texturas visuales cromáticas aplicando la témpera con distintas técnicas: pinceles, esponjas, goteos, estampaciones, estarcidos, distintos grados de opacidad y humedad. 3. Utilización de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas en la realización de composiciones con diversos fines, aplicándolas de forma adecuada al objetivo final y valorando su capacidad expresiva. 4. Reconocimiento y valoración de las posibilidades de los materiales reciclados en la elaboración de obras, aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas. 5. Valoración del orden y limpieza del espacio de trabajo y del material.
Estándares de aprendizaje evaluables relacionados 19, 21, 22, 23, 24, 25.	

Criterio de evaluación	
5. Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en el proceso de la percepción de imágenes, por medio del análisis, identificación y clasificación de las leyes de la Gestalt y de los grados de iconicidad de una imagen, a través de la observación directa del entorno comunicativo, la realización de lecturas objetivas y subjetivas de diferentes imágenes, la creación de ilusiones ópticas, y el diseño de imágenes con diferentes finalidades y significados, para describir, analizar e interpretar los mensajes visuales.	
COMPETENCIAS: CL, CMCT, CD, AA	Contenidos
BLOQUE DE APRENDIZAJE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificación de los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción.

II: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Estándares de aprendizaje evaluables relacionados 26, 27, 28, 31, 32, 35, 36, 18.	<ol style="list-style-type: none"> 2. Aplicación de los procesos perceptivos en la observación de ilusiones ópticas. 3. Identificación, clasificación y diseño de ilusiones ópticas basadas en las leyes de la Gestalt. 4. Reconocimiento y creación de imágenes con distintos grados de iconicidad. 5. Realización de la lectura objetiva y subjetiva de una imagen, identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.
--	---

Criterio de evaluación <p>6. Interpretar los fundamentos de la imagen fija y en movimiento, mediante la identificación y el análisis de sus componentes, y a través de la observación de imágenes de diferente índole; el diseño y la elaboración de mensajes visuales y audiovisuales; y la exploración de sus posibilidades expresivas para utilizar de manera adecuada los lenguajes visuales y audiovisuales, y apreciar y valorar las posibilidades expresivas y comunicativas de las imágenes y la importancia del uso de las tecnologías digitales en este campo, así como adoptar actitudes que favorezcan el interés por el mundo audiovisual y el peso específico que la imagen tiene en la sociedad actual.</p>	
COMPETENCIAS: CL, CD, CSC, CEC	Contenidos <ol style="list-style-type: none"> 1. Interpretación de los elementos del lenguaje multimedia. 2. Utilización de la cámara fotográfica, cámara de vídeo y programas informáticos de edición de imágenes. 3. Realización de fotografías teniendo en cuenta los elementos de la imagen fija: dimensión, escala, encuadre, punto de vista y composición. 4. Elaboración de animaciones con medios digitales o analógicos. 5. Creación de mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes, códigos y recursos visuales. 6. Seguimiento de las distintas fases de realización de un proyecto multimedia: guión técnico, story board, realización, montaje y presentación. 7. Ubicación de una obra de cine en su contexto, analizando su narrativa. 8. Valoración de las tecnologías digitales en la producción de mensajes visuales y audiovisuales.
BLOQUE DE APRENDIZAJE II: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Estándares de aprendizaje evaluables relacionados 37, 38, 40, 44, 46, 47, 48.	

Criterio de evaluación <p>7. Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en la construcción de polígonos,</p>	
---	--

mediante el análisis de sus propiedades, su clasificación y la aplicación de sus posibles transformaciones en el plano, y a través del trazado de polígonos, la determinación de sus elementos notables, el diseño de composiciones modulares y el uso de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos, para identificar y apreciar las formas geométricas en el entorno, y resolver correctamente problemas de polígonos.

COMPETENCIAS: CMCT, CD, SIEE, CEC	Contenidos
BLOQUE DE APRENDIZAJE III: DIBUJO TÉCNICO	<ol style="list-style-type: none"> Utilización de los materiales y herramientas del dibujo técnico tradicionales e informáticos. Resolución gráfica de triángulos determinando sus puntos y rectas notables: baricentro, incentro, circuncentro, ortocentro, medianas, bisectrices, mediatrices y alturas. Construcción de polígonos de hasta cinco lados, inscritos y conociendo el lado. Aplicación del teorema de Thales en el escalado de polígonos. Utilización de simetrías, giros y traslaciones en el diseño de composiciones modulares.
Estándares de aprendizaje evaluables relacionados 60, 63, 64, 69, 70, 76.	

Criterio de evaluación

8. Describir, comparar y analizar las condiciones de las tangencias y los enlaces, a través de la identificación de tangencias y enlaces en el entorno y en documentos gráficos y el trazado de los distintos casos de tangencias y enlaces; así como la adecuada utilización de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos, para resolver correctamente problemas de tangencias, enlaces, óvalos, ovoides y espirales, y apreciar las posibilidades de las tangencias en el campo del diseño.

COMPETENCIAS: CMCT, CD, SIEE, CEC	Contenidos
BLOQUE DE APRENDIZAJE III: DIBUJO TÉCNICO	<ol style="list-style-type: none"> Aplicación de las propiedades de las tangencias y enlaces entre recta y circunferencia y entre circunferencias. Construcción de óvalos y ovoides aplicando las propiedades de las tangencias y enlaces. Trazado de espirales de 2, 3 y 4 centros aplicando las condiciones de tangencias y enlaces.
Estándares de aprendizaje evaluables relacionados 71, 72, 73, 74, 75.	

Criterio de evaluación

9. Interpretar el concepto de proyección y diferenciar los distintos sistemas de representación, mediante el análisis de sus características en documentos gráficos, y a través del dibujo de las vistas de objetos sencillos; el trazado de perspectivas en diferentes sistemas; y la aplicación de las normas de acotación, usando las herramientas tradicionales de dibujo técnico y programas informáticos, para representar, sobre un soporte bidimensional, volúmenes sencillos.

COMPETENCIAS: CMCT, CD, CSC, CEC	Contenidos
BLOQUE DE APRENDIZAJE III: DIBUJO TÉCNICO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Interpretación del concepto de proyección: proyección cilíndrica ortogonal y oblicua y proyección cónica. 2. Diferenciación de los sistemas de representación. 3. Obtención de las vistas principales de volúmenes: planta, alzado y perfil. 4. Reconocimiento de la utilidad de las acotaciones en el dibujo técnico. 5. Trazado de perspectivas caballeras e isométricas de prismas, pirámides y cilindros, a partir de sus vistas, aplicando los coeficientes de reducción.
Estándares de aprendizaje evaluables relacionados 77, 78, 79.	

Relación de actividades, concordancia con el libro de texto y temporalización.

La relación de actividades que se presentan son orientativas y podrían cambiar si el profesor lo estimase conveniente en función de las posibilidades de uso del aula, el resultado de las pruebas iniciales o las características del alumnado.

BLOQUE DE APRENDIZAJE II: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.

Unidad número 1 del libro de texto. “EL LENGUAJE VISUAL”

1. Diseño de un envase para bebida refrescante. Inventar la marca, el logotipo y hacer los dibujos necesarios.
2. Una forma de expresión artística.

Unidad número 2 del libro de texto. “LÍNEA Y TEXTURA: ELEMENTOS VISUALES”

3. Trabajo sobre la vida de Kandinsky. La abstracción.
4. Picasso . El cubismo, modelo de abstracción.

Temporalización: Doce horas.

5. Hacer texturas ópticas. Realizar una composición usando un retrato de una revista o impreso de Internet, con las texturas ópticas anteriores. Reflexionar sobre la manipulación de las imágenes.

Temporalización: Doce horas.

Unidad número 3 del libro de texto. “EL COLOR”

6. Interpretar un cuadro cubista o parte con las series o gamas cromáticas en función del tono, del valor, de la saturación y en función de sus sensaciones térmicas.

BLOQUE DE APRENDIZAJE I: EXPRESIÓN PLÁSTICA

7. Fabricación de colores terciarios con acuarela.
8. Fabricación de colores terciarios con lápices de colores.

Temporalización: Veinte horas.

BLOQUE DE APRENDIZAJE III: DIBUJO TÉCNICO

Unidad número 4 del libro de texto. “Análisis y representación de formas”

9. Realizar una red modular tomando como base algún polígono regular.
10. Hacer ejercicios de trazados geométricos de polígonos, tangencias, enlaces...

Temporalización: Doce horas.

Unidad número 5 del libro de texto. “Espacio y volumen”

11. Construcción de una figura ortogonal sencilla.
12. Perpectiva caballera de la propia pieza.
13. Realizar una escultura de cartulina, tratándola igual que el metal laminado.

Temporalización: Doce horas.

BLOQUE DE APRENDIZAJE II: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL. ESTE BLOQUE DE EJERCICIOS SE UTILIZA COMO COMODÍN PARA ADAPTARNOS EN LA PROGRAMACIÓN A SECUENCIAS CORTAS DE DÍAS.

Unidad número 5 del libro de texto. “Espacio y volumen”

14. Estudiar las líneas fundamentales de la composición de un cuadro. Movimiento, líneas de tensión, diagrama compositivo, peso...
15. Análisis sencillo de la obra de Arte.
16. Trabajo colaborativo. Desarrollo de un cuadro colectivo. Temática Obra de Zabaleta.

Temporalización: Libre.

Unidad número 1 del libro de texto. “EL LENGUAJE VISUAL”

17. Actividad de análisis de programas de TV . Las redes sociales y el peligro que implican.

Temporalización: 12 horas.

18. Aprender a dibujar usando el método de Betty Edwards.

Temporalización: 8 horas.

Criterio de evaluación

Analizar las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual mediante la realización de obras plásticas y composiciones creativas, individuales y en grupo sobre la base de unos objetivos prefijados y a través de la utilización de diferentes elementos, soportes y técnicas; el uso de los códigos y terminología propios del lenguaje visual y plástico; y la autoevaluación del proceso de realización para enriquecer sus posibilidades de comunicación, desarrollar la creatividad, valorar el trabajo individual y en equipo, y el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.

COMPETENCIAS: CD, AA, SIEE TEMA 1: COMPOSICIÓN BLOQUE DE APRENDIZAJE I: EXPRESIÓN PLÁSTICA Estándares de aprendizaje evaluables relacionados 1, 2, 4, 6, 9, 26	Contenidos <ol style="list-style-type: none"> 1. Aplicación de las capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual en la realización de composiciones creativas. 2. Aplicación de las leyes de la composición en la creación de esquemas de movimiento, ritmo y equilibrio. 3. Aplicación de las estructuras compositivas clásicas 4. Aplicación y autoevaluación de las fases del proceso de creación artística en la producción de proyectos personales y de grupo, en base a unos objetivos prefijados. 5. Leyes compositivas 6. Modificación del significado de una imagen por medio del color, textura o forma. 7. Valoración del orden y limpieza del espacio de trabajo y del material. 8. Valoración del trabajo individual y en equipo y del esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.
--	---

Utilizar el lápiz de grafito, creando el claroscuro en composiciones figurativas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas. Planificar los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.	COMPETENCIAS: CD, AA, SIEE TEMA 2: CLAROSCURO BLOQUE DE APRENDIZAJE I: EXPRESIÓN PLÁSTICA ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES RELACIONADOS 12, 18, 19, 20, 24, 25	Contenidos <ol style="list-style-type: none"> 1. Percepción del volumen 2. Materiales y técnicas del dibujo en claroscuro 3. El boceto 4. Tipos de líneas
--	--	--

Criterio de evaluación

Analizar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño mediante la identificación de su finalidad y de sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales; la clasificación de objetos según las ramas del diseño; y la planificación de las fases del proceso de creación artística, a través de la observación directa del entorno, el uso de documentos gráficos, la realización de composiciones creativas individuales o grupales, respetando el trabajo de los demás, y el uso de las herramientas tradicionales y programas de diseño, para interpretar críticamente las imágenes y formas del entorno cultural, valorando el proceso de creación y sus distintas fases, el trabajo organizado y secuenciado, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones.

COMPETENCIAS: CL, CMCT, AA, SIEE	Contenidos <ol style="list-style-type: none">1. Distinción de los elementos y finalidades de la comunicación visual.2. Utilización del lenguaje visual y verbal en el análisis de la estética, funcionalidad y finalidad de objetos del entorno.3. Identificación y clasificación de objetos según la rama del diseño.4. Utilización de formas geométricas en la realización de diseños y composiciones modulares.5. Realización de proyectos artísticos, creativos y funcionales, adaptados a diferentes áreas del diseño, planificando el proceso de creación.6. Breve historia del diseño industrial7. Funciones del diseño industrial8. El dibujo en el diseño industrial9. Aplicación del sistema diédrico en la representación de figuras10. Aplicación del sistema axonométrico en la representación de figuras11. Apreciación del proceso de creación y valoración de sus distintas fases.12. Valoración del trabajo organizado y secuenciado, así como la exactitud, el orden y la limpieza.13. Valoración del trabajo en equipo y respeto por el trabajo ajeno.
TEMA 3: DISEÑO INDUSTRIAL BLOQUE DE APRENDIZAJE IV: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO BLOQUE DE APRENDIZAJE III: DIBUJO TÉCNICO	
Estándares de aprendizaje evaluables relacionados 12, 18, 19, 20, 23, 24, 26.	

Criterio de evaluación

Construir una visión global sobre los distintos lenguajes audiovisuales y multimedia, y su

importancia en la sociedad actual, mediante el análisis de sus características generales y particulares; de la descripción del proceso de producción de mensajes elaborados con estos lenguajes; y del visionado y realización de fotografías, vídeos, películas, etc., para identificar y reconocer los elementos que los integran, su estructura narrativa y expresiva, además de sus finalidades; valorar el trabajo en equipo;

COMPETENCIAS: CL, CD, CSC, CEC TEMA 4: CINE BLOQUE DE APRENDIZAJE II: LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA Estándares de aprendizaje evaluables relacionados 26, 28, 29	Contenidos <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificación y análisis de los elementos narrativos y expresivos que integran los mensajes audiovisuales y multimedia: tipos de plano, angulaciones y movimientos de cámara. 2. La elipsis narrativa 3. La escena y la secuencia 4. El montaje 5. Descripción del proceso de producción de mensajes audiovisuales y multimedia. 6. Realización de storyboards a modo de guión 7. Análisis de las finalidades de distintas imágenes.
---	--

Utilizar correctamente los materiales del modelado para crear obras figurativas. Planificar los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.	
COMPETENCIAS: CD, AA, SIEE TEMA 5: MODELADO BLOQUE DE APRENDIZAJE I: EXPRESIÓN PLÁSTICA ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES RELACIONADOS 26	Contenidos <ol style="list-style-type: none"> 1. Percepción del volumen 2. Materiales y técnicas del modelado

Criterio de evaluación

6. Diferenciar los distintos sistemas de representación, mediante el dibujo de las vistas principales, la visualización de figuras tridimensionales sencillas y el trazado de perspectivas en diferentes sistemas, y a través del uso los materiales de dibujo técnico, para seleccionar el sistema de representación más adecuado en el dibujo de formas tridimensionales sencillas, reconociendo la utilidad del dibujo objetivo en el ámbito de las artes, la arquitectura, el

diseño y la ingeniería.

COMPETENCIAS: CMCT, CD, AA, CEC	Contenidos
TEMA 6: PERSPECTIVA CÓNICA	<ol style="list-style-type: none"> Diferenciación de los distintos sistemas de representación. Representación de las vistas principales de figuras tridimensionales. Visualización y representación, en perspectiva, de piezas a partir de sus vistas. Selección del sistema de representación y del punto de vista adecuados en el dibujo de formas tridimensionales: isométrica, caballera, cónica frontal y oblicua. Utilización de los materiales de dibujo técnico y programas de diseño y dibujo en la representación de piezas.
BLOQUE DE APRENDIZAJE III: DIBUJO TÉCNICO	
Estándares de aprendizaje evaluables relacionados 16, 17, 18, 26	

Criterio de evaluación

Realizar composiciones creativas y elaborar imágenes digitales y diseños publicitarios, mediante el uso de los códigos propios de los diferentes lenguajes audiovisuales y el análisis de los elementos que intervienen en los mismos, para realizar proyectos audiovisuales personales o en equipo, siguiendo los pasos del proceso creativo, y mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes, así como manifestar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y el rechazo a los elementos que supongan discriminación sexual, social o racial.

COMPETENCIAS: CD, CSC, SIEE, CEC	Contenidos
TEMA 7: PUBLICIDAD	<ol style="list-style-type: none"> Análisis de los elementos de los diferentes lenguajes audiovisuales. Elaboración de imágenes digitales y diseños publicitarios utilizando distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico y programas de dibujo por ordenador. Realización de proyectos personales siguiendo el proceso de creación. Análisis de mensajes publicitarios, reflexionando sobre las necesidades de consumo creadas por estos mensajes y desarrollando actitudes críticas ante manifestaciones discriminatorias. Valoración de las tecnologías digitales vinculadas a los lenguajes audiovisuales y multimedia.
BLOQUE DE APRENDIZAJE II: LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA	
Estándares de aprendizaje evaluables relacionados: 26, 30, 32, 33, 34	

Criterio de evaluación

Utilizar con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar

<p>una imagen figurativa, mantener su espacio de trabajo y su material en perfecto estado. Representar las formas, colores y texturas de la manera más parecida al referente utilizado.</p>	
COMPETENCIAS: CD, CSC, SIEE, CEC	Contenidos: 1. El boceto 2. La mezcla de colores en pintura 3. Técnicas y materiales de la acuarela 4. Técnicas secas y materiales 5. Técnica mixta
TEMA 8: TÉCNICA MIXTA BLOQUE DE APRENDIZAJE I: EXPRESIÓN PLÁSTICA	
Estándares de aprendizaje evaluables relacionados: 1, 2, 5, 6, 7, 8	

Relación de actividades y Temporalización

La relación de actividades que se presentan son orientativas y podrían cambiar si el profesor lo estimase conveniente en función de las posibilidades de uso del aula, el resultado de las pruebas iniciales o las características del alumnado.

Tema 1: La composición

BLOQUE TEMÁTICO: EXPRESIÓN PLÁSTICA

Herramientas de evaluación:

- Trabajo de estructuras compositivas con lápices de colores

Sesiones:

12

Tema 2: El claroscuro

BLOQUE TEMÁTICO: EXPRESIÓN PLÁSTICA

Herramientas de evaluación:

- Dibujos de apuntes rápidos de figuras
- Trabajo de representación del volumen de una figura utilizando el claroscuro

Sesiones:

14

Tema 3: Diseño Industrial

BLOQUE TEMÁTICO: DIBUJO TÉCNICO Y FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

Herramientas de evaluación:

- Bocetos previos para el diseño de una lámpara o silla
- Croquis de la planta, el alzado y el perfil de una lámpara o silla
- Dibujo a color en perspectiva isométrica de la lámpara o silla diseñada previamente

Sesiones:

10

Tema 4: El cine

BLOQUE TEMÁTICO: LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

Herramientas de evaluación:

- Storyboard sobre una escena
- Escena grabada basada en el storyboard

Sesiones:

15

Tema 5: El modelado

BLOQUE TEMÁTICO: EXPRESIÓN PLÁSTICA

Herramientas de evaluación:

- Figura modelada en barro

Sesiones:

18

Tema 6: Perspectiva cónica

BLOQUE TEMÁTICO: DIBUJO TÉCNICO

Herramientas de evaluación:

- Representación de un edificio en perspectiva cónica
- Examen

Sesiones:

18

Tema 7: Publicidad

BLOQUE TEMÁTICO: LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

Herramientas de evaluación:

- Anuncio

Sesiones:

12

Tema 8: Técnica mixta

BLOQUE TEMÁTICO: EXPRESIÓN PLÁSTICA

Herramientas de evaluación:

- Representación de una fotografía utilizando la técnica mixta

Sesiones:

18

8. MÍNIMOS EXIGIBLES.

Conocimientos básicos de geometría, dibujo del natural y color.

9. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

9.1 CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE Y COMPETENCIAS CLAVE

La redacción de los criterios de evaluación del currículo conjuga, de manera observable, todos los elementos que enriquecen una situación de aprendizaje competencial, facilitan al profesorado la percepción de las acciones que debe planificar para favorecer el desarrollo de las competencias, y los aprendizajes descritos se presentan como un catálogo que el profesorado adapta al contexto educativo de aplicación. Por todo ello, se constituyen como los referentes más adecuados en la planificación de la concreción curricular y en la programación didáctica.

Se establecen 4 bloques de estándares de evaluación relacionados con los 4 bloques de contenidos:

1. Bloque *Expresión Plástica*. Los criterios de evaluación abordan los aprendizajes relacionados con:
 - El conocimiento de los elementos de la imagen,
 - el uso de distintos materiales, soportes y técnicas gráfico-plásticas
 - y la utilización del lenguaje plástico y visual en la expresión de emociones e ideas, que enriquecen las posibilidades de comunicación.
2. El bloque *Comunicación Audiovisual*, (en cuarto de ESO pasa a denominarse *Lenguaje Audiovisual y Multimedia*). Los criterios de evaluación abordan los aprendizajes relacionados con:
 - el proceso de comunicación visual y audiovisual, la observación y el proceso de percepción visual y la lectura de imágenes.
 - El conocimiento de los lenguajes visuales y audiovisuales y la utilización de los mismos, que permite la creación y la interpretación de mensajes visuales.
3. En el bloque *Dibujo Técnico*. Los criterios de evaluación de este bloque están íntimamente relacionados con la materia de Matemáticas y abordan los aprendizajes relacionados con:
 - Elementos de la geometría plana y los trazados fundamentales en el plano.
 - Los sistemas de representación y las perspectivas.
 - La utilización de las herramientas tradicionales y digitales, permite que el alumnado identifique formas geométricas en el entorno, cree composiciones y diseños personales, resuelva problemas de geometría y represente volúmenes sobre un soporte bidimensional. Asimismo se fomenta que el alumnado aprecie la importancia del dibujo técnico y reconozca su influencia en el campo de las artes.
4. *Fundamentos del Diseño*, bloque de 4º de ESO. Los criterios de evaluación abordan los aprendizajes relacionados con:
 - Utilización de las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño, realizando composiciones, valorando el proceso de creación y sus distintas fase, e interpretando críticamente las imágenes y formas del entorno artístico y cultural.

Todos los criterios de evaluación del currículo de Educación Plástica, Visual y Audiovisual son específicos, con aprendizajes vinculados a la materia. Además aparecen a lo largo de toda la etapa, por lo que se consideran longitudinales, a excepción del criterio del bloque Fundamentos del Diseño, que solo aparece en cuarto curso. Por otro lado, algunos criterios son transversales por contener aprendizajes comunes a algunas materias, como son los referidos a la comunicación y el uso de los lenguajes, la geometría, la conservación del patrimonio, el uso de herramientas digitales, etc.

Estándares de aprendizaje evaluable

(Extraídos de la lista de estándares creada por el proyecto Atlántida)

Primer ciclo de la Educación Secundaria Obligatoria

1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.
2. 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.
3. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.
4. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.
5. 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...)
6. 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
7. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito
8. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.
9. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.
10. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.
11. 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.
12. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
13. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.
14. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.

15. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.
16. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.
17. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
18. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.
19. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
20. 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.
21. Experimenta con las témporas 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.
22. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.
23. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.
24. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.
25. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
26. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.
27. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.
28. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.
29. Distingue significante y significado en un signo visual.
30. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.
31. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.
32. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
33. Distingue símbolos de iconos.
34. Diseña símbolos e iconos.
35. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.
36. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.
37. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.

38. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.
39. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
40. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.
41. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.
42. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.
43. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.
44. 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, storyboard, realización...). Valora de manera crítica los resultados.
45. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.
46. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.
47. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.
48. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada
49. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.
50. 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.
51. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
52. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.
53. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.
54. Identifica los ángulos de 30° , 45° , 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.
55. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
56. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
57. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.
58. Traza la mediatrix de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
59. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.
60. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.
61. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatrix, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).
62. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.

63. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.
64. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.
65. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.
66. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.
67. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.
68. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.
69. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.
70. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.
71. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.
72. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.
73. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.
74. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.
75. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.
76. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.
77. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.
78. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.
79. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.
80. Realiza las actividades ajustándose a la temporalización establecida.
81. Respeta el trabajo de sus compañeros, y mantiene una actitud correcta en cuanto a las normas sociales necesarias para el desarrollo del trabajo en un aula-taller.
82. Respeta y valora las normas que dictamina el ROF del IES El Majuelo.

2º ciclo de la Educación Secundaria Obligatoria

1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.
2. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.
3. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.
4. Cambia el significado de una imagen por medio del color.
5. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.

6. 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.
7. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.
8. 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.
9. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen
10. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.
11. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.
12. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.
13. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.
14. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.
15. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.
16. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.
17. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.
18. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.
19. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.
20. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal. ,.
21. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.
22. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.
23. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.
24. 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.
25. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.
26. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.
27. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.
28. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.

29. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.
30. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.
31. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.
32. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.
33. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.
34. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.
35. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.
36. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.
37. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
38. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
39. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.
40. Realiza las actividades ajustándose a la temporalización establecida.
41. Respeta el trabajo de sus compañeros, y mantiene una actitud correcta en cuanto a las normas sociales necesarias para el desarrollo del trabajo en un aula-taller.
42. Respeta y valora las normas que dictamina el ROF del IES El Majuelo.

9.2. PORCENTAJES DE EVALUACIÓN ESTABLECIDOS PARA LOS DISTINTOS TIPOS DE CONTENIDOS EVALUABLES Y ESTÁNDARES DE EVALUACIÓN ASOCIADOS.

Para 2º de E.S.O

Porcentajes establecidos para la consecución de la nota global:

20 %. Estándares relacionados con los procedimientos de trabajo en el aula: 26, 3, 35, 42, 43, 45, 47, 48 y 61.

30% Para estándares relacionados con la actitud del alumnado: 7, 17, 24, 25, 80, 81 y 82.

50% Para el resto de estándares evaluables que se relacionan con conceptos y adquisición de conocimientos procedimentales propios de la asignatura.

Para 4º de E.S.O.

20 %. Estándares relacionados con los procedimientos de trabajo en el aula: 7, 8, 9, 10, 20, 25 y 30

30% Para estándares relacionados con la actitud del alumnado: del 36 al 42.

50% Para el resto de estándares evaluables que se relacionan con conceptos y adquisición de conocimientos procedimentales propios de la asignatura.

Para 2º de Bachillerato

Porcentajes establecidos para la consecución de la nota global:

30 %. Estándares relacionados con los procedimientos de trabajo no presencial y sus actividades.

70% Para controles y pruebas.

10. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

Seguimos las pautas marcadas en establece la orden de 25 de Julio de 2008 y en particular las establecidas en el PCC. Ponemos en conocimiento de los tutores las adaptaciones realizadas.

Discutimos las adaptaciones a realizar en primero de ESO los dos profesores del Departamento.

Necesidades educativas especiales.

En nuestro centro tenemos alumnos y alumnas NEAE (con Necesidades Específicas de Atención Educativas) en todos los cursos que impartimos asignaturas, y con las cuatro casuísticas tipificadas: DIS, DES, DIA y superdotado.

En el caso de hacer alguna adaptación significativa, el responsable de su elaboración será el profesor especialista en educación especial, con nuestra colaboración. Nuestro departamento es responsable de su realización en el aula, con la colaboración del profesorado de educación especial.

Adaptaciones curriculares.

Hacemos adaptaciones no significativas específicas para cada alumno, de los tres cursos, con NEE. La adaptación se hace para cada actividad y se registra el porqué se ha hecho y cómo evaluarla. Algunas veces no se pueden programar previamente pues no se sabe como el alumno va a reaccionar ante la actividad en concreto, por ejemplo:

- un alumno de 2º, que no sepa bien multiplicar (por el motivo que sea) requerirá una adaptación para aquellas actividades en las se hagan trabajos con el concepto escala. Hasta el momento en que se realice una actividad que incluya este concepto no podemos conocer su capacidad al respecto, pues no le hacemos pruebas sobre estos conceptos; sin embargo este mismo alumno en las actividades que no incluyan este concepto puede trabajar en iguales condiciones que el resto del grupo. Los alumnos a veces necesitan una adaptación en una actividad concreta, y en otra no y puede realizar perfectamente el trabajo igual que el resto del grupo. Son múltiples y variadas dependiendo de la casuística.

Estas adaptaciones se registran y se les comunican al tutor en la sesión de evaluación, con un registro para que se lo pueda comunicar a los padres. Se incluirán en la memoria.

Ritmos, estilos de aprendizaje, intereses y motivación.

Utilizamos generalmente dos estrategias de adaptación:

- Aprendizaje colaborativo. Utilizamos técnicas de aprendizaje colaborativo, en las que el “alumnado general inteligente y trabajador”, con excelencia académica al término de su trabajo, ayuda en la elaboración del mismo a alumnos con dificultades.

- En algunos casos de alumnos DES, a los que no se les consigue motivar con la programación de contenidos habitual, elaboramos para ellos actividades específicas relacionadas con sus planteamientos profesionales futuros, como pintura no artística, tatuajes, pintura aerográfica para automoción, marquetería, maquillaje, etcétera. Se incluyen como adaptaciones curriculares. Se basa en la escuela de actividades compensatorias que se lleva a cabo en algunos centros de ESO en Andalucía.

La experiencia de cursos anteriores nos dicen que se consigue con ello motivar al alumnado.

10.1 EVALUACIÓN DE REFUERZOS Y MATERIAS PENDIENTES.

La evaluación de las adaptaciones no significativas se llevará a cabo a través de los resultados del alumno según los criterios de evaluación propuestos ya que estos no se modifican. Una vez evaluadas las actividades se valoran igual que el resto de los compañeros con una media ponderada y los porcentajes preestablecidos.

La evaluación para el alumnado de PT, será responsabilidad compartida del profesorado que las imparte y del profesor de apoyo, en colaboración.

Las decisiones sobre la evaluación de las adaptaciones curriculares significativas y la promoción y titulación se realizarán de acuerdo a los objetivos fijados en la adaptación y será realizada por el equipo docente oído el departamento de orientación.

- Alumnos con la EPVA pendiente de cursos anteriores. Los alumnos y alumnas que cursan 2º de ESO con la asignatura pendiente de 1º, se les hace un seguimiento en la misma clase, pues están recibiendo la asignatura que es obligatoria en 2º. Como los dos cursos son progresivos en cuanto a contenidos, sin los conocimientos adquiridos en 1º no podrían superar el curso 2º, por lo que se entiende (y así se les comunica) que si superan el curso 2º y la prueba de contenidos mínimos de 1º tendrán aprobada la asignatura pendiente.
- Alumnos que cursan 3º o 4º de ESO y se han matriculado en la asignatura de EPV, y tiene pendiente la asignatura de 1º o 2º de ESO. Se les hace un seguimiento en la misma clase. Como los dos cursos son progresivos en cuanto a contenidos, sin los conocimientos adquiridos en 1º y 2º no podrían superar 3º o 4º, por lo que se entiende (y así se les comunica) que si superan el curso actual y la prueba de contenidos mínimos de 1º y 2º tendrán aprobada la asignatura pendiente.
- Alumno/as que cursan 3º o 4º de ESO y no están en el módulo de PMAR y tienen las asignaturas de 1º o 2º de ESO suspensas. Al final de la 1ª evaluación se les da un plan de trabajo consistente en la realización de unos ejercicios relacionados con los contenidos conceptuales mínimos de 1º y 2º. Se les ayuda y tutoriza a lo largo del curso. Tienen que entregar estos ejercicios bien realizados antes de la fecha de la 3ª evaluación. En el momento que lo hagan se les considerará la asignatura aprobada. La calidad de resolución de las actividades realizadas determinará la nota.
- Alumnos de 2º de Bachillerato que tengan pendiente la Asignatura de Dibujo Técnico. Se les hace un seguimiento en la misma clase. Como los dos cursos son progresivos en cuanto a contenidos, sin los conocimientos adquiridos en 1º no podrían superar 2º, por lo que se entiende (y así se les comunica) que si superan el curso actual.

11. CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL.

Basado en la publicación “Temas Transversales” (EDITA: JUNTA DE ANDALUCÍA. CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CIENCIA. Dirección General de Promoción y Evaluación Educativa. I.S.B.N: 84-8051-162-1) que se puede encontrar en “Averroes” (Red telemática educativa de Andalucía) Pág. 28-29

Forma en que se incorporarán los contenidos de carácter transversal al currículo.

Nuestra aula-taller, sigue un modelo de aprendizaje en el aula por descubrimiento o investigación, (individual a veces) casi siempre colectivo.

De esta manera trabajamos los problemas reales, buscando colectivamente respuestas por medio de la indagación, la reflexión y el debate y la experimentación. Según el documento, y comprobado en nuestra propia práctica, este enfoque del aprendizaje resulta particularmente interesante para la “Educación Moral para la Convivencia y la Paz”, “Educación para la Salud”, “Educación Ambiental” y Coeducación dado que potencia la idea de construcción progresiva de la propia visión de la realidad, en vez de presentar un modelo cerrado de pensamiento como el único válido. Parece la metodología más adecuada para la elaboración colectiva de los valores, incluido el de la igualdad de sexos. ya que defiende la idea del conocimiento compartido como eje de la investigación en el aula. También usamos técnicas de aprendizaje colaborativo e integrador porque cuando dos personas se comunican existe realmente la posibilidad de que, reuniendo sus experiencias, lleguen a un nivel de comprensión más alto que el que poseían antes.

Actividades a realizar:

- Exposición de carteles realizados por el alumnado de todos los cursos de ESO, sobre “La salud y el Deporte” y “La mujer y el Deporte”. Colaboración con el Departamento de Educación Física y Coeducación.
- Actividad de análisis de programas de TV en 2º de ESO. Las redes sociales y el peligro que implican.
- Participación de todos los profesores del Departamento en el Proyecto “Aula de Cine”, del cual Juan Antonio Martínez es coordinador. Organización de un “Festival de Cine hecho en el IES El Majuelo” en el mes de mayo-junio de 2023. Participan profesores y alumnos de todos los niveles y departamentos.
- Coordinación del espacio de exposiciones del Centro. Colaboración con el Departamento de Actividades Extraescolares.

12. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Ver apartado 12 después de la programación de Bachillerato.

13. ESTÍMULO DE LA LECTURA Y MEJORA DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA.

Ver apartado 13 después de la programación de Bachillerato.

14. SEGUIMIENTO DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA Y DE LAS MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

Ver apartado 14 y 14.1 después de la programación de Bachillerato.

BACHILLERATO.
ASIGNATURA DIBUJO TÉCNICO.

PROFESORES:
Luis Lomelino. 2º de Bachillerato.

Introducción

El Dibujo Técnico es un lenguaje de comunicación y un instrumento para la representación, comprensión y análisis de la realidad.

Abarca tres componentes fundamentales:

- la Geometría, que se ocupa de la representación de entes matemáticos;
- los Sistemas de representación. Son sistemas de representación gráfica de diversos tipos de objetos, con el propósito de proporcionar información suficiente para facilitar su análisis, ayudar a elaborar su diseño y posibilitar su futura construcción y mantenimiento.
- La normalización, que viene a ser el conjunto de reglas que hacen que dicho lenguaje sea legible internacionalmente.

Hoy día suele realizarse con el auxilio de medios informatizados o, directamente, sobre el papel u otros soportes planos.

El aprendizaje de estos componentes, y su manejo por parte del alumnado de Bachillerato se debe entender como un todo, es por esto que presentamos las programaciones de primero y segundo juntas, pues son un todo dividido por la temporalización.

En Primero de Bachillerato se trabaja el Dibujo Técnico como lenguaje de comunicación e instrumento para la representación, comprensión y análisis de la realidad. Se divide en tres grandes bloques interrelacionados:

- Geometría,
- Sistemas de representación
- Normalización.

El objetivo es que el estudiante tenga una visión global de los fundamentos del Dibujo Técnico que le permita en segundo curso profundizar distintos aspectos de esta materia. Por este motivo incluimos en esta programación los contenidos propios de Segundo de Bachillerato, curso en que se introduce un Bloque nuevo, denominado Proyecto, para la integración de las destrezas adquiridas en la etapa.

Los cuatro bloques resultantes son:

- Geometría. Se desarrolla durante los dos cursos que componen esta etapa los contenidos necesarios para resolver problemas de configuración de formas, al tiempo que analiza su presencia en la naturaleza y el arte a lo largo de la historia, y sus aplicaciones al mundo científico y técnico.
- Sistemas de representación desarrolla los fundamentos, características y aplicaciones de los sistemas diédrico y de planos acotados, las axonometrías y perspectivas cónicas. Este bloque lo abordaremos de manera integrada para permitir descubrir las relaciones entre sistemas y las ventajas e inconvenientes de cada uno. Utilizaremos el dibujo “a mano alzada” como herramienta de comunicación de ideas y análisis de problemas de representación.
- Normalización. Es un bloque de contenidos que pretende dotar al estudiante de los procedimientos para simplificar, unificar y objetivar las representaciones gráficas. Además de manejar las normas universales DIN.
- Proyectos, tiene como objetivo principal que el estudiante 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 e interrelacione los contenidos adquiridos a lo largo de toda la etapa.

Esta programación se basa en la normativa de La Ley Orgánica 2/2006 por la que se establece el currículo básico del Bachillerato. El Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre no cambia sustancialmente los contenidos pero aporta unos indicadores de evaluación a los que denomina “Estándares de aprendizaje evaluables” que son exactamente iguales a los indicadores de evaluación de competencia establece la ley de 2006, por lo que esta programación se adapta a ambos sistemas. Para ello hemos adaptado a la asignatura algunos de los Objetivos generales del Bachillerato como objetivos propios.

La nomenclatura utilizada está duplicada para la comprensión de esta programación y adaptada a las dos últimas leyes educativas.

1. OBJETIVOS (FINALIDADES)

Para el alumnado:

Objetivos específicos de las asignaturas de Dibujo Técnico.

- 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.
- Proporcionar al estudiante de los conocimientos de la “Normalización industrial” (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), para poderse comunicar por medio del Dibujo Técnico.
- Dotar al alumnado de capacidades y competencias específicas en la interpretación de documentación gráfica elaborada de acuerdo a norma en los sistemas de representación convencionales.
- Educar al alumnado en la “visión espacial”, entendida como la capacidad de abstracción para visualizar o imaginar objetos tridimensionales representados mediante imágenes planas.
- Abordar 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.

Objetivos generales del Bachillerato apropiados para conseguir en el desarrollo de las asignaturas de Dibujo Técnico:

- Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.
- Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades y discriminaciones existentes, y en particular la violencia contra la mujer e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas por cualquier condición o circunstancia personal o social, con atención especial a las personas con discapacidad.
- Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la

tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.

- Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

Para el profesor:

- Mejorar el material de uso del alumnado. Colgarlo en PDF en la red. Y distribuirlo de manera que sea fácil su descarga.
- Incluir todo este material en el blog de la asignatura (<http://juanaantonioimagenplastica.blogspot.com>) y en las classroom u otros sistemas de comunicación, para que sea un material atractivo, y útil.
- **Crear un sistema de evaluación (cuaderno del profesor y soporte informático) partiendo de los estándares de evaluación que dicta la ley.**

3. CONTENIDOS.

Al igual que en la programación de la asignatura de EPVA, la programación por criterios de Evaluación incluye en cada apartado los indicadores de evaluación referidos a los contenidos.

3.1 CONTENIDOS IMPARTIDOS EN 1º DE BACHILLERATO Y QUE SON CONOCIMIENTOS PREVIOS BÁSICOS PARA EMPRENDER EL ESTUDIO DE LA ASIGNATURA DE 2º DE BACHILLERATO DIBUJO TÉCNICO.

Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico

- Trazados geométricos. Instrumentos y materiales del Dibujo Técnico.
- Reconocimiento de la geometría en la Naturaleza.
- Identificación de estructuras geométricas en el Arte.
- Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.
- Trazados fundamentales en el plano.
 - Circunferencia y círculo.
 - Operaciones con segmentos.
 - Mediatriz.
 - Paralelismo y perpendicularidad.
 - Ángulos.
 - Determinación de lugares geométricos.
 - Aplicaciones.
- Elaboración de formas basadas en redes modulares.
- Trazado de polígonos regulares.
 - Resolución gráfica de triángulos.
 - Determinación, propiedades y aplicaciones de sus puntos notables.
 - Resolución gráfica de cuadriláteros y polígonos.

- Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario.
- Representación de formas planas: Trazado de formas proporcionales.
 - Proporcionalidad y semejanza.
 - Construcción y utilización de escalas gráficas.
 - Construcción y utilización de escalas gráficas.
- Transformaciones geométricas elementales.
 - Giro, traslación, simetría homotecia y afinidad.
 - Identificación de invariantes.
 - Aplicaciones.
- Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces.
 - Aplicaciones.
 - Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales.
- Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial.
- Geometría y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 2D.

Bloque 2. Sistemas de representación

Contenidos

- Fundamentos de los sistemas de representación:
 - Los sistemas de representación en el Arte.
 - Evolución histórica de los sistemas de representación.
- Los sistemas de representación y el dibujo técnico.
 - Ámbitos de aplicación.
 - Ventajas e inconvenientes.
 - Criterios de selección.
- Clases de proyección.
- Sistemas de representación y nuevas tecnologías.
 - Aplicaciones de dibujo vectorial en 3D.
- Sistema diédrico:
 - Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas.
 - Disposición normalizada.
 - Reversibilidad del sistema.
 - Número de proyecciones suficientes.
 - Representación e identificación de puntos, rectas y planos.
 - Posiciones en el espacio.
 - Paralelismo y perpendicularidad.
 - Pertenencia e intersección.
 - Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos
 - Secciones planas.
 - Determinación de su verdadera magnitud.
- Sistema de planos acotados.
 - Aplicaciones.
- Sistema axonométrico.
 - Fundamentos del sistema.
 - Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción.
 - Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas.
 - Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballeras y militares.
 - Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.
- Sistema cónico:
 - Elementos del sistema.

- Plano del cuadro y cono visual.
- Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales.
- Paralelismo.
- Puntos de fuga.
- Puntos métricos.
- Representación simplificada de la circunferencia. Representación de sólidos en los diferentes sistemas.

Bloque 3. Normalización

Contenidos.

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

3.1. 2º DE BACHILERATO.

CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES (INDICADORES) DE APRENDIZAJE EVALUABLES, POR BLOQUES.

Contenidos

Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico

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

Criterios de evaluación

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.
 - Estándares de aprendizaje evaluables.

- 1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.
 - 1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión.
 - 1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.
 - 1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.
 - 1.5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.
2. Dibujar curvas cílicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.
- Estándares de aprendizaje evaluables.
 - 2.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.
 - 2.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.
 - 2.3. Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.
3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.
- Estándares de aprendizaje evaluables.
 - 3.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.
 - 3.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.
 - 3.3. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.

Bloque 2. Sistemas de representación

- 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 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.

Criterios de evaluación

1. 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.
 - Estándares de aprendizaje evaluables.
 - 1.1. 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.
 - 1.2. Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.
 - 1.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados.
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.
 - Estándares de aprendizaje evaluables.
 - 2.1. Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordinados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en

- posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.
- 2.2. Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.
 - 2.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.
 - 2.4. Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida.
 - 2.5. Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.
3. 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 coordinados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.
- Estándares de aprendizaje evaluables.
 - 3.1. Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triángulo fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección.
 - 3.2. Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios.
 - 3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballeras.

Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos

- Elaboración de bocetos, croquis y planos.
- El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual.
- El proyecto: tipos y elementos.
 - Planificación de proyectos.
 - Identificación de las fases de un proyecto.
 - Programación de tareas.
- Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas.
 - Elaboración de las primeras ideas.
- Elaboración de dibujos acotados.
 - Elaboración de croquis de piezas y conjuntos.
- Tipos de planos.
 - Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción.
- Presentación de proyectos.
 - Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo.

- Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos.
 - Dibujo vectorial 2D.
 - Dibujo y edición de entidades.
 - Creación de bloques.
 - Visibilidad de capas.
 - Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos.
 - Galerías y bibliotecas de modelos.
 - Incorporación de texturas.
 - Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.

4. TEMPORALIZACIÓN

Esta temporalización es aproximada, y susceptible de cambio conforme al desarrollo del curso y las actividades.

- 1º trimestre: bloque 1.
- enero- 15 de mayo. Bloque 2.
- 15 mayo- final de curso: bloque 3.

5. METODOLOGÍA.

Ver apartado Método

5. METODOLOGIAS EN BACHILLERATO, Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS.

Factor humano: Tenemos 1 grupos de alumnos en 2º de Bachillerato.

Hemos establecido sistemas de comunicación classroom con el alumnado para atenderlos fuera del horario de clases.

6. MATERIALES, RECURSOS DIDÁCTICOS Y CARENCIAS.

6.1 RECURSOS DIDÁCTICOS.

No disponemos de mesas de Dibujo, por lo que no tenemos ningún tipo de recurso adecuado. Las aulas en las que se imparte esta asignatura tienen un ordenador con un videoproyector anclado al techo que normalmente no se ve si tenemos las persianas abiertas, y con el protocolo COVID 19 aún vigente nos vemos obligados a disponer las aulas así.

6.2 RECURSOS HUMANOS.

1 profesores a tiempo completo que imparte las 4 horas semanales de la asignatura. D. Luis Lomelino.

6.3 CARENCIAS.

No disponemos de un aula adecuada en ninguna de estas horas que se imparten. (**Real Decreto 132/2010, de 12 de febrero artículo 14 B y 15B «BOE» núm. 62, de 12 de marzo de 2010, páginas 24831 a 24840**)

7. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN.

Los criterios están relacionados en el apartado 3 CONTENIDOS.

Los procedimientos de evaluación consisten en la evaluación de dos tipos de actividades. Las de trabajo de aula, y los controles o exámenes que serán del tipo de los que se realizan en la prueba de PEVAU.

8. MÍNIMOS EXIGIBLES

Superación del 50% de los objetivos.

9. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

Porcentajes establecidos para la consecución de la nota global:

30 %. Estándares relacionados con los procedimientos de trabajo no presencial y sus actividades.

70% Para controles y pruebas.

10. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

PROGRAMA DE REFUERZO DEL APRENDIZAJE.

10.1. ALUMNOS CON MATERIAS PENDIENTES.

No hay ninguno.

10.2. ATENCIÓN A ALUMNOS REPETIDORES.

No hay.

11. CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL

Basado en la publicación “Temas Transversales” (EDITA: JUNTA DE ANDALUCÍA. CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CIENCIA. Dirección General de Promoción y Evaluación Educativa. I.S.B.N: 84-8051-162-1) que se puede encontrar en “Averroes” (Red telemática educativa de Andalucía)Pág. 28-29

12. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

Se realizarán algunas actividades dentro del Centro.

- desde el departamento dirigimos la coordinación de las exposiciones de materiales didácticos realizados y trabajos realizados por los alumnos, de los distintos departamentos, en colaboración con el Departamento de Actividades Extraescolares. El Centro dispone de una instalación para exposiciones en el pasillo de dirección.

Desde nuestro Departamento se coordina el Proyecto de Cine que implica a varios profesores/as de distintas áreas.

- En coordinación con este proyecto realizaremos un “Festival de Cine hecho en el IES El Majuelo”. Mes de mayo.

Los miembros de nuestro departamento participan así de otros proyectos del Centro, como el proyecto de Patrimonio, Convivencia Escolar, etcétera.

Se han programado dos salidas al exterior con los alumnos:

- una al Museo de BBAA de Sevilla con los alumnos de 4º de ESO,
- otra con los alumnos de 1º de Bachillerato de Ciencias al “Salón de los estudiantes de la Universidad de Sevilla”. Mes de abril.

También participaremos de la visita escolar al Alcázar de Sevilla que organiza la coordinadora del Proyecto de Patrimonio.

COORDINACIÓN CON OTROS DEPARTAMENTOS.

A lo largo del curso estamos abiertos a coordinarnos con otros departamentos para realizar tareas o actividades. Tenemos comunicación con los Departamentos de Nuestra Área, Educación Física y con los departamentos de Coeducación y Actividades Extraescolares.

Programado desde el comienzo de curso:

- Exposición de carteles realizados por el alumnado de todos los cursos de ESO, sobre “La salud y el Deporte” y “La mujer y el Deporte”. Colaboración con el Departamento de Educación Física y Coeducación.
- Actividad de análisis de programas de TV en 2º de ESO. Las redes sociales y el peligro que implican.
- Participación de todos los profesores del Departamento en el Proyecto “Aula de Cine”, del cual Juan Antonio Martínez es coordinador. Organización de un “Festival de Cine hecho en el IES El Majuelo” en el mes de mayo-junio de 2023. Participan profesores y alumnos de todos los niveles y departamentos.
- Coordinación del espacio de exposiciones del Centro. Colaboración con el Departamento de Actividades Extraescolares.

13. ESTÍMULO DE LA LECTURA Y MEJORA DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA. ACTIVIDADES PARA EL ANÁLISIS, LA REFLEXIÓN Y LA CRÍTICA.

Las unidades didácticas de 2º de ESO parten de la lectura de los libros de texto.

El uso del Blog en la creación de actividades y su manejo por parte del alumnado desde sus propias casas implica la creación de materiales escritos que el alumnado de leer para poder desarrollar.

Si el alumno no lee los apartados creados en cada actividad desarrollada en el Blog, ni sus criterios de evaluación, no podrá realizar la actividad convenientemente. La unión de la necesidad de leer y entender los materiales de que disponen fomenta la lectura y la comprensión. No todo va a ser literatura.

En 2º Bachillerato, asignatura de Dibujo Técnico, hacemos hincapié en un tipo de lectura científica, alejada de la literatura que implica lectura y acción, para ello presentamos al alumnado problemas

que tienen que resolver contando con un recurso bibliográfico sin ayuda del profesor. Se hace en la Unidad Didáctica “Homología”.

14. SEGUIMIENTO DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA Y DE LAS MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

La programación didáctica se ha desarrollado teniendo en cuenta las necesidades creadas a partir del curso pasado, extraídas de la lectura de su memoria.

Se hará un seguimiento conforme avance el curso y se harán las rectificaciones necesarias a la temporalización, después del análisis de resultados de cada evaluación.

Las medidas de atención a la diversidad se incluyen en el punto 10.

14.1 ADAPTACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN A LOS RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN INICIAL

Este curso al igual que en el pasado, nos vemos aun afectados por una pandemia que nos a hecho cambiar varios aspectos en cuanto a la didáctica de las asignaturas propias de nuestro Departamento, las clases de este curso son todas presenciales y de grupo completo.

Hemos participado en las sesiones presenciales de Evaluación inicial, y nos adaptamos a las cuestiones que han surgido de estas para una mejor adaptación e individualización de estas programaciones.

ESO

Los 5 grupos de 2º de ESO (30 alumnos de media) , los 6 de 3º de ESO (30 alumnos de media) y 2 de 4º de ESO (menos numerosos) están recibiendo clases normales de grupo completo. Se imparten todas en el Taller de Dibujo.

Bachillerato

Factor humano: Tenemos 2 grupos de alumnos en 1º y 2º de Bachillerato .

Hemos establecido sistemas de comunicación con el alumnado para atenderlos fuera del horario de clases.

Recursos:

- Classroom.
- libro de texto: colgamos apuntes y actividades con licencia CC en la plataforma Classroom. de la asignatura, descrito anteriormente.
- La programación está imbuida de constantes referencias al Arte. Para este menester utilizaremos el equipo disponible en el aula.
- La programación contiene contenidos relacionados con las TIC. Para este menester utilizaremos el equipo disponible en el aula y los recursos de los que disponen los propios alumnos, haciendo uso preferentemente de sus teléfonos móviles.

Cada unidad temática se desarrollará:

- por parte del profesor en una actividad previa, utilizando la pizarra, pizarra digital y los recursos disponibles en internet y en el Blog de la asignatura. Puede ser una hora o varias de trabajo.
 - En esta actividad los alumnos tomarán notas que le servirán para desarrollar su libro de trabajo.
- Los alumnos tienen que imprimir y desarrollar los ejercicios que se cuelguen en clasroom. Todos estos ejercicios son acordes con los contenidos y progresivas en cuanto al desarrollo de la programación. La duración en el tiempo de cada una de estas actividades varía. En esta actividad de los alumnos les servirá para desarrollar su libro de trabajo.

ÍNDICE

	PÁGINA
Asignatura de EPVA. Componentes del departamento.	1
El curso 22-23...	2
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL (INTRODUCCIÓN)	2
• Modelo de programación	3
1. CONTRIBUCIÓN A LOS OBJETIVOS DE ETAPA	3
2. CONTRIBUCIÓN A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS	4
3. .CONTENIDOS	5
4. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL	6
5. METODOLOGÍA EPVA, Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	6
6. MATERIALES, RECURSOS DIDÁCTICOS Y CARENCIAS.	7
7. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN.	8
• 7.1. PROGRAMACIÓN 2º E.S.O.	8
• 7.2. PROGRAMACIÓN 4º de ESO	15
8. MÍNIMOS EXIGIBLES.	30
9. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.	21
9.1 CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE Y COMPETENCIAS CLAVE.	21
9.2. PORCENTAJES DE EVALUACIÓN ESTABLECIDOS PARA LOS DISTINTOS TIPOS DE CONTENIDOS EVALUABLES Y ESTÁNDARES DE EVALUACIÓN ASOCIADOS.	27

10. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.	28
• 10.1 EVALUACIÓN DE REFUERZOS Y MATERIAS PENDIENTES.	29
11. CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL.	30
12. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES	30
13. ESTÍMULO DE LA LECTURA Y MEJORA DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA.	30
14. SEGUIMIENTO DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA Y DE LAS MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.	30
BACHILLERATO. ASIGNATURA DIBUJO TÉCNICO. PROFESORES.	31
INTRODUCCIÓN	32
1. OBJETIVOS (FINALIDADES)	33
3. CONTENIDOS.	34
• 3.1. 1º DE BACHILLERATO CONTENIDOS IMPARTIDOS EN 1º DE BACHILLERATO Y QUE SON CONOCIMIENTOS PREVIOS BÁSICOS PARA EMPRENDER EL ESTUDIO DE LA ASIGNATURA DE 2º DE BACHILLERATO DIBUJO TÉCNICO.	34
• 3.2. 2º DE BACHILLERATO CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES (INDICADORES) DE APRENDIZAJE EVALUABLES, POR BLOQUES.	37
4. TEMPORALIZACIÓN	41
5. METODOLOGIAS EN BACHILLERATO, Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS.	41
6. MATERIALES, RECURSOS DIDÁCTICOS Y CARENCIAS.	41
• 6.1 RECURSOS DIDÁCTICOS.	41
• 6.2 RECURSOS HUMANOS.	41
• 6.3 CARENCIAS.	41
7. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN.	42
8. MÍNIMOS EXIGIBLES	42
9. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.	42
10. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD. PROGRAMA DE REFUERZO DEL APRENDIZAJE.	42

• 10.1. ALUMNOS CON MATERIAS PENDIENTES.	42
• 10.2. ATENCIÓN A ALUMNOS REPETIDORES.	42
11. CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL	42
12. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.	42
• COORDINACIÓN CON OTROS DEPARTAMENTOS.	43
13. ESTÍMULO DE LA LECTURA Y MEJORA DE LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA. ACTIVIDADES PARA EL ANÁLISIS, LA REFLEXIÓN Y LA CRÍTICA.	43
14. SEGUIMIENTO DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA Y DE LAS MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.	43
14.1 ADAPTACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN A LOS RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN INICIAL	44
ÍNDICE	45