



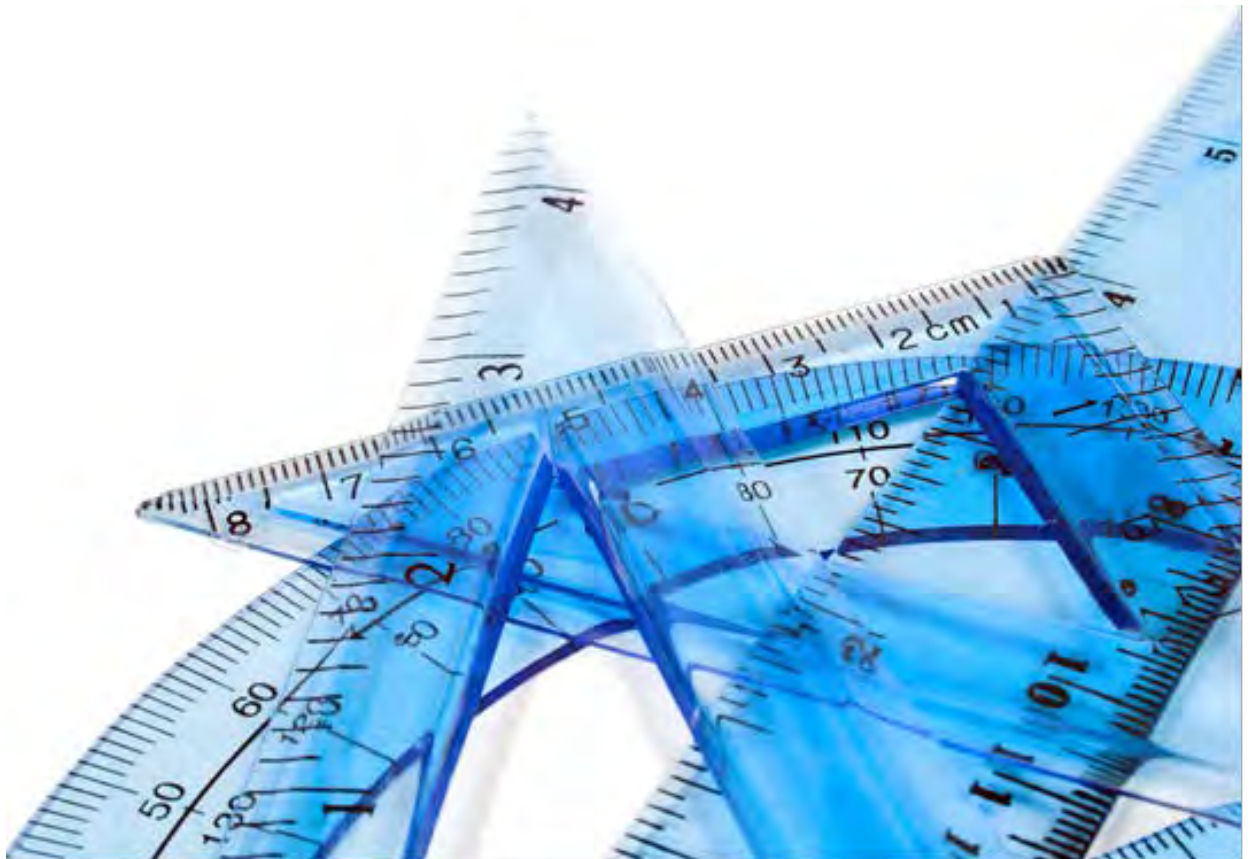
**Junta de
Castilla y León**
Consejería de Educación



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

2018-19

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS



Contenido

1. Introducción.....	5
1.1. Componentes del departamento.....	6
1.2. Contextualización.....	6
1.2.1 Características del Centro.....	6
1.2.2 Características propias de las materias que imparte el departamento.....	7
2. Objetivos.....	8
2.1. Objetivos del Departamento.....	8
2.2. Objetivos generales de la ESO.....	9
2.3. Objetivos generales del Bachillerato.....	10
2.4. Contribución del Dibujo Técnico al desarrollo de los objetivos del Bachillerato.....	12
3. Contenidos, Criterios y Estándares de aprendizaje. Secuenciación de contenidos. Contenidos transversales.....	13
3.1. Contenidos, Criterios y Estándares de aprendizaje evaluables que se consideran básicos. 13	
4. Secuenciación y temporalización de los contenidos.	63
4.1.1 Propuesta de organización de contenidos 1ºESO.....	63
4.1.2 Propuesta de organización de contenidos en 3ºESO.....	66
4.1.3 Propuesta de organización de contenidos en 4ºESO.....	75
4.1.4 Propuesta de organización de contenidos en 1º Bachillerato.....	79
4.1.5 Propuesta de organización de contenidos en 2º Bachillerato.....	81
5. Metodología.....	83
5.1. Principios metodológicos en E.S.O.....	83
5.2. Principios metodológicos en Bachillerato.....	85
5.3. Organización del espacio.....	87
5.4. Actualización de la metodología.....	87
5.5. Organización temporal.....	87
6. Competencias Básicas.....	89
6.1. CCBB en E.S.O.....	89
6.2. CCBB en Bachillerato.....	99
7. Concreción de elementos transversales que trabajaremos en el Departamento de Artes Plásticas.....	101

7.1. Comprensión lectora.....	101
7.2. Expresión oral y escrita	102
7.3. Comunicación audiovisual, Tecnologías de la información y la comunicación.....	102
7.4. Emprendimiento, Iniciativa e innovación.....	103
7.5. Educación cívica y constitucional	104
8. Estrategias e instrumentos para la evaluación de los aprendizajes del alumnado y criterios de calificación.....	106
8.1. Procedimientos de evaluación y criterios de calificación en E.S.O	106
8.2. Procedimientos de evaluación y criterios de calificación en Bachillerato	109
8.2.1 Criterios de calificación.....	110
8.3. Evaluación de alumnos con la asignatura pendiente.....	110
8.4. Superación de la materia para alumnos absentistas	110
8.5. Evaluación del proceso de aprendizaje.....	111
8.6. Evaluación del proceso de enseñanza.....	112
8.7. Evaluación de la propia tarea docente.....	113
8.8. Evaluación de la programación didáctica.....	113
9. Medidas de atención a la diversidad	114
9.1. Atención a la diversidad en la programación.....	114
9.2. Atención a la diversidad en la metodología.....	114
9.3. Motivación del alumnado	114
9.4. Plan de mejora del nivel educativo y mejora de los resultados.....	115
10. Materiales y recursos de desarrollo curricular	122
10.1.1 Materiales.....	122
10.1.2 Recursos didácticos ESO y Bachillerato.....	122
11. Programa de actividades extraescolares y complementarias.....	124
12. Procedimiento de evaluación de la programación didáctica y sus indicadores de logro.	127
12.1. Procedimientos de evaluación de logro del proceso de enseñanza.	127
12.2. Procedimientos de evaluación de la Programación Didáctica.	127
12.3. Indicadores de logro de la propia práctica docente.....	128
12.3.1 Motivación del alumnado.....	128
12.3.2 Tratamiento de la diversidad.....	128
12.3.3 Actividades de aula:.....	129

12.3.4 Evaluación:.....	129
12.3.5 Opciones de mejora de los resultados	129
12.3.6 Instrumentos de recogida de datos:.....	129
13. Educación en valores	130
14. Conclusión.....	131

1. Introducción

Según la legislación vigente las programaciones didácticas son instrumentos específicos de planificación, desarrollo y evaluación de cada materia, ámbito o módulo del currículo y deberán ser elaboradas y modificadas, en su caso, por los departamentos de coordinación didáctica, para ser aprobadas posteriormente por el claustro. La aplicación y desarrollo de las programaciones garantizarán, por un lado, la coherencia con el Proyecto Educativo y, por otro, la coordinación y el equilibrio de su aplicación entre los distintos grupos de un mismo nivel educativo. Asimismo, garantizarán la continuidad de los aprendizajes del alumnado a lo largo de los distintos cursos y etapas y es el referente de las Unidades Didácticas en las que se concreta, de acuerdo con la unidad temporal establecida, el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La presente programación, didáctica del Departamento de Artes Plásticas del I.E.S. Lucía de Medrano de Salamanca en este año académico 2018-2019 intenta cumplir esas funciones, teniendo en cuenta elementos como las características del alumnado, su diversidad, las características del centro y sus instalaciones.

A la hora de realizar esta programación didáctica, se ha tenido en cuenta la siguiente normativa:

- **LOMCE: Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre**, para la mejora de la calidad educativa.
- **Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre**, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato (BOE de 3 de enero de 2015).
- **Orden ECD 1361/2015 de 3 de Julio**: se regula la implantación del Bachillerato y ESO.
- **Orden ECD/65/2015, de 21 de enero**, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación secundaria obligatoria y el bachillerato (BOE de 29 de enero).
- **ORDEN EDU/362/2015, de 4 de mayo**, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León (BOCyL de 8 de mayo).
- **ORDEN EDU/363/2015, de 4 de mayo**, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo del bachillerato en la Comunidad de Castilla y León (BOCyL de 8 de mayo). Art.21
- **Decreto 23/2014 de 12 de junio**, por el que se establece el marco del gobierno y autonomía de los centros docentes sostenidos con fondos públicos, que imparten enseñanzas no universitarias en la Comunidad de Castilla y León.

1.1. Componentes del departamento

En el curso escolar 2018-2019 el Departamento de Artes Plásticas está constituido por los siguientes profesores:

D. Martín Clemente Vaquero

Cargo: Secretario de Centro.

Asignaturas que imparte: Dibujo Técnico I y Dibujo Técnico II, régimen diurno.

Dª Mª Esther García Díaz

Cargo: Jefa de estudios.

Asignaturas que imparte: Educación Plástica Visual y Audiovisual, 1º ESO.(1º4) y 3º ESO y Pendientes de 3º ESO

Dª Mª Carmen Ferrán Anegón

Cargo: Jefa de departamento.

Asignaturas que imparte: Educación Plástica Visual y Audiovisual, tres grupos de primero de ESO (1º1, 1º2 y 1º 3) un grupo de 3º ESO. y un grupo de 4º ESO y Pendientes de 1º ESO

1.2. Contextualización

1.2.1 Características del Centro

El alumnado de nuestro centro es muy heterogéneo, aunque procede principalmente de los barrios cercanos y presenta grandes desigualdades, tanto a nivel económico y social como cultural. Incorpora alumnado de Integración, alumnos de Educación Compensatoria y minorías étnicas o culturales en situación de desventaja social.

En la etapa en la que se encuentran nuestros alumnos de régimen diurno inciden de forma significativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje las transformaciones físicas y fisiológicas, cognitivas, afectivas y morales que caracterizan la pubertad y la adolescencia.

La enseñanza debe servir para estimular el desarrollo de habilidades relacionadas con el pensamiento abstracto; para ayudarles a conocer y controlar la incidencia en la continuidad del esfuerzo que tienen los cambios emocionales y madurez sexual; y para promover valores asociados al desarrollo personal y a la integración social.

En **1º de E.S.O.** los grupos se componen de alumnos con una edad comprendida entre los 12 y 13 años. Es un alumnado acostumbrado a la metodología de primaria, con pocos profesores, por lo que tardan un tiempo en adaptarse a la nueva manera de trabajar, estructurada en más materias, cada una con un profesor distinto.

En **3º de E.S.O** alumnado, entre 14 y 16 años, nos encontramos ante grupos reducidos debido a la implantación de la lomce y el hecho de ser una materia de carácter optativo.

En **4º de E.S.O.** de 15 a 17 años, el alumnado de nuestra asignatura, al ser optativa, elegida por el propio alumno, suele estar comprometido con la misma y más centrado en las actividades.

En **Bachillerato**, el alumnado presenta un grado de motivación satisfactorio. Su desarrollo emocional está en una fase más calmada y tiene ideas más claras respecto a su situación actual y su futuro, especialmente en el alumnado del régimen nocturno.

1.2.2 Características propias de las materias que imparte el departamento

La materia de **Educación Plástica, Visual y Audiovisual** tiene como finalidad dar al alumnado herramientas para comprender la realidad natural, social y cultural y para que sea capaz de expresar de forma creativa los sentimientos, ideas y experiencias.

Esta materia contribuye a desarrollar las capacidades recogidas en los objetivos generales de la etapa relacionadas con el conocimiento, la valoración y el respeto de la cultura, la historia y el patrimonio natural, artístico y cultural y con la apreciación de la creación artística. Asimismo, con el resto de las materias, favorece el desarrollo de las capacidades incluidas en el resto de los objetivos.

Esta materia ha experimentado durante los últimos decenios unos cambios espectaculares, no tanto en la cantidad de nuevos contenidos como en la evolución de nuevas técnicas y nuevos medios, a través de los cuales se desarrolla. La importancia que ha tomado la imagen en nuestro mundo solo tiene comparación con las tecnologías que la desarrollan. El acceso a este mundo de las imágenes, sus posibilidades de manipulación a través de los medios de que hoy disponemos, cada día más globalizados, la facilidad en la creación de nuevas formas, la popularización de nuevos instrumentos para la creación artística como son el ordenador, la fotografía digital, la cámara de vídeo, los teléfonos móviles, etc., hace que todo el proceso de aprendizaje sea susceptible de cambios continuos.

La materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual, además, contribuye al desarrollo de todas las competencias básicas, aunque más específicamente contribuye a la adquisición de la competencia artística y cultural, pues con su ayuda el alumnado aprende a mirar, ver, observar, percibir y apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.

Esta materia contribuye igualmente a la adquisición de la competencia en el tratamiento de la información y de la competencia digital, ya que el universo audiovisual y multimedia, así como el mundo de la imagen y los recursos tecnológicos suponen actualmente unas herramientas fundamentales para la producción de creaciones visuales; a la adquisición de la competencia social y ciudadana al introducir valores de sostenibilidad, de respeto y conservación del patrimonio cultural, de acercamiento y relación con otras personas y culturas; a la competencia en habilidades lingüísticas al reforzar la comunicación con nuevas vías comprensivas y expresivas.

Desarrolla, asimismo, la autonomía e iniciativa personal a través de la ampliación de las habilidades de expresión, tanto individual como colectiva, para su uso en el tiempo

de ocio; la competencia de aprender utilizando nuevos recursos y, por último, permite desarrollar la competencia emocional.

La Educación Plástica Visual y Audiovisual ofrece un formato no verbal que enriquece el Plan de Lectura y multiplica las posibilidades de expresión. La integración del lenguaje plástico y visual con el resto de las materias que desarrollan la dimensión comunicativa y permite el desarrollo de proyectos integrados multimedia.

Respecto a la asignatura que el departamento imparte en Bachillerato, **Dibujo Técnico (I y II)**, permite transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera objetiva y unívoca en cualquier proceso de investigación o proyecto tecnológico y productivo.

Esta materia contribuye a desarrollar las capacidades recogidas en los objetivos: acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos y afianzar el espíritu emprendedor. Asimismo, contribuye, como el resto de las materias, al desarrollo de otras capacidades recogidas en los objetivos y para orientar al alumnado sobre los estudios superiores, universitarios y profesionales.

A través de esta materia el alumnado desarrolla los conocimientos propios de las competencias artística y cultural y científico-técnica. Además, hay una mejora en el tratamiento de la información y la competencia digital, en el nivel de autonomía y la capacidad de emprender, la competencia lingüística, la competencia emocional y el ejercicio de una ciudadanía social participativa.

Esta materia contribuye a desarrollar comportamientos favorables a la relación, cooperación, solidaridad, no discriminación, participación y ayuda; a promover prácticas eficaces de planificación, trabajo en equipo, esfuerzo y rigor en el trabajo, estima y respeto por la producción propia y de los demás.

2. Objetivos

2.1. Objetivos del Departamento

- Procurar una enseñanza participativa.
- Elaborar los aspectos docentes del Plan Anual de Centro correspondientes al Departamento.
- Formular propuestas en la Comisión de Coordinación Pedagógica relativas a la elaboración o modificación del Proyecto Curricular.
- Elaborar, antes del comienzo del curso académico, la programación didáctica de las enseñanzas correspondientes a las áreas o materias integradas en el Departamento, bajo la coordinación y dirección del jefe/a del mismo, y de acuerdo con las directrices generales establecidas por la Comisión de Coordinación Pedagógica.
- Promover la investigación educativa y proponer actividades de perfeccionamiento a la Jefatura de Estudios.
- Mantener actualizada la metodología didáctica.

- Resolver en primera instancia las reclamaciones derivadas del proceso de evaluación que el alumnado formule al Departamento y emitir los informes pertinentes.
- Evaluar a los alumnos con materias pendientes de cursos anteriores.
- Llevar a cabo la evaluación de las actividades realizadas y elaborar las correspondientes propuestas de mejora, como parte integrante de la Memoria Final de Curso.
- Proponer la oferta de materias optativas dependientes del Departamento, que serán impartidas por el profesorado del mismo, y elaborar las correspondientes programaciones didácticas.

Realizar el seguimiento del grado de cumplimiento de la programación didáctica y proponer medidas de mejora que se deriven del mismo.

- Evaluar la práctica docente y los resultados del proceso de enseñanza - aprendizaje en las áreas o materias integradas en el Departamento.
- Distribuir los recursos económicos asignados para la realización de actividades o la compra de material para el Departamento.
- Coordinación con el departamento de Orientación, elaborando adaptaciones curriculares del área para los alumnos con necesidades educativas especiales.
- Organización de las aulas en función de los horarios y los grupos de alumnos y organización del espacio del Departamento.

2.2. Objetivos generales de la ESO

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

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

- Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, incorporar nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en uno mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la comunidad autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, y contribuir así a su conservación y mejora.
- Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

2.3.Objetivos generales del Bachillerato

El Bachillerato tiene como finalidad proporcionar al alumnado formación, madurez intelectual y humana, conocimientos y habilidades que les permitan desarrollar funciones sociales e incorporarse a la vida activa con responsabilidad y competencia. Asimismo, capacitará al alumnado para acceder a la educación superior.

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

- Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- 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.
- Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma.
- Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
- Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
- 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.
- Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.
- Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.

2.4. Contribución del Dibujo Técnico al desarrollo de los objetivos del Bachillerato

La enseñanza del dibujo técnico en el bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

- Utilizar adecuadamente y con cierta destreza los instrumentos y la terminología específica del dibujo técnico.
- Valorar la importancia que tiene el correcto acabado y presentación del dibujo en lo referido a la diferenciación de los distintos trazos que lo configuran, la exactitud de los mismos y la limpieza y cuidado del soporte.
- Considerar el dibujo técnico como un lenguaje objetivo y universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis para poder expresar y comprender la información.
- Conocer y comprender los principales fundamentos de la geometría métrica aplicada para resolver problemas de configuración de formas en el plano.
- Comprender y emplear los sistemas de representación para resolver problemas geométricos en el espacio o representar figuras tridimensionales en el plano.
- Valorar la universalidad de la normalización en el dibujo técnico y aplicar las principales normas UNE e ISO referidas a la obtención, posición y acotación de las vistas de un cuerpo.
- Emplear el croquis y la perspectiva a mano alzada como medio de expresión gráfica y conseguir la destreza y la rapidez necesarias.
- Planificar y reflexionar, de forma individual y colectiva, sobre el proceso de realización de cualquier construcción geométrica, relacionándose con otras personas en las actividades colectivas con flexibilidad y responsabilidad.
- Integrar sus conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos y en aplicaciones de la vida cotidiana, revisando y valorando el estado de consecución del proyecto o actividad siempre que sea necesario.
- Interesarse por las nuevas tecnologías y los programas de diseño, disfrutando con su utilización y valorando sus posibilidades en la realización de planos técnicos.
- Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida (competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, competencia digital, aprender a aprender).
- 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 de afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente (competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, competencia digital, aprender a aprender, sentido de iniciativa y emprendimiento).
- Afianzar el espíritu emprendedor con actividades 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 (conciencia y expresión cultural, competencias sociales y cívicas).

3. Contenidos, Criterios y Estándares de aprendizaje. Secuenciación de contenidos. Contenidos transversales.

3.1.Contenidos, Criterios y Estándares de aprendizaje evaluables que se consideran básicos.

Los tres cursos de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual se estructuran en tres bloques fundamentales, no obstante su desarrollo no debe entenderse de forma secuencial: el primero, centrado en la Expresión Plástica, experimenta con materiales y técnicas diversas que facilitan el aprendizaje de los procesos de creación, para que el alumno adquiera una mayor autonomía en la creación de obras personales, ayudando a planificar mejor los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, tanto propios como colectivos y a la vez les permita valorar y disfrutar de las obras artísticas próximas y lejanas.

El segundo bloque nos introduce en el estudio de los Lenguajes Audiovisuales que permiten completar nuestra alfabetización visual, dotándonos la capacidad necesaria para interpretar y analizar de manera crítica las imágenes que nos rodean, especialmente las difundidas por los medios de comunicación y los multimedia. Se presta también especial atención, al uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la imagen.

Por último, el bloque de Dibujo Técnico, nos traslada conocimientos teórico-prácticos esenciales de la geometría, así como de los sistemas de representación, que facilitan su aplicación a la resolución de problemas y la realización de proyectos en distintos campos del diseño.

En el cuarto curso, considerando la madurez del alumnado y los conocimientos adquiridos, se incorpora el bloque de Fundamentos del Diseño, que va a permitir profundizar en el conocimiento de los fundamentos del diseño en sus diferentes áreas y desarrollo, desde un punto de vista práctico todos los conocimientos adquiridos en el resto de bloques.

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. 1º ESO

Bloque 1. Expresión plástica

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<i>El punto, la línea y el plano como elementos configurativos de los lenguajes visuales.</i>	<p>Identificar los elementos configuradores de la imagen en cualquier obra gráfico-. plástica.</p> <p>Reconocer la importancia del punto, la línea y el plano en la creación de imágenes propias o ajenas, así como la fluidez para expresar por escrito y oralmente la importancia de estos elementos al analizar diferentes imágenes en las que claramente se identifique estos elementos configuradores.</p>	<p>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.</p>
	<p>Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.</p> <p>Observar y reconocer diferentes tipos de ritmos en imágenes sacadas de la realidad y en obras artísticas, así como su capacidad para aplicar los ritmos en composiciones propias.</p>	<p>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.</p>
		<p>Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.</p>

<p><i>La textura visual y táctil.</i></p>	<p>Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.</p> <p>Reproducir alguna de estas texturas en su propia obra con procesos experimentales como el frottage, valorando también las propiedades expresivas de dichas texturas.</p>	<p>Transcribe texturas táctiles a texturales visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.</p>
<p><i>El color, colores primarios, secundarios, Color luz. Color pigmento.</i></p>	<p>Experimentar con los colores primarios y secundarios.</p> <p>Reconocer los colores primarios, secundarios y complementarios en la síntesis aditiva y sustractiva del color, así como si capaz de obtener dichos colores de forma experimental aplicándolos a creaciones propias.</p>	<p>Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.</p> <p>Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.</p>
<p><i>Representación del volumen y el espacio. La luz, el claroscuro. Valores expresivos.</i></p>		<p>Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.</p> <p>Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.</p>

<p><i>La organización del espacio visual. Composición en el plano. Ritmos, equilibrio, simetrías.</i></p>	<p>Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.</p> <p>Demostrar la capacidad de análisis para identificar y expresar por escrito y oralmente los elementos básicos de la composición: equilibrio, proporción y ritmo, en las obras de arte, así como si es capaz de aplicar estos principios básicos de la composición a sus propias obras.</p>	<p>Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.</p>
<p><i>Distintos tipos de expresión gráfico-plásticos: lápices de grafito y de color, rotuladores, témperas en distintos soportes.</i></p>	<p>Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.</p> <p>Conocer y aplicar las técnicas del grafito, bolígrafos, rotuladores, los lápices de colores, tempera y el collage en sus propias obras valorando además el potencial enriquecedor y expresivo de cada procedimiento y técnica empleada.</p>	<p>Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.</p> <p>Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las</p>
<p><i>Elementos que estructuran formas e imágenes.</i></p>	<p>Por otro lado, este apartado permite valorar el grado de autonomía y la capacidad del alumno para mantener su espacio de trabajo en orden y buen estado</p>	<p>Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando, creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, Collages matéricos y figuras tridimensionales.</p>

	<p>Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.</p> <p>Iniciar un proceso creativo sencillo, partiendo de una propuesta inicial que debe elaborar por escrito y con las indicaciones gráficas necesarias, para luego llevarla a la práctica, siguiendo lo establecido inicialmente.</p>	<p>Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito, ajustándose a los objetivos finales</p>
<p><i>Acercamiento experimental a distintos tipos de expresión gráfico-plástica.</i></p>	<p>Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</p> <p>Analizar y evaluar un proyecto propio o ajeno, oralmente y por escrito, así como la capacidad para enfrentarse a proyectos que deben realizarse en colaboración con sus compañeros.</p>	<p>Reflexiona y evalúa, oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva</p>

Bloque 2. Comunicación audiovisual		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>La percepción visual:</p> <p>El proceso de la percepción. Elementos y factores. Leyes de la Gestalt.</p> <p>Interpretación y elaboración de ilusiones ópticas.</p>	<p>Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.</p> <p>Analizar las ilusiones ópticas más comunes, así como para explicarlas desde los procesos básicos de la percepción visual.</p>	<p>Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica, aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.</p>
<p>La imagen:</p> <p>Definición. Grado de iconicidad. Signo, símbolo, icono.</p> <p>Lectura y análisis de imágenes.</p> <p>Imagen fija. La fotografía y el cómic.</p>	<p>Identificar signifiante y significado en un signo visual.</p> <p>Diferenciar entre el signifiante de una imagen y su significado a partir de diferentes tipos de imágenes planas o volumétricas y los conceptos estudiados previamente.</p>	<p>Distingue signifiante y significado en un signo visual.</p>
	<p>Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.</p> <p>Analizar reconocer y diferenciar las imágenes según su grado de significación o grado de iconicidad.</p>	<p>Diferencia imágenes figurativas de abstractas.</p>
		<p>Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.</p>

	<p>Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.</p> <p>Diferenciar entre los conceptos de icono y símbolo desde el análisis del significado de diferentes tipos de imágenes.</p>	Distingue símbolos de iconos.
	<p>Describir, analizar e interpretar una imagen, distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.</p> <p>Realizar oralmente y por escrito la descripción de una imagen de manera objetiva, atendiendo a sus elementos formales y también identificar su valor subjetivo o connotativo, si existiera claramente.</p>	Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.
	<p>Analizar y realizar cómics, aplicando los recursos de manera apropiada.</p> <p>Expresar haciendo uso de los lenguajes integrados, en este caso del cómic, el criterio no valora la calidad gráfico-plástica, sino su y su originalidad narrativa y expresividad tanto en la parte gráfica como en la escrita.</p>	Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.

<p>Comunicación visual y audiovisual:</p> <p>Elementos de la comunicación, funciones y finalidades. Lenguajes y códigos audiovisuales.</p>	<p>Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.</p> <p>Reconocer los elementos de la comunicación en un documento visual, es decir si reconoce al emisor, al receptor, código, canal, etc.</p>	<p>Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.</p>
	<p>Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.</p> <p>Reconocer la función comunicativa predominante en cada los mensaje visual y audiovisual, sabiendo que en algunos casos pueden tener más de una función.</p>	<p>Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.</p>
		<p>Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.</p>
<p>Imagen en movimiento: Tipos y fundamentos de la animación.</p> <p>Lenguaje del cine: Historia del cine. Géneros cinematográficos. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.</p> <p>Lenguaje publicitario audiovisual.</p>	<p>Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.</p> <p>Conocer los fundamentos generales de la imagen en movimiento y si es capaz de aplicarlos en sencillos trabajos personales, el criterio sobre todo mide la aplicación práctica de los conceptos, más que su resultado.</p>	<p>Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.</p>
	<p>Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales, apreciando los distintos estilos y</p>	<p>Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.</p>

	<p>tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.</p> <p>Comprender los recursos principales que se han utilizado en los lenguajes visuales y audiovisuales a lo largo de la historia, así como su capacidad para reconocer su importancia como patrimonio histórico y cultural que hay que respetar y conservar.</p>	
	<p>Identificar y emplear recursos visuales, como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.</p> <p>Crear su propio mensaje visual, aplicando algunos de los recursos narrativos, así como las técnicas gráficas estudiadas con anterioridad. El criterio valora especialmente la eficacia comunicativa del mensaje, aunque no dejará de lado la calidad plástica de los trabajos presentado.</p>	<p>Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.</p>
<p><i>Lenguaje Multimedia: tipos y Recursos digitales para su elaboración.</i></p>	<p>Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.</p> <p>Adquirir los fundamentos básicos de los lenguajes multimedia desde su aplicación práctica, al exigirle que elabore mensajes multimedia sencillo empleando las herramientas informáticas y los recursos disponibles en internet, tales como programas de presentación, pintura y retoque fotografió, edición de video, archivos de sonido, etc.</p>	<p>Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.</p>

Bloque 3. Dibujo técnico		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p><i>Materiales específicos de dibujo técnico.</i></p> <p><i>Definición del punto, la línea y el plano. Tipos de planos.</i></p>	<p>Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea en el plano.</p> <p>Conocer con precisión los conceptos del punto, la línea y el plano, así como su capacidad para representarlos básicamente.</p>	<p>Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla.</p>
<p><i>Tipos de líneas: Recta, semirecta y segmentos. Quebradas Curvas mixtas. Horizontales, verticales, oblicuas, paralelas, perpendiculares y transversales.</i></p>	<p>Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.</p>	<p>Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.</p>

<p>La circunferencia; su definición y sus elementos. Posiciones relativas de las circunferencias.</p>	<p>Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco, así como ser capaz de representarlos con precisión.</p>	<p>Representa gráficamente y definir por escrito los conceptos de relaciones entre circunferencias.</p> <p>Utiliza el compás, con un grado aceptable de precisión.</p>
<p>Operaciones con segmentos: suma y resta de segmentos. Mediatriz. Teorema de Thales y su aplicación.</p>	<p>Diferenciar claramente entre recta y segmento, tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.</p>	<p>Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.</p>
	<p>Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.</p>	<p>Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. Define el concepto.</p>
	<p>Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.</p>	<p>Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.</p>

Ángulos: Tipos. Suma y resta. Medición de ángulos. Bisectriz de un ángulo.	Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	
	Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
	Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
Triángulos. Clasificación. Resolución de problemas básicos.	Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.
	Construir triángulos conociendo dos o tres de sus lados	Construye un triángulo conociendo sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.
	Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

Cuadriláteros. Clasificación, construcción y resolución de problemas básicos.	Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	Construye cuadrados y rectángulos conociendo dos lados consecutivos y/o una diagonal.
	Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.
Los polígonos. Clasificación. Construcción de polígonos regulares.	Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.
	Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.
Tangencias: definición y resolución de tangencias básicas.	Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos	Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.
Introducción sistema diédrico desde su aplicación a las vistas de los volúmenes básicos. Iniciación a la normalización.		

	sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.	
Perspectiva tipos. Construcción en caballera de volúmenes elementales.	Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. 3º ESO

Bloque 1. Expresión plástica

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>Los elementos configuradores del lenguaje visual:</p> <p><i>El punto, el plano y la línea como elemento de descripción de expresión y configuración de la forma.</i></p> <p><i>La luz, el claroscuro. Valores expresivos.</i></p> <p><i>El color, colores primarios, secundarios, Color luz. Color pigmento.</i></p> <p><i>La textura visual y táctil.</i></p>	<p>Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.</p>	<p>Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.</p>
	<p>Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.</p> <p>Identificar y diferenciar las propiedades del claroscuro, del color luz y el color pigmento.</p>	<p>Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...).</p> <p>Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas y usando las TIC, para expresar sensaciones por medio del uso del color y el claroscuro.</p>

<p>La composición: Tipos, Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo</p>	<p>Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.</p>	<p>Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.</p>
		<p>Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.</p>
		<p>Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.</p>
<p>Técnicas gráfico plásticas: Técnicas secas, húmedas y mixtas: carboncillo, grafito, bolígrafos, rotuladores, los lápices de colores, ceras, tempera y collage Adecuación a las intenciones expresivas.</p>	<p>Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. El carboncillo, la témpera, los lápices de grafito y de color, los rotuladores, la tinta china y el collage.</p>	<p>Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.</p> <p>Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.</p> <p>Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando, creando texturas visuales y</p>

		<p>táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.</p> <p>Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas, componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.</p> <p>Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.</p> <p>Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>
<p><i>El proceso de creación. Apuntes, bocetos, esquemas, etc., métodos creativos para la obtención de imágenes gráfico-plásticas.</i></p>	<p>Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.</p>	<p>Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración obras plásticas, de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.</p>
	<p>Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</p>	<p>Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</p>
	<p>Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</p>	<p>Reflexiona y evalúa, oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva</p>

Bloque 2. Comunicación audiovisual		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p><i>La percepción visual: El proceso de la percepción. Elementos y factores. Leyes de la Gestalt. Interpretación y elaboración de ilusiones ópticas.</i></p>	<p>Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.</p>	<p>Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.</p>
		<p>Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.</p>
<p><i>La imagen: Definición. Significante y significado de la imagen. Grado de iconicidad. Signo, símbolo, icono. Lectura y análisis de imágenes. Imagen fija. La fotografía y el cómic.</i></p>	<p>Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.</p>	<p>Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.</p>
	<p>Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.</p>	<p>Diseña símbolos e iconos.</p>

	<p>Describir, analizar e interpretar una imagen, distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.</p>	<p>Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.</p>
		<p>Analiza una imagen, mediante una lectura objetiva y subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.</p>
	<p>Analizar y realizar fotografías, comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.</p>	<p>Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.</p> <p>Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista, aplicando diferentes leyes compositivas.</p>
	<p>Analizar y realizar cómics, aplicando los recursos de manera apropiada.</p>	<p>Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.</p>

<p>Comunicación visual y audiovisual: Elementos de la comunicación, funciones y finalidades. Lenguajes y códigos audiovisuales.</p>	<p>Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.</p>	<p>Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones, utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, <i>story board</i>, realización...). Valora de manera crítica los resultados.</p>
<p>Imagen en movimiento: Tipos y fundamentos de la animación.</p> <p>Lenguaje del cine: Historia del cine. Géneros cinematográficos. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.</p> <p>Lenguaje publicitario audiovisual.</p>	<p>Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.</p>	<p>Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.</p>
	<p>Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales, apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.</p>	<p>Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.</p>
	<p>Identificar y emplear recursos visuales, como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.</p>	<p>Diseña un mensaje publicitario audiovisual utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.</p>
	<p>Apreciar el lenguaje del cine, analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.</p>	<p>Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.</p>

<i>Lenguaje Multimedia: tipos y Recursos digitales para su elaboración.</i>	Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.
--	---	---

3º Bloque 3. Dibujo técnico		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<i>Definición del punto, la línea y el plano. Tipos de planos</i>	Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	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.
<i>Repaso de Conceptos fundamentales: Recta, semirrecta y segmentos. Quebradas Curvas mixtas. Horizontales, verticales, oblicuas, paralelas, perpendiculares y transversales.</i>	Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
<i>La circunferencia; sus elementos y propiedades.</i>	Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.

<p>Teorema de Thales y su aplicación en la división de un segmento y como escala.</p>	<p>Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.</p>	<p>Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.</p> <p>Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.</p>
<p>Ángulos: Suma y resta. Medición de ángulos.</p>	<p>Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.</p>	<p>Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.</p>
<p>Definición de los lugares geométricos destacables: mediatriz, bisectriz,</p>	<p>Conocer lugares geométricos y definirlos.</p>	<p>Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos).</p>

circunferencia, rectas paralelas, planos paralelos.		
	Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de	Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
Triángulos. Rectas y puntos característicos y, Construcción. Resolución de problemas básicos	Construir triángulos conociendo tres de tres de sus datos (lados o ángulos).	Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.
	Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	Determina el ortocentro, baricentro, incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las alturas, medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.
	Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con	Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.

<p><i>Cuadriláteros. Construcción y resolución de problemas básicos: cuadrado rectángulo. Rombo, romboide y trapecio.</i></p>	<p>Trazar las construcciones más habituales de paralelogramos.</p>	<p>Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.</p>
<p><i>Los polígonos. Construcción de polígonos regulares inscritos en la circunferencia y conocido el lado. Métodos generales para la obtención de polígonos.</i></p>	<p>Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.</p>	<p>Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.</p>
	<p>Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.</p>	<p>Construye correctamente polígonos regulares de hasta 6 lados, conociendo el lado.</p>
<p><i>Tangencias: definición, Resolución de problemas más comunes: rectas tangentes a circunferencias, circunferencias tangentes a circunferencias, enlaces de rectas y curvas más comunes.</i></p>	<p>Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.</p>	<p>Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.</p>

Óvalos, ovoides y espirales.	Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básico, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.
	Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los datos conocidos.
	Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.
Transformaciones básicas; definición, simetrías, giros, traslaciones básicas.	Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.
Introducción a las proyecciones ortogonales desde su aplicación a las vistas principales de piezas sencillas. Principios generales de la normalización: acotación, escalas, rotulación, formatos.	Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.	Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.
Perspectiva: tipos, fundamentos generales y construcción de perspectiva	Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.

<i>caballera e isométrico con su correspondiente reducción.</i>		
	Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 4º ESO

Bloque 1: Expresión plástica

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>Valores expresivos de los elementos del lenguaje plástico y visual: punto líneo, plano, iluminación y textura.</p> <p>Estructura de la forma y proporción.</p> <p>Simbología y psicología del color.</p> <p>Estructuras compositivas. Ritmo y movimiento.</p>	<p>Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.</p>	<p>Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.</p>
<p>Procesos técnicos de expresión del dibujo y pintura: técnicas secas, húmedas y mixtas. Técnicas digitales.</p> <p>Técnicas básicas del grabado y estampación.</p> <p>Materiales y soportes según las diferentes técnicas del lenguaje plástico y visual.</p>	<p>Realizar obras plásticas experimentando con los elementos del lenguaje visual y utilizando diferentes soportes y técnicas tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.</p>	<p>Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.</p> <p>. Estudia el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.</p>

<p>Materiales y proceso generales de la obra tridimensional.</p> <p>Experimentación con distintos materiales.</p>		Cambia el significado de una imagen por medio del color.
	<p>Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.</p>	<p>Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.</p>
		<p>Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-gráficos manteniendo su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>
<p>El proceso de creación artística individual y en grupo: preparación, incubación, iluminación, verificación.</p>	<p>Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p>	<p><i>Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</i></p>

<p>Análisis y apreciación de diferentes manifestaciones artísticas de todos los tiempos, estilos y técnicas más destacable.</p>	<p>Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.</p>	<p>Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística, analizando los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.</p>
		<p>Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte, situándolas en el periodo artístico al que pertenecen.</p>

Bloque 2 Dibujo Técnico		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>Materiales de Dibujo Técnico.</p> <p>Formas geométricas básicas: Cuadriláteros. Polígonos regulares. Polígonos estrellados.</p> <p>Tangencias y enlaces</p>	<p>Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.</p>	<p>Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.</p>
		<p>Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.</p>

Óvalo, ovoide, espiral.		Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.
		Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.
Geometría descriptiva. Tipos de proyección. Sistemas de representación: Sistema diédrico, sistema axonométrico, perspectiva caballera, perspectiva cónica.	Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.	Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.
		Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.
		Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.
		Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.
El dibujo técnico en el diseño. Programas de dibujo por ordenador.	Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

Bloque 3: Fundamentos del diseño		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>La comunicación visual: elementos y finalidades.</p> <p>Áreas del diseño: diseño gráfico, de interiores, modas...Finalidades.</p> <p>La imagen corporativa.</p> <p>Reconocimiento y lectura de imágenes en el diseño.</p>	<p>Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales, apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.</p>	<p>Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.</p>
		<p>Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.</p>
	<p>Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.</p>	<p>Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.</p>
<p>Fundamentos del diseño: valores funcionales y estéticos.</p> <p>Las formas básicas del diseño. Composiciones modulares.</p>	<p>Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño, adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.</p>	<p>Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares, utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.</p>

<p>Técnicas y procesos en la elaboración de diseños: Objetivos, realización del proceso de creación: boceto (croquis), guion (proyecto) presentación (maqueta) y evaluación del resultado final.</p> <p>El diseño asistido por ordenador: Programas de dibujo.</p>		<p>Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.</p>
		<p>Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.</p>
		<p>Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.</p>
		<p>3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, respetando las realizadas por compañeros.</p>

Bloque 4: Lenguaje audiovisual y multimedia		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>Lenguaje audiovisual. Características.</p> <p>Lenguaje fotográfico: Encuadre, iluminación, valores expresivos. Corrientes estéticas y géneros fotográficos.</p> <p>Cámaras. Aplicaciones técnicas.</p> <p>Lenguaje cinematográfico: Planos, movimientos y angulaciones de cámara. Géneros.</p>	<p>Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual, valorando la labor de equipo.</p>	<p>Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.</p>
		<p>Realiza un story board a modo de guión para la secuencia de una película.</p>
<p>Lenguaje visual en prensa. Finalidades de las imágenes en prensa.</p> <p>Lenguaje televisivo. Géneros.</p> <p>Diseño publicitario: fundamentos y estilos. Elementos y composición de los mensajes publicitarios.</p>	<p>Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p>	<p>Analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.</p>
		<p>Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.</p>

		Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.
<p><i>El proceso colaborativo en la creación artística. Lluvia de ideas, trabajo en equipo.</i></p> <p><i>Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen. Infografía, arte interactivo y videoarte.</i></p> <p><i>Multimedia.</i></p>	Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad, rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.	Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.
	Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.
		Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.

Dibujo Técnico I		
Bloque 1: Geometría y Dibujo Técnico		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p><i>Instrumentos de dibujo. Características y empleo.</i></p> <p><i>Trazados fundamentales. Reconocimiento de la geometría en la naturaleza y en el arte y como instrumento para el diseño</i></p> <p><i>Trazados fundamentales en el plano. Paralelas, perpendiculares, mediatrices. Operaciones con ángulos</i></p> <p><i>Escalas.</i></p> <p><i>Construcción de formas poligonales Triángulos. Rectas</i></p>	<p>Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema “paso a paso” y/o figura de análisis elaborada previamente.</p> <p>Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de reconocer los postulados básicos de la geometría euclidiana, así como extrapolar su definición al espacio plano.</p> <p>Valorar el método y razonamiento utilizados en las construcciones geométricas.</p> <p>Dibujar los trazados fundamentales en el plano y comprender y determinar gráficamente los principales lugares geométricos en base a las consignas establecidas.</p> <p>Definir y clasificar los ángulos y realizar operaciones fundamentales sobre los mismos.</p>	<p>Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p> <p>Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.</p> <p>Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.</p> <p>Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.</p> <p>Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y</p>

<p><i>y puntos notables de un triángulo</i></p> <p><i>Construcción de formas poligonales</i></p> <p><i>Cuadriláteros.</i></p> <p><i>Polígonos regulares</i></p> <p><i>Relaciones geométricas. Proporcionalidad, semejanza, igualdad y equivalencia</i></p> <p><i>Transformaciones geométricas. Traslación, giro, simetría, homotecia y afinidad</i></p> <p><i>Tangencias.</i></p> <p><i>Curvas técnicas. Óvalo, ovoide, espiral y voluta.</i></p>	<p>Distinguir las relaciones métricas angulares en la circunferencia y el círculo, describir sus propiedades e identificar sus posibles aplicaciones.</p> <p>Valorar la importancia que tiene el correcto acabado y presentación del dibujo en lo referido a la diferenciación de los trazos principales y auxiliares que lo configuran, la exactitud de los mismos y la limpieza y el cuidado del soporte.</p> <p>Diseñar, modificar o reproducir estructuras geométricas basadas en redes modulares.</p> <p>Definir y clasificar las formas poligonales.</p> <p>Calcular gráficamente las líneas y puntos notables de un triángulo.</p> <p>Resolver gráficamente la construcción de triángulos y cuadriláteros en función de los datos dados.</p> <p>Construir polígonos regulares y diseñar polígonos estrellados. - Describir las características de las transformaciones geométricas elementales en el plano y realizar las operaciones gráficas asociadas.</p> <p>Aplicar los diferentes métodos para construir figuras proporcionales. - Seleccionar, construir y usar de forma precisa escalas gráficas adecuadas</p>	<p>los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.</p> <p>Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.</p> <p>Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.</p> <p>Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.</p>
---	---	---

<p>Trazado como aplicación de tangencias</p> <p>Aplicaciones de la geometría. Geometría y nuevas tecnologías</p>	<p>para reproducir figuras proporcionales en función del espacio disponible en el plano.</p>	
	<p>Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de Resolver gráficamente problemas básicos de tangencia e indicar con claridad, rigor y precisión tanto los puntos de tangencia como los centros de los arcos tangentes.</p> <p>Identificar y analizar los casos de tangencias existentes en elementos artísticos, arquitectónicos, industriales o del entorno.</p> <p>Aplicar los conocimientos de tangencias en la resolución, reproducción o diseño de figuras</p>	<p>Analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.</p>
		<p>Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.</p>
		<p>Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.</p>

	<p>compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.</p> <p>Construir curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales.</p> <p>Valorar la ventaja del uso de las nuevas tecnologías en la visualización de construcciones y trazados, así como en el diseño arquitectónico e industrial, y reconocer las principales aplicaciones de dibujo vectorial en 2D.</p>	
--	--	--

Dibujo Técnico I		
Bloque 2: Sistemas de Representación		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>Sistemas de Representación. Fundamentos y características más importantes de cada uno de ellos.</p> <p>Sistema Diédrico. Representación del punto, la recta y el plano.</p> <p>Sistema Diédrico. Intersección de planos y de recta con plano.</p> <p>Sistema Diédrico III. Paralelismo, perpendicularidad y distancias. Verdaderas magnitudes.</p>	<p>Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles. Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de reconocer los sistemas de representación como un lenguaje universal.</p>	<p>Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.</p> <p>Realiza perspectivas caballeras o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p>
	<p>Definir y clasificar las distintas clases de proyecciones. Distinguir los elementos descriptivos básicos de los diferentes tipos de perspectiva.</p>	<p>Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida. • Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado. Representa formas</p>
	<p>Seleccionar el sistema de representación más adecuado dependiendo del ámbito de aplicación considerado y los objetivos planteados.</p> <p>Representar e identificar de forma normalizada puntos, rectas y planos en el sistema diédrico, determinar sus posiciones relativas en el</p>	

<p>Sistema de Planos acotados.</p> <p>Sistema axonométrico.</p> <p>Sistema de perspectiva Caballera</p>	<p>espacio. realizar operaciones de paralelismo, perpendicularidad, pertenencia e intersección.</p>	<p>sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzada o con la ayuda de plantillas de curvas.</p>
<p>Sistema cónico de perspectiva lineal</p> <p>Representación del punto, la recta y el plano.</p> <p>Sistema cónico de perspectiva lineal.</p> <p>Representación de superficies poliédricas y de revolución.</p> <p>Trazado de perspectivas de exteriores y de interiores</p>	<p>Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados. Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de - identificar y usar el coeficiente de reducción asociado a cada tipo de axonometría.</p> <p>Elegir la axonometría más adecuada para dibujar la perspectiva de un cuerpo a partir de sus vistas diédricas principales.</p> <p>Utilizar el óvalo como aproximación a formas circulares en el sistema isométrico.</p>	

	<p>Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.</p> <p>Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de asociar el sistema cónico con la percepción de la profundidad espacial de la visión estereoscópica.</p> <p>Distinguir los parámetros y elementos definitorios del sistema. - Diferenciar los distintos tipos de perspectiva cónica.</p> <p>Aplicar la perspectiva cónica a la interpretación o diseño de espacios. - Representar formas planas y volumétricas sencillas.</p> <p>Analizar las posiciones relativas de un cuerpo respecto a los planos coordenados para favorecer y facilitar el trazado de su perspectiva.</p> <p>Representar de forma simplificada la circunferencia o arcos de circunferencia mediante el trazado a mano alzada o con ayuda de plantillas de elipses perspectivas inscritas en polígonos.</p>	
--	---	--

Dibujo Técnico I		
Bloque 3: Normalización		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>Normalización. Principios generales de representación. Líneas normalizadas</p> <p>Formatos. Plegado para archivadores A4. Archivo y reproducción de planos</p> <p>Acotación. Cortes y secciones</p>	<p>Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.</p> <p>Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.</p>	<p>Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo técnico.</p> <p>Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.</p> <p>Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.</p> <p>Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.</p> <p>Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.</p>

		<p>Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.</p> <p>Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.</p> <p>Presenta los trabajos de Dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.</p>
--	--	---

Dibujo Técnico II		
Bloque 1: Geometría y Dibujo Técnico		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p><i>Trazados en el plano. Arco capaz. Ángulos relacionados con la circunferencia. Cuadrilátero inscriptible. Teorema del cateto y de la altura</i></p> <p><i>Potencia. Eje radical y centro radical. Sección áurea. Rectángulo áureo</i></p> <p><i>Inversión</i></p> <p><i>Tangencias. Tangencias como aplicación de los conceptos de potencia e inversión</i></p> <p><i>Curvas cónicas. La elipse. La hipérbola y la parábola. Definición y</i></p>	<p>Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p> <p>Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.</p> <p>Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.</p>	<p>Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.</p> <p>Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión.</p> <p>Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.</p> <p>Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.</p> <p>Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>

<p><i>trazado. Tangencias y puntos de intersección con una recta. Otros problemas de cónicas</i></p> <p><i>Curvas Técnicas. Curvas cíclicas. Cicloide. Epicicloide. Hipocicloide. Pericicloide. Evolvente de la circunferencia</i></p> <p><i>Transformaciones geométricas. Homología y afinidad</i></p>		<p>Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.</p> <p>Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.</p> <p>Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.</p> <p>Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricas, describiendo sus aplicaciones.</p> <p>Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.</p> <p>Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.</p>
--	--	--

Dibujo Técnico II		
Bloque 2: Sistemas de Representación		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>Sistema Diédrico I. Abatimientos, cambios de planos, giros y ángulos. Verdaderas magnitudes superficiales y angulares</p> <p>Sistema Diédrico II. Representación de los poliedros regulares. Representación de superficies poliédricas y de revolución. Secciones planas. Intersección con una recta. Desarrollos y transformadas</p> <p>Sistema axonométrico ortogonal. Escala isométrica. Perspectiva isométrica de la circunferencia. Representación de cuerpos poliédricos y de revolución. Secciones planas. Intersección con</p>	<p>Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la “visión espacial”, analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.</p> <p>Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.</p> <p>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</p>	<p>Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.</p> <p>Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.</p> <p>Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados.</p> <p>Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.</p> <p>Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones</p>

<p>una recta. Relación del sistema axonométrico con el diédrico</p>	<p>la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.</p>	<p>diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida. 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. Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida.</p> <p>Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.</p> <p>Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección. Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios.</p> <p>Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías.</p>
--	---	--

Dibujo Técnico II		
Bloque 3: Documentación Gráfica de Proyectos		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p><i>Planos Técnicos. Tipos de planos en la representación gráfica</i></p> <p><i>Normalización. Ampliación de acotación</i></p> <p><i>Roscas. Representación gráfica y acotación</i></p> <p><i>Elementos normalizados.</i></p> <p><i>Proyectos de mecanismos.</i></p> <p><i>Tecnologías de la información y la comunicación. Dibujo vectorial en 2D y 3D</i></p>	<p>Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.</p> <p>Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.</p>	<p>Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo técnico.</p> <p>Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.</p> <p>Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.</p> <p>Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.</p> <p>Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.</p>

		<p>Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.</p> <p>Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.</p>
--	--	---

4. Secuenciación y temporalización de los contenidos.

Planteamos unos contenidos organizados en los **TRES BLOQUES**, distribuidos en **UNIDADES DIDÁCTICAS**.

Los Bloques de contenidos no son un temario, ni unidades compartimentadas, sino una agrupación de contenidos con características y elementos didácticos comunes, y formas de trabajo similares.

4.1.1 Propuesta de organización de contenidos 1ºESO

PRIMER TRIMESTRE	BLOQUE 3: DIBUJO TÉCNICO
<p><i>Unidad didáctica 1.-DIBUJO TÉCNICO y GEOMETRÍA. CONCEPTOS y DEFINICIONES</i></p> <p><i>Unidad didáctica 2.-TRAZADOS GEOMÉTRICOS</i></p> <p><i>Unidad didáctica 3.-LAS FORMAS POLIGONALES</i></p>	
<p>CONTENIDOS:</p> <p><i>Unidad didáctica 1</i></p> <p>Elementos básicos del dibujo técnico: Punto.</p> <p>Línea. Tipos de líneas (recta, curva, semirrecta, segmento, quebrada). Posiciones relativas de las rectas (rectas secantes, paralelas y perpendiculares). Suma y resta de segmentos.</p> <p>Mediatriz.</p> <p>Plano. Definición.</p> <p>La circunferencia y sus elementos. Posiciones relativas de las circunferencias.</p> <p>Ángulos: Tipos. Suma y resta. Medición de ángulos.</p> <p>Bisectriz.</p> <p>Teorema de Tales. Trazados geométricos fundamentales</p> <p>Trazado de líneas rectas con plantillas</p> <p><i>Unidad didáctica 2</i></p> <p>Mediatriz de un segmento. Construcción de la mediatriz de un segmento</p> <p>Trazado de rectas perpendiculares</p> <p>Trazado de rectas paralelas</p> <p>Trazado de la circunferencia</p> <p>Trazado de arcos</p>	

Construcción de ángulos

Operaciones con segmentos y con ángulos

Transporte de medidas

Suma y diferencia de segmentos

Suma y diferencia de ángulos

Proporcionalidad

Unidad didáctica 3

Los polígonos. Clasificación. Triángulos. Construcción. Resolución de problemas básicos. Cuadriláteros. Clasificación, construcción y resolución de problemas básicos. Construcción de polígonos regulares inscritos en la circunferencia.

Las formas poligonales

Elementos de un polígono

Clasificación de los polígonos

Los triángulos

Definición

Características de los triángulos

Clases de triángulos

Construcción geométrica de triángulos

Los cuadriláteros

Definición y características

Clases de cuadriláteros

Construcción geométrica de cuadriláteros

Los polígonos regulares

Construcción geométrica de polígonos regulares inscritos

TEMPORALIZACIÓN: 14 semanas lectivas. Aproximadamente 40 sesiones

Incluye tres unidades didácticas que suponen desarrollar los contenidos de más peso de nuestra materia. Teniendo en cuenta que dos sesiones iniciales se dedican a presentación de la materia, explicación de criterios de evaluación, mínimos para aprobar, organización de grupos de trabajo, instrucciones para el desarrollo de las actividades, etc.

SEGUNDO TRIMESTRE BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

Unidad didáctica 4. EL PUNTO. LA LÍNEA. EL PLANO. PROCEDIMIENTOS Y TÉCNICAS DE DIBUJO

Unidad didáctica 5. EL COLOR. TÉCNICAS DE COLOR

Unidad didáctica 6. LA TEXTURA. EL COLLAGE. EL PROCESO CREATIVO

CONTENIDOS:

Unidad didáctica 4: Materiales y técnicas. Técnicas secas, húmedas y mixtas. Soportes. Aplicación en el proceso creativo. Pautas de trabajo colectivo. **El punto, la línea y el plano** como elementos definidores de la forma. Cualidades de la forma. Valores expresivos.

Unidad didáctica 5: Texturas visuales, táctiles, artificiales y naturales. Técnicas para conseguir texturas como el frottage, el collage y la estampación.

Unidad didáctica 6: El color. Principios básicos de la teoría del color. Síntesis aditiva y síntesis sustractiva. Aplicación de las técnicas en trabajos del color. La tridimensionalidad. Paso de lo bidimensional a lo tridimensional con diferentes materiales.

TEMPORALIZACIÓN: 12 semanas lectivas. Aproximadamente 36 sesiones

Incluye tres unidades didácticas

TERCER TRIMESTRE BLOQUE 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Unidad didáctica 7. LA PERCEPCIÓN VISUAL. COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL. LA IMAGEN

Unidad didáctica 8. LA FOTOGRAFÍA. EL CÓMIC. EL CINE. LA ANIMACIÓN

CONTENIDOS:

Unidad didáctica 7: La percepción visual. Principio perceptivo de figura y fondo. Conceptos de figuración y abstracción. Proceso de lectura de una imagen. Análisis connotativo y denotativo. Elementos y funciones del proceso comunicativo.

Unidad didáctica 8: Iniciación a la fotografía. Encuadre, puntos de vista y valor expresivo. Iniciación a la imagen en movimiento. Uso responsable y educativo de las TIC. Programas básicos y aplicaciones de dispositivos móviles para el tratamiento digital de la imagen.

TEMPORALIZACIÓN: 12 semanas lectivas. Aproximadamente 36 sesiones

Incluye dos unidades didácticas.

4.1.2 Propuesta de organización de contenidos en 3ºESO

PRIMER TRIMESTRE BLOQUE 3: DIBUJO TÉCNICO

Unidad didáctica 1. FORMAS POLIGONALES. TANGENCIAS BÁSICAS. CURVAS TÉCNICAS

Unidad didáctica 2. ESCALAS Y FORMAS MODULARES

Unidad didáctica 3. SISTEMAS DE REPRESENTACION

CONTENIDOS:

Unidad didáctica 1

Formas geométricas

Axiomas geométricos de Euclides

Lugares geométricos

Puntos y rectas notables de un triángulo
Construcción geométrica de triángulos
Construcción geométrica de cuadriláteros
Construcción geométrica de polígonos regulares
Construcción geométrica de polígonos regulares inscritos
Construcción geométrica de polígonos regulares a partir del lado
Tangencias básicas
Análisis y trazado de enlaces o uniones de líneas
Construcción geométrica de curvas técnicas
Óvalo
Ovoide
Espiral
Escalas

Unidad didáctica 2

Tipos de escalas
Determinación de las medidas de un dibujo
Determinación de la escala de un dibujo
Transformaciones geométricas
Traslación
Giro o rotación
Simetría
Composiciones modulares
Redes modulares simples
El módulo
Submódulo y supermódulo
Diseño de composiciones modulares

Unidad didáctica 3

Geometría descriptiva
Sistemas de proyección
Sistemas de representación
Principales sistemas de representación
Sistema diédrico

Representación de cuerpos geométricos en el sistema diédrico

Normalización

Perspectiva isométrica

Perspectiva isométrica de formas planas

Perspectiva isométrica de un prisma de base cuadrada

Perspectiva isométrica de la esfera

Representación de cuerpos conocidas sus vistas

Perspectiva caballera

Ángulos que forman los ejes y coeficiente de reducción

Perspectiva caballera de formas planas

Perspectiva caballera de un prisma de base cuadrada

Perspectiva caballera de un cilindro

Perspectiva caballera de un sólido dadas sus vistas diédrica

Proceso: perspectiva caballera

TEMPORALIZACIÓN14 semanas lectivas. Aproximadamente 40 sesiones

.

SEGUNDO TRIMESTRE BLOQUE I. EXPRESION PLASTICA.

Unidad didáctica 4. EL PUNTO. LA LÍNEA. EL PLANO. LA TEXTURA.

Unidad Didáctica 5. EL COLOR. TÉCNICAS DE COLOR.

Unidad Didáctica 6. LA COMPOSICIÓN

CONTENIDOS:

Unidad didáctica 4

El punto

Características del punto

Expresividad del punto

El punto como elemento definidor de formas planas y tridimensionales

La línea

Características de la línea

La línea como instrumento de representación

La línea como abstracción de la forma

La línea definidora de volumen

Expresividad de la línea

El plano

Expresividad del plano

Las texturas

Texturas táctiles

Texturas visuales

Texturas naturales

Texturas artificiales

Expresividad de las texturas

Unidad didáctica 5

El color

Mezcla aditiva o color luz

Colores primarios y secundarios

Colores complementarios

La percepción de los colores
Mezcla sustractiva o color pigmento
Colores primarios y secundarios
Colores complementarios
Mezcla partitiva
Cualidades o propiedades del color
Tono
Valor
Saturación
El círculo cromático
Gammas cromáticas de colores fríos y cálidos
Elaboración de mezclas de colores
Armonía cromática
Contraste cromático
Sistemas de clasificación del color
Simbología del color

Unidad didáctica 6

Composición
Esquemas compositivos
Peso visual
Equilibrio compositivo
Ley de la balanza
Ley de compensación
Simetría
Simetría axial
Simetría central o radial
Ritmo
Ritmo uniforme.
Ritmos alternos.
Ritmos crecientes y decrecientes
Composiciones rítmicas planas
Ritmo temporal en las imágenes fijas

Movimiento

Proporción

La sección áurea

La proporción de la figura humana

Redes modulares

El módulo

Composiciones modulares

Sensación de espacio tridimensional y de volumen

TEMPORALIZACIÓN: 11-12 semanas lectivas. Aproximadamente 36 sesiones.

TERCER TRIMESTRE BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Unidad didáctica 7. ESPACIO Y VOLUMEN. PROCEDIMIENTOS Y TÉCNICAS.

***Unidad 8. LA PERCEPCIÓN VISUAL. LA COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDITIVA. LA IMAGEN.
La Unidad 9 LA FOTOGRAFÍA. PUBLICIDAD. CÓMIC. CINE. MULTIMEDIA.***

CONTENIDOS:

Unidad didáctica 7

Aspectos visuales y plásticos del entorno. Forma, objeto y conjunto. Relación figura-fondo. Formas naturales y artificiales. El plano en la estructura de formas e imágenes. Relaciones entre planos: penetración, superposición, transparencia...

Técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.

Conceptos y definiciones

El concepto espacial

Percepción espacial

Relaciones de proximidad y lejanía entre formas planas

Cambio de tamaño

Superposición

Contraste

Clarooscuro

Técnicas de dibujo

Lápices

Carboncillos

Técnicas de color y pintura

Lápices de colores

Pasteles y ceras

Acuarelas

Témperas

Técnicas de grabado

El collage

Unidad didáctica 8

La percepción visual. Principio perceptivo de figura y fondo.

Conceptos de figuración y abstracción. Proceso de lectura de una imagen. Análisis connotativo y denotativo. Elementos y funciones del proceso comunicativo. Conceptos y definiciones.

Principios de la percepción visual:

Cercanía o profundidad

Semejanza

Continuidad

Cierre o cerramiento

Relación entre la figura y el fondo, Ilusiones ópticas

Engaño en el tamaño de las formas

Engaño en los contrastes

Distorsión en el paralelismo

Ilusión óptica de movimiento. Proceso de comunicación visual

Emisor y receptor

Mensaje y canal

Símbolos y signos

Iconicidad y abstracción

Imagen analógica o representativa

Imagen abstracta

Imagen simbólica. Análisis de una imagen

Significante o contenido denotativo. Significado o contenido connotativo.

Unidad didáctica 9

Iniciación a la fotografía. Encuadre, puntos de vista y valor expresivo. Iniciación a la imagen en movimiento.

Uso responsable y educativo de las TIC. Programas básicos y aplicaciones de dispositivos móviles para el tratamiento digital de la imagen.

La fotografía

Fotografía digital

Leyes compositivas de la fotografía

Elementos clave de la composición fotográfica

La publicidad

Procedimientos para crear connotación

Retórica publicitaria. Recursos expresivos
de la imagen en la publicidad

El cómic

Elementos básicos del cómic

Recursos específicos del cómic

El cine

Planificación de una película. Fases para su realización.

Principales tipos de planos

Punto de vista de la cámara

Multimedia

Presentaciones multimedia

TEMPORALIZACIÓN: 11-12 semanas lectivas. Aproximadamente 36 sesiones.

4.1.3 Propuesta de organización de contenidos en 4ºESO

<u>PRIMER TRIMESTRE</u>	<u>BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO</u>
<i>Unidad 1: GEOMETRÍA PLANA.</i> <i>Unidad 2: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN</i>	
<i>Unidad 1</i> Construcciones geométricas Cuadriláteros Polígonos regulares Tangencias y enlaces Curvas cónicas. Aplicación de la geometría plana en el mundo del diseño <i>Unidad 2:</i> Sistema diédrico Sistema axonométrico ortogonal. Perspectiva isométrica Perspectiva isométrica de formas planas Perspectiva isométrica de formas tridimensionales Sistema axonométrico oblicuo. Perspectiva caballera Perspectiva caballera de formas planas Perspectiva caballera de formas tridimensionales Perspectiva cónica Clasificación de la perspectiva cónica Elementos fundamentales que intervienen en la perspectiva cónica Perspectiva cónica frontal o central Perspectiva cónica oblicua o de dos puntos de fuga Perspectiva libre Dibujo técnico y nuevas tecnologías Ejemplos de aplicación de los programas de diseño en 3D	

Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación en las propias producciones.

TEMPORALIZACIÓN: 12 semanas lectivas. Aproximadamente 24 sesiones.

SEGUNDO TRIMESTRE BLOQUE 1 EXPRESIÓN PLÁSTICA

***Unidad 3:* LA LÍNEA. LA TEXTURA. EL COLOR. MATERIALES Y TÉCNICAS**

***Unidad 4:* LA COMPOSICIÓN**

CONTENIDOS:

Unidad didáctica 3

La línea

Ámbitos de aplicación y uso de la línea

Valor expresivo de la línea en la expresión plástica

La textura

Textura táctil

Textura visual o gráfica

El color

Color denotativo

Color connotativo

Técnicas de dibujo

Lápices de colores

Pasteles y ceras

Acuarelas

Pinturas al óleo

Técnicas de grabado y estampación

Técnicas de estampación en relieve

Técnicas de huecograbado

Unidad didáctica 4

Elementos que intervienen en la composición

Centro de interés visual

Peso visual y equilibrio

Líneas de fuerza o direcciones visuales

Análisis de obras de arte

Ritmos visuales

Movimiento

Análisis y lectura de obras de arte

El proceso de creación artística

Sintaxis del dibujo y elementos que la componen

Dibujos previos y auxiliares: boceto, bosquejo, croquis, apunte

Técnicas y estilos en el arte contemporáneo

TEMPORALIZACIÓN: 14 semanas lectivas. Aproximadamente 28 sesiones.

TERCER TRIMESTRE BLOQUE 3 Y 4: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

Unidad 5: FUNDAMENTOS Y APLICACIONES DEL DISEÑO; EL DISEÑO GRÁFICO.

Unidad 6: DISEÑO DE OBJETOS Y DE ESPACIOS. EL PROCESO DE CREACIÓN.

CONTENIDOS:

Unidad 5

Fundamentos del diseño

Elementos básicos de la comunicación visual en el diseño

Formas básicas

Diseño de composiciones modulares

Forma y función en el diseño

La geometría como instrumento para el diseño

Componentes del diseño relacionados con su función y su apariencia

Ámbitos de aplicación y función del diseño

El diseño gráfico

Ámbitos de aplicación del diseño gráfico

Funciones del diseño gráfico

Fases del proceso de realización de un diseño gráfico

Tipografía

Identidad visual corporativa

Diseño de embalajes (packaging)

Diseño editorial

Unidad 6

Diseño de moda

Figurines

Patrones

Tipos de diseño

Diseño industrial

Consideraciones a tener en cuenta en el proceso de diseño industrial

Diseño de espacios

Diseño arquitectónico

Diseño de interiores

Diseño y proceso de creación: las fases de una obra

Diseño y nuevas tecnologías

Técnicas informáticas de diseño vectorial

Técnicas informáticas de diseño *bitmap* (o de mapa de bits)

Unidad 7

El cómic

La fotografía

Cine. Labor de equipo en la creación cinematográfica

La televisión. Comunicación de masas.

Reconocimiento y lectura de imágenes de vídeo y multimedia

Sintaxis del lenguaje cinematográfico y video gráfico

Elaboración de documentos multimedia.

Aplicación de la imagen animada en formas multimedia.

Reconocimiento y lectura de imágenes de la publicidad

Elaboración de un proyecto de diseño publicitario.

TEMPORALIZACIÓN: 11-12 semanas lectivas. Aproximadamente 24 sesiones.

4.1.4 Propuesta de organización de contenidos en 1º Bachillerato.

<u>PRIMER TRIMESTRE</u> <u>BLOQUE 1</u>
<i>GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO</i>
CONTENIDOS: Instrumentos de dibujo. Características y empleo. Trazados fundamentales. Reconocimiento de la geometría en la naturaleza y en el arte y como instrumento para el diseño Trazados fundamentales en el plano. Paralelas, perpendiculares, mediatrices. Operaciones con ángulos Escalas. Construcción de formas poligonales I. Triángulos. Rectas y puntos notables de un triángulo Construcción de formas poligonales II. Cuadriláteros. Polígonos regulares Relaciones geométricas. Proporcionalidad, semejanza, igualdad y equivalencia
TEMPORALIZACIÓN: 14 semanas lectivas. Aproximadamente 56 sesiones.

<u>SEGUNDO TRIMESTRE</u> <u>BLOQUE 1 Y 2</u>
<i>GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO</i> <i>SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN</i>
CONTENIDOS: <i>GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO</i> Transformaciones geométricas. Traslación, giro, simetría, homotecia y afinidad Tangencias. Curvas técnicas. Óvalo, ovoide, espiral y voluta. Trazado como aplicación de tangencias Aplicaciones de la geometría. Geometría y nuevas tecnologías <i>SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN</i>

Sistemas de Representación. Fundamentos y características más importantes de cada uno de ellos.

Sistema Diédrico. Representación del punto, la recta y el plano.

Sistema Diédrico. Intersección de planos y de recta con plano.

Sistema Diédrico III. Paralelismo, perpendicularidad y distancias. Verdaderas magnitudes.

TEMPORALIZACIÓN: 12 semanas lectivas. Aproximadamente 48 sesiones.

TERCER TRIMESTRE BLOQUE 2 Y 3

SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

NORMALIZACIÓN

CONTENIDOS:

SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

Sistema de Planos acotados.

Sistema axonométrico.

Sistema de perspectiva Caballera

Sistema cónico de perspectiva lineal I. Representación del punto, la recta y el plano.

Sistema cónico de perspectiva lineal II. Representación de superficies poliédricas y de revolución. Trazado de perspectivas de exteriores y de interiores

NORMALIZACIÓN

Normalización. Principios generales de representación. Líneas normalizadas

Formatos. Plegado para archivadores A4. Archivo y reproducción de planos

Acotación. Cortes y secciones

TEMPORALIZACIÓN: 12 semanas lectivas. Aproximadamente 48 sesiones.

4.1.5 Propuesta de organización de contenidos en 2º Bachillerato.

<u>PRIMER TRIMESTRE BLOQUE 2</u>
<i>SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN</i>
CONTENIDOS: Sistema Diédrico I. Abatimientos, cambios de planos, giros y ángulos. Verdaderas magnitudes superficiales y angulares Sistema axonométrico ortogonal. Escala isométrica. Perspectiva isométrica de la circunferencia. Representación de cuerpos poliédricos y de revolución. Secciones planas. Intersección con una recta. Relación del sistema axonométrico con el diédrico
TEMPORALIZACIÓN: 14 semanas lectivas. Aproximadamente 56 sesiones.

<u>SEGUNDO TRIMESTRE BLOQUE 1 Y 2 EXPRESIÓN PLÁSTICA</u>
<i>SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN</i> <i>GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO</i>
CONTENIDOS: <i>SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN</i> Sistema Diédrico II. Representación de los poliedros regulares. Representación de superficies poliédricas y de revolución. Secciones planas. Intersección con una recta. Desarrollos y transformadas <i>GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO</i> Trazados en el plano. Arco capaz. Ángulos relacionados con la circunferencia. Cuadrilátero inscriptible. Teorema del cateto y de la altura Potencia. Eje radical y centro radical. Sección áurea. Rectángulo áureo Inversión Tangencias. Tangencias como aplicación de los conceptos de potencia e inversión Curvas cónicas. La elipse. La hipérbola y la parábola. Definición y trazado. Tangencias y puntos de intersección con una recta. Otros problemas de cónicas Curvas Técnicas. Curvas cíclicas. Cicloide. Epicloide. Hipocicloide. Pericloide. Evolvente de la circunferencia

Transformaciones geométricas. Homología y afinidad

TEMPORALIZACIÓN: 12 semanas lectivas. Aproximadamente 48 sesiones.

TERCER TRIMESTRE BLOQUE 3

DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS

CONTENIDOS:

El proceso de diseño y fabricación. Perspectiva histórica y situación actual. El proyecto

Planos Técnicos. Tipos de planos en la representación gráfica

Normalización. Ampliación de acotación

Roscas. Representación gráfica y acotación

Elementos normalizados.

Proyectos de mecanismos.

Tecnologías de la información y la comunicación. Dibujo vectorial en 2D y 3D

TEMPORALIZACIÓN: 12 semanas lectivas. Aproximadamente 48 sesiones.

5. Metodología

5.1. Principios metodológicos en E.S.O.

Una metodología activa cuyo objetivo será un aprendizaje estimulante, generando en el alumno una acción que resulta de su interés, de la necesidad o la curiosidad. Se pretende que sean los alumnos los que actúen, los que elaboran sus conocimientos, los organizan, los coordinan y, posteriormente los expresan.

La metodología didáctica activa y participativa, favoreciendo el trabajo individual y cooperativo del alumnado, así como el logro de los objetivos y competencias correspondientes.

Se elaboran propuestas didácticas desde la consideración de la atención a la diversidad y del acceso de todo el alumnado a la educación común. Asimismo, se tienen en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, favoreciendo la capacidad de aprender por sí mismos y promuevan el trabajo en equipo.

El trabajo en equipo del profesorado se asegurará con objeto de proporcionar un enfoque multidisciplinar del proceso educativo, garantizando la coordinación de todos los miembros del equipo docente de cada grupo.

Desarrollar actividades que fomenten la motivación y el interés por el uso de la expresión plástica, así como las destrezas para la correcta expresión con imágenes

La integración y el uso de las tecnologías de la información y la comunicación se promoverán como recurso metodológico eficaz para llevar a cabo las tareas de enseñanza y aprendizaje.

También, desde el punto de vista metodológico, hay que tener presente que el desarrollo y la adquisición de las competencias clave son los elementos fundamentales a la hora de abordar y orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la materia desde un posicionamiento activo.

También es recomendable que los bloques de conocimiento se desarrollen de forma progresiva a lo largo de los tres cursos, hasta alcanzar el dominio de todos los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje establecidos, por lo que no es de extrañar que se repitan contenidos en varios cursos, en algunos casos a modo de recordatorio, pues se debe tener en cuenta, que en 2º de ESO no se imparte la materia y además debemos considerar la madurez del alumno en cada curso, por lo que los programas deben diseñarse desde lo más simple a lo más complejo, planteando estrategias de aprendizaje que faciliten la adquisición de las competencias y para que en todo momento el alumno adquiera una visión de conjunto, algo necesario para la elaboración de proyectos integradores y globales.

Además, 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, visual y audiovisual, pues en la actualidad las fronteras entre las artes cada vez son más débiles y por otro lado se están desarrollando múltiples de recursos, soportes y planteamientos potenciados, sobre todo, por el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Basándonos en estos cambios la forma de trabajar la asignatura tendrá que dar respuesta a varios ámbitos:

- Utilización de los recursos técnicos y expresivos propios de los lenguajes artísticos, visuales y audiovisuales, seleccionando ejemplos familiares a los alumnos, con sus experiencias, sus conocimientos previos y sus valores.
- Comprensión e interpretación de referentes estéticos en el arte, la cultura visual y audiovisual, resaltando la importancia que los productos estéticos tienen y han tenido en la vida de los individuos y las sociedades, tomando conciencia sobre las modas y los gustos.
- 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.
- 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, haciendo de esta materia un lugar de reflexión, diálogo, búsqueda e interpretación de las artes y la cultura visual y audiovisual.

La confluencia con otras disciplinas enriquecerá el desarrollo de los procesos de trabajo dentro de esta materia. La mayoría de los productos, tanto artísticos como mediáticos, utilizan los lenguajes escrito, oral y musical, por lo que se intentará relacionar así el lenguaje plástico visual y audiovisual con otros lenguajes y ámbitos de conocimiento.

Ante estos planteamientos el profesor buscará posibilitar al alumno la adquisición significativa de conocimiento, tanto conceptual como procedimental, a través de procesos personales y grupales, partiendo del nivel de desarrollo de cada de cada alumno, procurando así la integración y el intercambio de opiniones.

El desarrollo de una metodología activa y participativa llevará al encuentro del alumno con su propia experiencia. El alumno ha de llegar, inducido por el profesor, a situarse ante una serie de manifestaciones reales, de las que se pueda derivar el hecho artístico.

El profesor se encargará de introducir los temas de cada unidad didáctica y pondrá a disposición del alumno una serie de recursos que puedan derivar de sus propias cuestiones y planteamientos; datos, conceptos teóricos, técnicas de realización... etc.

En este proceso didáctico de carácter inductivo se observan las siguientes fases:

- 1- **FASE DE OBSERVACIÓN** (labor de análisis)

Tras situar al alumno ante hechos reales, o sugerencias que partan de ellos mismos, se provocará una actitud de observación ante su propia experiencia. El profesor deberá seleccionar las sugerencias y analizarlas.

2- FASE DE MOTIVACIÓN

La labor del profesor será netamente inductiva. Tras la observación se derivarán una serie de planteamientos, en forma de cuestiones enunciadas por el profesor, para que el alumno se integre en el tema, con la práctica en los casos que así lo requiera, de una serie de ejercicios preliminares. La actitud del alumno será pues de implicación.

3- FASE DE DESARROLLO

Una vez claras las motivaciones deduciremos los conceptos básicos del tema, con los términos que le sean propios. Conviene hacer hincapié al final de la exposición de un apartado de terminología específica, para fijar conceptos y en otro de técnicas apropiadas al tema.

4- FASE DE APLICACIÓN (labor de síntesis)

Se tratará pues, de realizar un proyecto de carácter gráfico-plástico donde el alumno pueda plasmar los resultados de su asimilación, con los recursos propios y los adquiridos. Este proyecto de carácter eminentemente práctico será pues un trabajo de síntesis.

Así mismo y según criterio del profesor, el proyecto constará de dos partes:

- 1- Una de carácter gráfico-plástico, creativo y personal, donde se pueda apreciar la asimilación de las técnicas y los conocimientos adquiridos.
- 2- Otra de tipo más teórico, en la que el alumno expondrá los conceptos adquiridos utilizando una terminología aplicada a su propia obra.

Con la aplicación de esta metodología activa, en cada una de las fases se están considerando los objetivos generales del área a la vez que los específicos propios del tema que en cada momento se desarrolle.

5.2.Principios metodológicos en Bachillerato

La metodología didáctica de la materia Dibujo Técnico tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

- Utilizar adecuadamente y con cierta destreza los instrumentos y terminología específica del dibujo técnico.
- Valorar la importancia que tiene el correcto acabado y presentación del dibujo en lo referido a la diferenciación de los distintos trazos que lo configuran, la exactitud de los mismos y la limpieza y cuidado tanto del soporte como de los instrumentos de dibujo.
- Considerar el dibujo técnico como un lenguaje objetivo y universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis para poder expresar y comprender la información.
- Conocer y comprender los principales fundamentos de la geometría métrica aplicada para utilizarlos en la lectura e interpretación de producciones artísticas y de diseño y resolver problemas de configuración de formas en el plano.

- Comprender y emplear los sistemas de representación para resolver problemas geométricos en el espacio o representar figuras y entornos tridimensionales en el plano.
- Valorar la universalidad de la normalización en el dibujo técnico y aplicar las principales normas UNE, EN e ISO referidas a la obtención, posición y acotación de las vistas de un cuerpo.
- Emplear el croquis y la perspectiva a mano alzada como medio de expresión gráfica y conseguir la destreza y rapidez necesarias y favorecer un análisis espacial y visual previo.
- Planificar y reflexionar, de forma individual y colectiva, sobre el proceso de realización de cualquier construcción geométrica, relacionándose con otras personas en las actividades colectivas con flexibilidad y responsabilidad.
- Integrar sus conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos y en aplicaciones de la vida cotidiana, revisando y valorando el estado de consecución del proyecto o actividad siempre que sea necesario.
- Mostrar interés por los programas informáticos de geometría dinámica, valorando su capacidad de abordar la geometría a través de la experimentación y la manipulación de los distintos elementos, facilitando la realización de construcciones para deducir resultados y propiedades a partir de la observación directa.
- Valorar las ventajas del uso de aplicaciones informáticas de diseño asistido por ordenador como herramientas de apoyo en la ingeniería, arquitectura, construcción y diseño para crear representaciones gráficas de objetos y entornos físicos en dos o tres dimensiones.
- Apremiar la constancia en el trabajo y la importancia que tiene seguir un adecuado proceso de planificación para la resolución y consecución satisfactoria de un proyecto, así como la necesidad del trabajo colaborativo.

En **primero de Bachillerato** el profesor expondrá y desarrollará los contenidos de las Unidades Didácticas siguiendo el libro de texto recomendado, apoyándose en ocasiones de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y resolviendo los ejercicios en la pizarra.

Los alumnos recogerán en apuntes lo explicado en clase y al terminar cada Unidad Didáctica realizarán los ejercicios prácticos del cuaderno de prácticas (de la misma editorial que el libro de texto) y otros que proponga y facilite el profesor en láminas de formato A4.

Cuando los alumnos estén realizando los ejercicios prácticos (láminas) el profesor se moverá por el aula y observará las dificultades que encuentran y les ayudará a resolverlas explicando de forma individual, o a la clase entera si ve que las dudas son generales, los contenidos que tienen que aplicar.

En **segundo de Bachillerato** el profesor hará una explicación inicial de los casos de problemas más representativos de cada unidad, seguido siempre de una actividad práctica de resolución de problemas, fundamental para obtener la suficiente destreza en el manejo del instrumental, así como en la construcción de las operaciones geométricas apropiadas.

Estas actividades se centrarán básicamente en la resolución de problemas propuestos en láminas de trabajo, en formato A3, que el alumno debe resolver y delinear correctamente, puesto que es material evaluable en cada período lectivo.

El profesor tiene a disposición del alumno, encuadernas y resueltas, todas las láminas que se proponen durante el curso, para consultas de resolución de problemas, así como calidad de los trazados.

5.3.Organización del espacio

La organización de los diversos espacios se realizará en función de la naturaleza de las actividades que se lleven a cabo. Se utilizarán preferentemente las aulas de dibujo y ocasionalmente aula de informática (sobre todo en el tercer trimestre por parte del grupo de 4º de ESO. y para Bachillerato)

5.4.Actualización de la metodología

Este departamento propone para actualizar y mantener efectiva su metodología, la revisión anual de ésta para adaptarla a las circunstancias, a veces cambiantes, del alumnado. En todo caso las revisiones más importantes se producen por la aparición de nuevos recursos y por las enseñanzas de la experiencia en el aula. Por tanto, la actuación más importante es estar despierto para observar las repuestas de los alumnos a las propuestas que se les formulan.

Por último, el ejercicio metodológico más exigente para este Departamento será la atención a la diversidad que se trabajará según lo expuesto en el apartado correspondiente de esta programación.

5.5.Organización temporal

Las reuniones de los componentes del Departamento están programadas y recogidas en el horario individual de cada uno de ellos. Dicha sesión de trabajo tendrá lugar los **miércoles a segunda hora** y estará organizada de la siguiente manera: El jefe de Departamento informará de lo tratado en la CCP y contrastará el seguimiento de la programación de las diferentes áreas, además de tratar entre todos los componentes los asuntos relativos al departamento, los alumnos o el centro que tuvieran relevancia según la opinión de algún miembro. Así mismo se analizarán las dificultades de aprendizaje que surgen entre los alumnos a lo largo del curso. Se levantará acta mensual con los contenidos tratados.

- Reunión tras la evaluación inicial. En esta sesión de evaluación, como consecuencia de la valoración realizada en la evaluación inicial, se estudiará si la planificación prevista es la adecuada en cuanto a:

- Si el alumnado posee los conocimientos previos necesarios para abordar este proyecto curricular y, en caso contrario, medidas a adoptar.

- Los contenidos a desarrollar y la secuenciación de los mismos.

- Si las estrategias metodológicas previstas son las más adecuadas para este grupo.
- La organización temporal prevista.
- Si el tipo de actividades previstas es el adecuado al grupo de alumnado.
- Sesiones de la primera y segunda evaluación. En estas sesiones de evaluación se analizará el desarrollo del proyecto curricular valorando los siguientes aspectos:
 - Si el alumnado va adquiriendo los conocimientos y competencias previstos.
 - Si la organización temporal de la misma está siendo la adecuada.
 - Si las estrategias metodológicas desarrolladas son las más adecuadas.
 - Balance general y propuestas de mejora.
 - Sesión de la tercera evaluación. En esta sesión se realizará una evaluación del desarrollo del proyecto curricular haciendo mayor hincapié en los siguientes aspectos:

Grado en el que se ha desarrollado el proyecto curricular.

Valoración de los resultados académicos, es decir, en qué grado se han conseguido los aprendizajes y competencias básicas previstos en el alumnado.

En qué medida han funcionado las propuestas de mejora introducidas en las anteriores sesiones de evaluación.

Análisis general: valoración de lo conseguido, análisis de las posibles causas de las dificultades encontradas, propuestas de mejora y/o revisión de algunos aspectos del proyecto curricular.

6. Competencias Básicas

6.1.CCBB en E.S.O.

El carácter integrador de una materia como la Educación Plástica Visual y Audiovisual hace posible que su proceso de enseñanza/aprendizaje permita contribuir activamente al desarrollo de las competencias básicas de la Educación Obligatoria.

La competencia que se vincula de forma más natural a este ámbito de conocimientos es la competencia artística y cultural. Nuestra materia proporciona un ámbito de vivencias, relaciones y conocimientos que hacen posible la familiarización con los diferentes códigos artísticos desde el contexto de la Comunidad de Castilla y León y el Estado. Ello implica ampliar las posibilidades de representación mental y conocimiento y, de otro, las posibilidades de expresión y creación. Desde las primeras aprenderá a captar, atender, mantener la atención, discriminar, relacionar y apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas, tanto las propias como las de los demás. Desde las posibilidades expresivas se facilita la comunicación a otros de ideas y sentimientos, la liberación de tensiones y la manifestación de éstas en productos nuevos, personales y originales.

El desarrollo de esta competencia facilitará la interpretación crítica, por parte del alumno, de imágenes del entorno cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales. Además, reconocerá la importancia de los valores culturales y estéticos del patrimonio que puede apreciarse en la Comunidad de Castilla y León, español y universal contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.

También la materia facilita el desarrollo de la competencia social y ciudadana. La expresión y creación artística estimula el trabajo en equipo y proporciona situaciones propicias a trabajar el respeto, la tolerancia, la cooperación y la flexibilidad: se contribuye a la adquisición de habilidades sociales. La expresión plástica y visual de emociones y vivencias relacionados con los derechos y libertades cívicos puede ser un espacio apropiado para el conocimiento y la reflexión sobre situaciones de gran valor formativo desde una perspectiva social afectiva y moral.

El tratamiento de la información y la competencia digital se ven enormemente favorecidas por los trabajos propios de la materia; esta competencia se impulsará con tareas que pueden ir desde el análisis de mensajes del entorno audiovisual y multimedia al empleo de medios tecnológicos puntuales para expresar y crear.

La Educación Plástica y Visual exige y facilita el desarrollo de habilidades relacionadas con el pensamiento científico: formular hipótesis, observar, experimentar, descubrir, reflexionar, analizar, extraer conclusiones y generalizar. También requiere y posibilita el contacto con la naturaleza y la sensibilización hacia aspectos relacionados con la conservación, cuidado y reciclaje de materiales para configurar una obra personal. Todo ello implica una relación clara con las competencias de conocimiento e interacción con el mundo físico, aprender a aprender e iniciativa y autonomía personal (que implican aprender a trazar proyectos, a racionalizar recursos, a valorar posibilidades, anticipar resultados y evaluarlos).

La evolución en los elementos de percepción y estructuración del espacio a través de los contenidos de geometría y de la representación de las formas coopera de forma significativa a que el alumnado adquiera la competencia matemática.

Finalmente, la competencia en comunicación lingüística se relaciona con el desarrollo de las habilidades y estrategias para el uso del lenguaje verbal como vehículo para expresar las ideas, emociones y sentimientos que la contemplación, el análisis y/o la creación de una obra plástica y visual llevan consigo; asimismo hace posible la comunicación en el aula a la hora de transmitir mensajes vinculados a técnicas, materiales e instrumentos. La lectura de textos relacionados con contenidos de la materia es esencial también; familiarizarse con los comentarios y valoraciones de críticos y creadores de diversos ámbitos (cine, televisión, pintura, escultura), ayudará a los alumnos a comprender, evaluar y forjar un criterio personal.

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL		ESO	
BLOQUE 1: Expresión Plástica			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	RELACIÓN DE CCC CON ESTÁNDARES
Identificar los elementos configuradores de la imagen.	CCL-CCEC	Est.PV.1.1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.	CCL-CCEC
Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	CCEC	Est.PV.1.2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.	CCEC
Expresar emociones utilizando distintos	CIEE-CCEC	Realiza composiciones que transmiten	CIEE-CCEC

elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).		emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...).	
Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	CMCT-CCEC	Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según unas propuestas establecidas.	CCEC
		Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno, teniendo en cuenta la relación figura-fondo.	CMCT
Experimentar con los colores primarios y secundarios.	CCEC	Experimenta con los colores primarios y secundarios, descubriendo las relaciones entre ellos (complementarios, armonías, contrastes,), para expresar ideas,	CCEC

		experiencias y emociones.	
Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	CCEC	Transcribe texturas táctiles y texturas visuales mediante las técnicas de frottage, estarcido... utilizándolas con intenciones expresivas en composiciones abstractas o figurativas.	CCEC
Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	CAA	Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas que se ajusten a los objetivos finales.	CAA
Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	CAA-CD	Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva a partir de creaciones individuales o colectivas.	CAA
Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La ténpera, los	CAA-CSC-CCEC	Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	CAA-CCEC

lápices de grafito y de color. El collage.	Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas y la creación de texturas visuales cromáticas.	CCEC
	Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.	CCEC
	Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras bidimensionales y tridimensionales de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades grafico-plásticas.	CSC-CCEC

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL		ESO	
BLOQUE 2: Comunicación Audiovisual			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	RELACIÓN DE CCC CON ESTÁNDARES
Identificar significativo y significado en un signo visual.	CCL-CCEC	Distingue significativo y significado en un signo visual.	CCL-CCEC
Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	CCEC	Diferencia imágenes figurativas de abstractas.	CCEC
Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significativa-significado: símbolos e iconos.	CCL	Distingue símbolos de iconos identificando diferentes tipos.	CIEE-CCEC
Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	CCL-CCEC	Est.PV.2.6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.	CCL-CCEC
Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	CCEC-CCL	Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas	CCEC-CCL

		cinéticas y onomatopeyas.	
Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación	CCL	Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.	CCL
Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	CIEE-CSC-CD	Est.PV.2.12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, storyboard, realización...). Valora de manera crítica los resultados.	CIEE-CSC-CD
Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo	CMCT-CD	Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada	CMCT-CD

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL		ESO	
BLOQUE 3: Dibujo Técnico			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	RELACIÓN DE CCC CON ESTÁNDARES
<p>Crit.PV.3.1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.</p>	CCL-CCEC	<p>Est.PV.3.1.1. Utiliza los elementos geométricos básicos con propiedad, reconociéndolos en la naturaleza y el entorno</p>	CCL-CCEC
		<p>Est.PV.3.1.2. Conoce y utiliza correctamente las herramientas del Dibujo Técnico.</p>	
<p>Crit.PV.3.2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.</p>	CCEC	<p>Est.PV.3.2.1. Descubre y referencia las relaciones entre los elementos básicos en el plano y en el espacio.</p>	CCEC
<p>Crit.PV.3.3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.</p>	CCL	<p>Est.PV.3.3.1. Traza rectas paralelas, oblicuas y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.</p>	CIEE-CCEC

<p>Crit.PV.3.4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco</p>	<p>CCL-CCEC</p>	<p>Est.PV.3.4.1. Reconoce y construye trazados geométricos empleando circunferencia, círculo y arco.</p>	<p>CCL-CCEC</p>
<p>Crit.PV.3.5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.</p>	<p>CCEC-CCL</p>	<p>Est.PV.3.5.1. Divide la circunferencia en partes iguales, usando el compás, y realiza diseños en su interior.</p>	<p>CCEC-CCL</p>
<p>Crit.PV.3.6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.</p>	<p>CCL</p>	<p>Est.PV.3.6.1. Identifica diversos ángulos en la escuadra, cartabón y en trazados geométricos.</p>	<p>CCL</p>
<p>Crit.PV.3.7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.</p>	<p>CIEE-CSC-CD</p>	<p>Est.PV.3.7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás</p>	<p>CIEE-CSC-CD</p>
<p>Crit.PV.3.8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.</p>	<p>CMCT-CD</p>	<p>Est.PV.3.8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.</p>	<p>CMCT-CD</p>
<p>Crit.PV.3.9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con</p>		<p>Est.PV.3.9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla y utilizando el compás.</p>	

la regla o utilizando el compás.			
Crit.PV.3.10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.		Est.PV.3.10.1. Construye la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla.	
Crit.PV.3.11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.		Est.PV.3.11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.	
		Est.PV.3.11.2. Construye polígonos aplicando el teorema de Thales.	
Crit.PV.3.13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.		Est.PV.3.13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos, y reconociendo su presencia en diversos referentes del entorno.	
Crit.PV.3.14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos)		Est.PV.3.14.1. Construye un triángulo conociendo tres datos y razonando sobre el proceso realizado.	
Crit.PV.3.16. Conocer las propiedades		Est.PV.3.16.1. Reconoce y aplica el triángulo rectángulo	

geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.		como elemento configurador de otras formas.	
Crit.PV.3.17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.		Est.PV.3.17.1. Clasifica cualquier cuadrilátero y reconoce su presencia en diversos referentes en el entorno.	
Crit.PV.3.18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.		Est.PV.3.18.1. Construye paralelogramos razonando sobre el proceso realizado.	
Crit.PV.3.19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.		Est.PV.3.19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono diferenciando si es regular o irregular.	

6.2.CCBB en Bachillerato

La materia Dibujo Técnico contribuye al desarrollo de las competencias clave del currículo, entendidas como capacidades que ha de desarrollar el alumnado para aplicar de forma integrada los contenidos de la materia con el fin de lograr la realización satisfactoria de las actividades propuestas.

Esta materia contribuye a la competencia en **comunicación lingüística** a través de un lenguaje gráfico que permite la comunicación de ideas con contenido tecnológico de forma objetiva y unívoca. Igualmente, ofrece la posibilidad de que la información

representada sea leída e interpretada por cualquier persona a partir del conocimiento de determinados códigos, siendo adicionalmente necesario dotar al alumnado de la habilidad particular de defender, comunicar y exponer ideas o proyectos de forma pública.

La **competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología** se adquieren al aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico y al profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad mediante la geometría y la representación objetiva de las formas.

Adicionalmente, la materia contribuye a esta competencia en tanto el dibujo técnico es una aproximación a la **realidad y al mundo físico**, así como una función básica en todo proceso tecnológico y de fabricación industrial que permite desarrollar estas competencias con la utilización de procedimientos relacionados con el método científico: observación, experimentación, descubrimiento, análisis y reflexión posterior.

En relación con la **competencia digital**, las nuevas tecnologías permiten tanto el desarrollo como el análisis de la materia y sus proyectos, lo que implica que esta competencia se potencie y capacite desde su ámbito instrumental.

La materia Dibujo Técnico contribuye a la **competencia aprender a aprender**, ya que permite desarrollar las habilidades requeridas en el aprendizaje para que este proceso sea cada vez más eficaz y autónomo. De igual manera, colabora con la adquisición de la conciencia, gestión y control de capacidades y conocimientos necesarios en la toma de decisiones y en la elaboración de proyectos y construcciones geométricas complejas, que implican una reflexión y evaluación.

Las **competencias sociales y cívicas** se ven reflejadas en la materia Dibujo Técnico a través de la estandarización y normalización, implicando estas una formulación y aplicación de reglas que generen una aproximación ordenada a una actividad específica para el beneficio y con la cooperación de todos los entes y personas involucradas. Concretamente, la normalización define una función de unificación para permitir el intercambio a nivel nacional, europeo e internacional, facilitando el trabajo con responsabilidad social.

El propio proceso de elaboración de cada proyecto en esta materia, desde la planificación hasta la ejecución, exige la toma de iniciativas y decisiones y una constante revisión, afianzando así la propia identidad y autonomía, haciéndose de esta manera una valiosa aportación a la competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Por otra parte, la propia orientación de los conocimientos adquiridos a actividades como la construcción, la arquitectura y la industria, favorece la valoración del entorno social y empresarial y la importancia y asociación del dibujo técnico con el mundo económico.

La **competencia conciencia y expresiones culturales** engloba conocimientos sobre la cultura propia y ajena, el respeto por las diferencias y la valoración de la interculturalidad en la sociedad. En este sentido, el dibujo técnico colabora en el desarrollo de la sensibilidad artística y literaria, así como del criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural. El componente gráfico conlleva implícitamente el recurso al mundo plástico y, con ello, facilita la obtención de criterios estéticos y fomenta el desarrollo cultural de la persona. La materia también permite conocer, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones arquitectónicas y de diseño industrial en el patrimonio asturiano y utilizarlas como fuentes de enriquecimiento y disfrute.

En la materia Dibujo Técnico se pretende que el alumnado se familiarice con el razonamiento lógico, el método deductivo, la representación de la realidad, la demostración de relaciones espaciales y en el plano, la comprobación y el rechazo de hipótesis, las estrategias de resolución de problemas, la creatividad y la capacidad de crear modelos para representar e interpretar la realidad y transferir teorías gráficas a la técnica y otras ramas del conocimiento.

Estos principios metodológicos llevan asociado un enfoque constructivista en la adquisición de conocimientos, relacionándose intrínsecamente con un aprendizaje significativo en donde se despierte y oriente la capacidad creativa del alumnado, siendo constructor de sus propios conocimientos, relacionando los contenidos a aprender y dándoles un sentido a partir de la estructura que ya posee.

7. Concreción de elementos transversales que trabajaremos en el Departamento de Artes Plásticas.

7.1. Comprensión lectora

En el Plan de mejora de la Competencia Lingüística se desarrollarán las siguientes propuestas:

Elaborar mensajes visuales: publicidad (elaboración e interpretación del mensaje), señalética (selección y desarrollo plástico de ideas).

Realizar un cómic, desarrollando una historia mediante un guion escrito previo y la story board (guion en imágenes), incluyendo el título del cómic y los diálogos o texto correspondiente. Para ello, se recomienda la lectura de cómics diversos y se valora la originalidad y adecuada utilización de los textos, además de las imágenes gráficas diseñadas y el resultado visual obtenido por cada alumno en su trabajo.

Tipografía (utilización de letras y símbolos para desarrollar trabajos plásticos).

Diseño de un marcapáginas. Los alumnos deben realizar un marcapáginas con temática relacionada con alguno de los libros leídos durante el curso o de lectura propuesta por el Departamento (el alumno/a escoge un libro de lectura sobre la temática propuesta por el Departamento de Dibujo) La técnica gráfica es libre Se valora la relación del motivo gráfico escogido con la temática del libro.

Trabajar noticias de arte para el proyecto COMParte que está desarrollando nuestro departamento. Consiste en expresar y difundir, en un blog y mediante exposiciones, todo aquello relacionado con nuestra asignatura que tenga interés por nuestro alumnado.

Vida y obra de artistas a través del currículo. Esquemas y mapas conceptuales.

7.2.Expresión oral y escrita

Reconocer la terminología conceptual de la asignatura y del nivel educativo y utilizarla correctamente en actividades orales y escritas del ámbito personal, académico, social o profesional, y leer comprensivamente textos de formatos diversos.

Captar el sentido global y analizar de forma crítica textos orales, extrayendo conclusiones, y participar en debates y exposiciones exponiendo de forma organizada su discurso intercambiando informaciones con otros alumnos; explicar el proceso seguido en la elaboración de productos artísticos, evaluando el resultado, haciendo propuestas razonadas para mejorarlo y utilizando un lenguaje no discriminatorio.

Buscar y seleccionar información en diversas fuentes de forma contrastada y organizar la información obtenida mediante diversos procedimientos de síntesis o presentación de los contenidos; para ampliar sus conocimientos y elaborar textos del ámbito personal, académico, social o profesional y del nivel educativo, citando adecuadamente su procedencia.

Buscar y seleccionar información, documentos de texto, imágenes, bandas sonoras y vídeos a partir de una estrategia de filtrado y de forma contrastada en medios digitales como páginas web especializadas, diccionarios y enciclopedias on-line y banco de sonidos, registrándola en papel de forma cuidadosa o almacenándola digitalmente en dispositivos informáticos y servicios de la red.

7.3.Comunicación audiovisual, Tecnologías de la información y la comunicación.

Búsqueda de información desde diferentes fuentes, tanto convencionales como digitales e Internet, sobre manifestaciones artísticas que se trabajan en el nivel educativo, y análisis de las posibilidades de creación gráfica que ofrecen los nuevos medios tecnológicos.

Herramientas digitales de búsqueda y visualización. Búsqueda en blogs, foros, páginas web especializadas, diccionarios y enciclopedias on-line.

Estrategias de filtrado en la búsqueda de la información. Almacenamiento de la información digital en dispositivos informáticos y servicios de la red.

Valoración de los aspectos positivos de las TIC para la búsqueda y contraste de información. Organización de la información siguiendo diferentes criterios.

Reconocer el patrimonio artístico y cultural español como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su defensa y conservación a través de la divulgación de obras de arte y medios audiovisuales que forman parte de dicho patrimonio, expresando sus conocimientos de forma crítica. Investigación y estudio previo.

Arte y Ordenador. Proyectos cuyo producto final se ajuste al proceso creativo profesional.

7.4. Emprendimiento, Iniciativa e innovación

Desarrollar estrategias de planificación, organización y gestión de exposiciones trimestrales.

¿Cómo se organiza y desarrolla una exposición?

¿Cuáles son los motivos teóricos, artísticos que la generan?

¿Qué se pretende mostrar?

¿Para qué y por qué exponer?

Preparar una exposición requiere de un proceso de intenso trabajo que nosotros nos planteamos como colofón de los contenidos desarrollados y valorando su idoneidad.

Se trata de un conjunto de pasos de los cuales podemos señalar:

1.-contacto de los alumnos que van a exponer con el Equipo Directivo y el coordinador de Extraescolares para solicitar por escrito permiso para desarrollar la actividad.

2.-Se presentará la obra y el proyecto de exposición que incluirá la formalización teórica, localización de obras, exploración del espacio para ponderar número de piezas, estructura y diseño de la exposición, montaje, publicidad y diseño, organización del día inaugural, clausura, realización de la memoria del evento (fotografía, video, audio, entrevistas, notas de prensa, edición de catálogo y folletos).

Una buena exposición tiene una capacidad de seducción, es una forma de lenguaje, de discurso, que trabaja con las obras. Una buena exposición debe ofrecer al visitante una experiencia estética; el goce, el disfrute y el poder de las obras de arte sobre los sentidos

Cuidar del entorno de trabajo y del medio ambiente utilizando de forma responsable los recursos y reciclar materiales para la elaboración de representaciones visuales y plásticas, personales y colectivas.

7.5. Educación cívica y constitucional

Reconocer los estudios y profesiones vinculados con los conocimientos del nivel educativo e identificar los conocimientos; habilidades y competencias que demandan para relacionarlas con sus fortalezas y preferencias.

Cuidar del entorno de trabajo y del medio ambiente utilizando de forma responsable los recursos y reciclar materiales para la elaboración de representaciones visuales y plásticas, personales y colectivas.

Desarrollo de actividades educativas que fomentarán el desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género o contra personas con discapacidad y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia.

Durante este curso se desarrollan acciones educativas que fomentarán el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, el respeto a los hombre y mujeres por igual, a las personas con discapacidad y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.

La prevención de la violencia de género, de la violencia contra las personas con discapacidad, de la violencia terrorista y de cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia se trabajará a través de cortos y con la elaboración de carteles que indiquen un planteamiento adecuado de estos temas.

Se evitarán los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación.

En una gran parte de los proyectos que planteamos en nuestro departamento se tiene muy en cuenta el desarrollo sostenible y el medio ambiente.

Desarrollo del espíritu emprendedor, participar en actividades que le permita afianzar el espíritu emprendedor y la iniciativa empresarial a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido de trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.

Se plantearán ejercicios en los que las imágenes a lograr tengan que ver con la actividad física y la dieta equilibrada formen parte del comportamiento juvenil. A estos efectos, promoverán la práctica diaria de deporte y ejercicio físico por parte de los alumnos y alumnas durante la jornada escolar, en los términos y condiciones que garanticen un desarrollo adecuado para favorecer una vida activa, saludable y autónoma.

8. Estrategias e instrumentos para la evaluación de los aprendizajes del alumnado y criterios de calificación

La Evaluación Consistirá en una evaluación continua formativa e integradora del proceso de aprendizaje del alumnado.

8.1.Procedimientos de evaluación y criterios de calificación en ESO

Se realizará un seguimiento continuado del alumno atendiendo a los siguientes criterios:

- Realización de todos los trabajos, tanto individuales como en grupo, en los que se valorará sobre todo la creatividad, la limpieza, precisión, originalidad y correcta expresión escrita (en los ejercicios que así se especifique).
- Conocimientos adquiridos.
- Capacidad de análisis.
- Aplicación correcta de las técnicas en función de los conocimientos adquiridos.
- Participación activa, comportamiento y trabajo en clase.

Es obligación del alumno llevar el material necesario para **realizar las actividades en el aula**. El profesor tomará nota de aquellos alumnos que por esta u otra causa no justificada no hagan nada durante toda una clase. Para obtener una evaluación positiva deberán superar el ochenta por ciento de clases realizando las actividades propuestas, y no alcanzarán la evaluación positiva quienes superen el veinte por ciento de las clases sin realizar en el aula las actividades propuestas y sin causa justificada.

En cada evaluación se realizarán trabajos (láminas, ejercicios, trabajos en grupo...) de cada una de las unidades didácticas programadas, que serán evaluadas atendiendo a los criterios antes mencionados, siendo éstos variables en función del tipo de ejercicio que se realice, distinguiendo concretamente los trabajos de contenido artístico, técnico o de diseño gráfico y visual, dado que las características son muy diferentes por tanto su aplicación también ha de serlo.

El profesor dará un tiempo suficiente para realizar en el aula las actividades que propongan de cada Unidad Didáctica antes de comenzar con la siguiente, a partir de esa fecha los alumnos disponen de una semana más para que los que se han descuidado puedan terminar alguna actividad que no hayan acabado, siendo este el plazo para entregar todas las actividades correspondientes a cada Unidad Didáctica.

Para alcanzar la evaluación positiva los alumnos deberán **cumplir los plazos estipulados para entregar las actividades**. La entrega de los trabajos fuera del tiempo establecido, sin razón justificada, producirá una penalización en la calificación del trabajo de un 20 %.

El profesor determinará el grado de **consecución de los objetivos** de cada Unidad Didáctica calificando las actividades hasta un máximo de diez. De todos los trabajos realizados a lo largo de la evaluación se hallará su media para obtener la calificación, siendo imprescindible la **entrega de todos ellos**. El valor de los trabajos será un 40% de la nota final, aunque se podrá modificar a un porcentaje mayor, **informando a los alumnos**, dependiendo del trabajo realizado; siendo de mayor peso las láminas que las pruebas escritas. El valor de los trabajos nunca superará el 60%

Además, se realizarán pruebas de control escrito y oral durante cada trimestre. Cuando se realicen estas pruebas su peso en la nota de evaluación no será entre 40 y 60% de esta.

La falta reiterada a clase (20% de faltas sin justificar o 30% general) producirá la pérdida de la evaluación continua por lo que será necesario proponer otra serie de actividades concretas al alumno con sus correspondientes procedimientos y criterios de evaluación, con el fin de que se integre en el desarrollo normal de la clase.

Mínimos exigibles para obtener una calificación positiva:

- Que la actitud no sea descalificadora.
- La presentación de todos los trabajos debe contar con el visto bueno del profesor.
- Que las calificaciones efectuadas en el seguimiento continuado tengan una media de cinco o superior.

En cada prueba escrita, trabajo o tarea se puntuará de forma negativa con un (- 0,10) por cada falta de ortografía (incluyendo las tildes).

Calificación en junio:

Se considerarán aprobados aquellos alumnos que cumplan los estándares básicos y cumplan con los mínimos planteados en la tabla superior.

Calificación en septiembre:

Se considerarán aprobados aquellos alumnos que superen una serie de ejercicios que realizarán en los meses de vacaciones que se corresponderá con el cuaderno de trabajo realizado en el curso y una prueba teórico-práctica que realizarán en el mes de septiembre.

Recuperaciones:

Durante el curso se podrán repetir los trabajos que no contarán con el visto bueno del profesor. Se harán pruebas de recuperación de las evaluaciones sobre los contenidos de las mismas.

Atención a la diversidad:

Se harán adaptaciones curriculares en los casos concretos que así lo necesiten en colaboración con el Departamento de Orientación del Centro en las que figurarán los procedimientos y criterios de evaluación correspondientes.

8.2. Procedimientos de evaluación y criterios de calificación en Bachillerato

La evaluación será una actividad sistemática y permanente, integrada dentro del proceso de aprendizaje. Distinguiamos las siguientes fases:

1. **Evaluación inicial.** Para los alumnos de primer curso, para conocer el nivel general del grupo

2. **Evaluación continua.** Realizada mediante la recogida de datos diariamente, de cualquier hecho o situación docente susceptible de ser evaluada y registrada

3. **Evaluación periódica.** La que se aporta a la sesión de evaluación. Se obtendrá de:

- Datos de la evaluación continua
- Pruebas específicas de las unidades temáticas (láminas)
- Pruebas globales de bloques temáticos (exámenes)

4. **Evaluación final.** De promoción del alumno a realizar en junio y en septiembre y solamente para los que no alcancen los objetivos mínimos en las evaluaciones periódicas.

Ámbitos del proceso evaluador:

Conocimientos

Hábitos y habilidades

Actitudes

Instrumentos de la evaluación:

De conocimientos mediante pruebas orales, escritas y ejercicios prácticos.

Observación de los trabajos realizados en clase

Control de la actitud en el aula.

Observación sistemática del proceso de formación y personalidad del alumno

Dominio de las competencias básicas:

Sistema de recuperación

Tendrán que recuperar los alumnos que tengan un rendimiento por debajo del considerado suficiente del nivel del curso en:

1. Nivel de conocimientos
2. Existencia de lagunas importantes
3. Deficiencias en las técnicas de trabajo
4. Dificultades varias: interés, actitud.

La recuperación

Encuentra en la evaluación su punto de apoyo y a la vez su punto de partida. El momento ideal para la recuperación es precisamente aquel en que se produce cualquier dificultad o anomalía, pero como no siempre podrán ser detectadas en ese momento, se propondrán las medidas de recuperación necesarias:

1. Al termino de cada Unidad Didáctica
2. Al termino de cada bloque temático
3. Al finalizar el curso y de cara a las vacaciones estivales.

8.2.1 Criterios de calificación

En la nota de evaluación se tendrán en cuenta las actividades realizadas (láminas) y las pruebas de control sumando la actitud ante la materia. Para obtener evaluación positiva, el alumno deberá cumplir lo siguiente:

1. Realizar y entregar las actividades realizadas trimestralmente o cuando se lo solicite el profesor, además de la actitud, material y seriedad en el trabajo supondrá una ponderación del 20% de la nota.
2. Pruebas escritas de los contenidos trabajados que supondrán un 80% de la nota
3. **En cada prueba escrita, trabajo o tarea se puntuará de forma negativa con un (- 0,10) por cada falta de ortografía (incluyendo las tildes).**

8.3.Evaluación de alumnos con la asignatura pendiente

Dado que existe una continuidad en las asignaturas impartidas por el Departamento, será el profesor del grupo al que corresponda el alumno el encargado de evaluarlo.

En el caso de que el alumno no curse la asignatura en el curso en el que está matriculado, la jefa del Departamento se encargará de informar al alumno de los trabajos que debe hacer y la prueba que debe realizar para superar la asignatura, que se realizará en el mes de mayo.

8.4.Superación de la materia para alumnos absentistas

En el caso de alumnos/as absentistas (por enfermedad) se le enviará por correo un dossier de actividades y tareas correspondientes al nivel del alumno/a. Se incluirán los contenidos mínimos de su curso y aquellas competencias básicas que se puedan trabajar. Además, se le realizará un examen por trimestre tal y como corresponde deberán presentar las actividades para desarrollar los estándares.

<p>PRUEBA ESCRITA: 60% de la nota, aunque podrá modificarse si el desarrollo de la asignatura lo requiere entre 40 y 60 %.</p> <p>TRABAJO: 40 % de la nota. Se presentarán los trabajos por trimestre. En caso de ponderar las pruebas escritas entre 40/60% se modifica hasta alcanzar el valor máximo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se superará el área si se presentan los trabajos correspondientes a los tres trimestres. • Los trabajos podrán ser ejercicios de todo tipo (láminas, trabajos de creación, críticas de imágenes, trabajos audiovisuales, etc.). • El alumno buscará en diversos libros de texto o fuentes de información variadas las orientaciones necesarias. El profesor podrá aportar material de apoyo, del curso correspondiente o anteriores, en sistema de préstamo. 	
SE VALORARÁ	<p>Corrección.</p> <p>Limpieza.</p> <p>Finalización</p> <p>Respuesta al problema planteado</p> <p>Creatividad</p> <p>Materiales y técnicas correctamente empleadas</p> <p>Actitud crítica.</p> <p>Grado de complejidad de la solución/acabado.</p> <p><u>IMPORTANTE: Se puntuará de forma negativa con un (- 0,10) por cada falta de ortografía (incluyendo las tildes), así como los márgenes.</u></p>

8.5.Evaluación del proceso de aprendizaje

Para llevar a cabo el modelo de evaluación continua se va a utilizar una diversidad de instrumentos y procedimientos de recogida de información que se definen de la manera siguiente: (el momento de aplicar cada uno de ellos será dictado por la dinámica docente)

1. Autoevaluación:

Los alumnos deben tener capacidad para expresar sus criterios y opiniones sobre las facilidades o dificultades encontradas en el aprendizaje de los contenidos, sobre los aspectos que les atraen o, por el contrario, no les han gustado. Incluso deben manifestar su juicio sobre los resultados que consiguen.

2. Co-evaluación:

Procedimiento que enfocamos hacia la constante retroalimentación que nos facilita el diálogo con los alumnos sobre sus necesidades de ayuda, sobre su participación e implicación, sobre la asistencia que les prestamos, entre otros aspectos.

3. Observación directa y sistemática:

Nos permite observar y valorar en los alumnos: la participación en las actividades cotidianas del aula, la interacción y el trabajo en equipo, los hábitos escolares, la actitud ante la búsqueda de información, el dominio de los contenidos procedimentales, la actitud en el aula, entre otros aspectos.

4. Análisis de tareas y de la producción de los alumnos:

Se efectúa mediante un planteamiento permanente, con registro continuo de datos sobre la realización de las actividades y los aprendizajes adquiridos. Es un procedimiento clave para identificar la situación individual de cada alumno y sus particulares necesidades de ayuda.

5. Intercambios orales, interrogación y pruebas específicas:

Las preguntas, los diálogos, el debate, la intervención en las puestas en común son medios básicos para identificar los conocimientos, los contenidos actitudinales y las capacidades en general. Las pruebas escritas (objetivas, abiertas, etc.) son de gran utilidad para valorar la adquisición de las capacidades cognitivas y de los contenidos procedimentales.

8.6. Evaluación del proceso de enseñanza

El profesor debe revisar periódicamente la evolución del proceso de enseñanza supervisando y comprobando la adecuación de las actividades y objetivos al nivel del alumnado, la correcta temporización, el ajuste de uso de los materiales curriculares, así como el nivel de aprendizaje de los alumnos. Los procedimientos siguientes muestran las herramientas que se podrán utilizar para estos cometidos.

1. Cuestionarios:

A los alumnos, a los padres; para conocer un punto de vista externo y otro interno del proceso de enseñanza.

2. Intercambios orales:

Entrevistas con alumnos, debates, entrevistas con padres... Se realizarán a lo largo del curso para evaluar el seguimiento individualizado y colectivo del proceso educativo.

3. Observador externo:

Puede ser cualquier profesor que aporte una visión no involucrada del grupo de alumnos.

4. Resultados del proceso de aprendizaje de los alumnos:

Se obtienen de las evaluaciones a lo largo del curso, y sobre todo al final. Es la prueba más objetiva del éxito o fracaso del programa educativo.

8.7. Evaluación de la propia tarea docente

Para la evaluación de la propia tarea docente, la premisa principal será la auto observación y la reflexión crítica. Algunos de los criterios para abordarla serán los siguientes:

- Si he adoptado un papel directivo o facilitador y orientador.
- Si he utilizado metodologías innovadoras.
- Si he tenido presentes los cauces de participación familiar.
- Propuestas de mejora-

Este proceso de evaluación de la propia actuación será, al igual que para los demás aspectos, continuo y regular, y también podrá recoger las opiniones de los alumnos o de las familias en cuestionarios anónimos al final del curso.

8.8. Evaluación de la programación didáctica

Para evaluar el funcionamiento de la programación didáctica desde el Departamento se utilizarán los siguientes indicadores que serán evaluados en la memoria final:

- El desarrollo de la Programación didáctica en su conjunto (cumplimiento de sus componentes y en especial de las actividades ordinarias, complementarias y extraescolares).
 - La organización y el aprovechamiento de los recursos del Centro.
 - Eficacia del sistema de coordinación adoptado con los órganos de gobierno y de coordinación docente.
 - La regularidad y calidad de la relación con los padres o tutores legales, personalmente o a través de su tutor.
 - Grado de consecución de los objetivos didácticos propuestos.
 - Adecuación y gradación, según el nivel de dificultad, de las actividades y los tiempos utilizados.
 - Las adaptaciones curriculares y los refuerzos educativos.
 - La organización del aula y el aprovechamiento de los recursos materiales.
 - El ambiente del grupo de clase.
 - La coordinación con otros profesores que intervienen en el mismo grupo.
 - Aplicación y validez de las actividades, procedimientos e instrumentos de evaluación.
 -

9. Medidas de atención a la diversidad

9.1. Atención a la diversidad en la programación

La programación tiene en cuenta que no todos los alumnos adquieren al mismo tiempo y con la misma intensidad los contenidos tratados. Por eso, intenta asegurar un nivel mínimo para todos los alumnos al final de la etapa, dando oportunidades para recuperar lo no adquirido en su momento. Por ello se podrá retomar en tercero y cuarto curso los contenidos de los principios básicos de la materia.

La presente programación intenta ser cíclica dando la oportunidad de volver a retomar los conceptos básicos para garantizar en todo momento su comprensión por parte de todos los alumnos. Por otro lado, la presencia de los bloques de contenidos en cada curso permite que cada uno de los alumnos pueda profundizar en aquel campo en que tiene mejores aptitudes o reforzar los aspectos que no domina en el nivel exigido.

9.2. Atención a la diversidad en la metodología

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

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

En referencia a las formas de expresión realizadas a través de las propuestas de actividades, se abre toda una gama de posibilidades donde se estimula especialmente la imaginación, la creatividad y el goce estético. De esta manera se procura que cada alumno utilice los cauces expresivos que le resulten más naturales.

En general se puede decir que las formas didácticas tienen en cuenta el punto de partida de cada alumno, sus dificultades específicas y sus necesidades de comunicación.

Será muy importante, para una buena atención a la diversidad, contar con la ayuda y colaborar con el Equipo de Orientación del centro, que nos guiará en la metodología a seguir con alumnos con necesidades educativas especiales.

9.3. Motivación del alumnado

Teniendo en cuenta que la predisposición del alumnado hacia el aprendizaje es diferente, se intentarán cuidar los siguientes factores que inciden en la mejora del interés y la actitud, y que repercuten en el rendimiento y, en general, en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por un lado, se intentará establecer una relación profesor-alumno lo más cordial posible, atendiendo a la diversidad del aula y creando un clima de buen funcionamiento y de respeto, haciendo ver la utilidad de cada propuesta y el acceso real a ella para que todos tengan su oportunidad de demostrar su capacidad de superar las dificultades y los objetivos.

Las actividades y las actuaciones que se desarrollen serán variadas, situadas en diferentes contextos englobando conceptos multidisciplinares.

Todo ello nos debe de asegurar que el alumno se sienta importante y valorado dentro del aula y cómodo a la hora de “enfrentarse” con los contenidos de la asignatura favoreciendo que sean ellos mismos los protagonistas de su propio proceso de aprendizaje.

9.4. Plan de mejora del nivel educativo y mejora de los resultados

El Plan de Mejora que nos planteamos es flexible y permitirá que se incorporen nuevas acciones de acuerdo con nuevas situaciones o condiciones surgidas a lo largo del proceso. Por tanto, debe ser dinámico, ya que es un medio y no un fin en sí mismo.

Nos planteamos formular y definir un plan de acción concreto, a través de objetivos y actividades específicas, evaluables y alcanzables en un periodo determinado que se ajustará al curso presente. Propuestas de mejora realistas y concretas, de manera que sean viables a corto, medio plazo.

Objetivo 1: Detección de problemas de aprendizaje. Resolución de los problemas detectados

Análisis de resultados de las primeras pruebas de evaluación de nuestro alumnado.

Detectar y reflejar en un documento todos aquellos alumnos que tienen necesidades sean de la índole que sean. Seguimiento personal de estos alumnos.

Insistir sobre el modo preciso en el que se debe estudiar nuestra materia.

Para facilitar la comprensión de algunos contenidos que desarrollamos en distintas materias (Tecnología, Matemáticas, Biología, CCSS...), coordinarnos con los departamentos implicados.

Recreos de refuerzo para apoyar a aquellos alumnos que deseen mejorar sus resultados.

Objetivo 2: Trabajar el respeto al aula y material con el que trabajamos

Durante el desarrollo de todo el curso, pero de manera muy especial en el primer trimestre insistiremos en la importancia que tiene el cuidado del material común y el individual.

Analizaremos de manera conjunta con el alumnado ejercicios, tareas que realicen y tengan distinto acabado en cuestiones como precisión, orden, limpieza, etc. que viene determinado muchas veces por la utilización del material específico de nuestra área.

Revisión del espacio de trabajo y organización del mismo. Siguiendo las indicaciones del profesor en un principio y con la supervisión del propio alumnado conseguir desarrollar este aspecto como hábito de trabajo.

Objetivo 3: Como materia esencialmente visual y para desarrollar el apoyo y contribución a la iniciativa emprendedora: exponer el trabajo realizado por los alumnos y Conseguir que los alumnos realicen la valoración de los resultados del trabajo de sus compañeros y el suyo propio, como parte del aprendizaje y para tomarlo como ejemplo de futuros trabajos.

Una vez entregados los trabajos se procederá a analizarlos con criterios objetivos para realizar una primera selección de aquellos que se llegarán a exponer.

Valorar en grupo el trabajo de sus compañeros y el suyo propio, para comenzar a dar forma a la futura exposición.

Objetivo 4: Analizar las necesidades de material para un desarrollo adecuado de nuestra programación

Realizar un inventario y ver aquellos recursos que serían necesarios para trabajar.

Adjuntamos la tabla que el curso pasado elaboramos para mejorar resultados.

PLAN DE MEJORA

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

SITUACIÓN	MEDIDAS	ACTUACIONES	DIRIGIDA A	RESPONSABLES	TEMPORALIZACIÓN
Los alumnos de EPVA no traen las tareas de casa	Control periódico de las tareas y comunicación a los padres	Comprobar las tareas en la agenda escolar. Notificar a los padres, a través de la agenda, parte o el IES Fácil	Loa alumnos de EPVA de 1º y 3º de ESO	Profesor de la materia y familias con su implicación,	Cada vez que ocurra
Grupos del mismo curso no responden de la misma manera	Estudio y revisión de la metodología y perfil del grupo	Comprobar la programación y adaptarla al alumnado Cambio de metodologías.	Grupos con resultados negativos	Profesor del grupo	Cuando surja el problema

Los exámenes de EPVA de la ESO no responden a los resultados esperados	Revisar los tipos de exámenes. Y controles para comparar los contenidos desarrollados frente a los planteados en el examen.	Estudio de los tipos de preguntas y criterios de calificación.	Grupos con resultados de exámenes negativos	Departamento junto con el profesor de la materia	Cuando sea necesario.
Desmotivación del alumnado en clase	Revisar la programación de aula y la metodología diaria. Feedback con los alumnos de cada grupo para detectar las causas.	Diálogo con los delegados y tutores. Planteamiento de metodologías alternativas que se adapten a cada grupo. En el caso de ser alumnos en concreto, derivar al Departamento de Orientación.	Grupos de alumnos con graves síntomas de desmotivación. Alumnos concretos desmotivados.	Profesor de la materia y Departamento de Orientación.	Todo el curso.
Desconocimiento de la situación de pendientes	Elaboración del informe final de la materia para entregársela al	Coordinación entre Jefatura de Estudios, Tutoría y Jefes de Departamentos para	Alumnos con materias pendiente	Jefes de Departamento y profesores que dan la	Tercer trimestre para la elaboración del modelo de informe para posibles

	profesor del curso siguiente. Conocer el listado de alumnos con la materia pendiente.	conocer la situación real de los alumnos con materias pendientes		materia de continuación de dicho departamento. Jefatura de Estudios.	materias pendientes del curso siguiente.
Carencias que se detectan en 1º de la ESO	Coordinación con los centros de primaria	Entrega de programaciones de 1º de la ESO a los centros de primaria. Reunión informativa de la situación de los alumnos de primaria.	Alumnos de nueva incorporación.	Jefes de Departamento, profesores de 1º de la ESO, Departamento de Orientación y Jefatura de Estudios.	Segundo trimestre.
El profesor no sabe lo que el alumnado piensa de su docencia	Realizar una evaluación trimestral para detectar problemas en la práctica docente	Se pasará un cuestionario evaluación, intentando llegar a los aspectos que como grupo, han hecho obtener resultados negativos.	Alumnado	Profesor de la materia	Una vez al trimestre

Los alumnos tienen dudas	Apoyo en el aula en los recreos	Durante los recreos posibles, el profesor atenderá dudas y demandas del alumnado que por algún motivo como enfermedad no ha podido seguir la clase.	Alumnado	Profesor de la materia	Recreo que desee el profesor.
De la teoría a la práctica	Buscar maximizar las actividades que apliquen los contenidos teóricos	Adaptar los contenidos prácticos y desarrollarlos todo lo posible: píldoras del conocimiento para apoyar el estudio del alumnado	Alumnado	Alumnos y profesor de la materia	Siempre que sea posible en función de la temporalización de los contenidos a desarrollar.
El número de alumnos por aula no permite atender la diversidad	Reducir la ratio	Desdobles siempre que el número de alumnos del grupo no permita trabajar de la manera deseada	Alumnos de grupos numerosos	Jefatura de estudios	Todo el curso
Los contenidos de EPVA no tienen continuidad por la estructura del Sistema Educativo	Solicitar implicación del profesorado que tiene docencia directa para	Reivindicar desde los centros el protagonismo de los profesores con docencia y que desarrollan su	Dirección Provincial de Educación.		

	plantear un Sistema Educativo de consenso	actividad con alumnado heterogéneo.			
Los contenidos de 4º ESO son demasiado amplios para dos horas semanales	Revisión del currículo adaptado a las horas de docencia.	Hacer llegar a la Dirección Provincial esta apreciación para su estudio.	Inspección Educativa		

Evaluación del Plan de Mejora

La evaluación del Plan de Mejora consistiría en verificar que el proceso diseñado está siendo trabajado y para ello se realizará una revisión en reuniones periódicas que quedarán reflejadas en el libro de actas del Dpto.

10. Materiales y recursos de desarrollo curricular

No se utilizará libro de texto en la ESO y sí en Bachillerato (Editorial Donostiarra)

10.1.1 Materiales

1. Lapiceros 2 HB, 2B y 2H en la ESO y recomendando que este último sea un portaminas de mina 0,5 mm de grosor y diferentes durezas para bachillerato.

2. Rotuladores de colores

3. Escuadra y cartabón sin bisel de tamaño mediano.

4. Regla graduada.

5. Transportador de ángulos.

6. Compás de precisión.

7. Goma de borrar blanda.

8. Sacapuntas.

9. Tijeras escolares y pegamento en barra.

10. Lápices de colores de madera

11. Ceras blandas (al óleo)

12. Témperas: colores primarios (amarillo, magenta, azul cyan), blanco y negro

13. Pinceles: nº 2, 6 y 10

14. Plato o paleta para mezclar

15. Cuaderno de cartulinas de colores A4

16. Además, el aula debe contar con material bibliográfico y audiovisual, papeles y cartulinas de

17. diversos tipos, revistas, periódicos, lápices, ceras, rotuladores, témperas, pinceles, etc. para

18. facilitarlo a los alumnos cuando sea necesario.

10.1.2 Recursos didácticos ESO y Bachillerato

Presentaciones teóricas del profesor y presentaciones orales trabajos de los alumnos:

Programas informáticos adaptados al currículo a desarrollar.

Pizarra tradicional

Recursos en la red:

Presentaciones, videos, maquetación, edición de vídeo.

Tutoriales de programas de Expresión plástica y visual

Apuntes y recursos elaborados en el aula

Libro de texto en Bachillerato: DTI Y DT II, editorial Donostiarra.

Libros de arte y diseño (aula de dibujo y biblioteca del Centro)

Aulas: aulas de plástica y de informática

Para el desarrollo de los contenidos en el aula de dibujo se cuenta con: pizarra, ordenador con proyector, pantalla y conexión a Internet, fregadero, un tórculo para grabado además de modelos en escayola, piezas metálicas y una pequeña biblioteca.

Para el desarrollo de los contenidos en el aula de informática se cuenta con ordenadores individuales con los correspondientes programas que se van a utilizar y cañón de luz.

Los alumnos aportan el material de trabajo: instrumental de dibujo técnico, diferentes tipos de pinturas y papeles, láminas y/o el cuaderno de prácticas.

Libros de texto y cuadernos: 1º y 2º de Bachillerato: Libro recomendado: Dibujo Técnico I y II de la editorial Donostiarra.

Cuaderno de láminas de Dibujo Técnico I de la editorial Donostiarra.

Cuaderno de láminas de Dibujo Técnico II de la editorial Donostiarra y recursos informáticos

11. Programa de actividades extraescolares y complementarias.

Se participará en concursos artísticos, ofertados por diversas instituciones, incluyéndolas en el trabajo de aula si fuera necesario.

El Departamento desarrolla un proyecto llamado COMPARTE y este curso, desarrollará salidas a museos (DA2, El Prado, Reina Sofía...Guggenheim). Guía en un museo por un día, para alumnos de cualquier nivel que curse EPVA.

Desarrollo de materiales multimedia cuyos contenidos serán didácticos y se basarán entre otras propuestas en Obras que recuperan vida a través de sus contextos y personajes. Esto supondrá dedicar tardes y salidas del centro para rodar.

Escuela de Cine en el ámbito educativo.

Se colaborará con otros departamentos en los proyectos del Centro (teatro, actividades culturales, página Web...etc.).

Gestión de exposiciones al finalizar el segundo trimestre para la Semana Cultural

Arte urbano y talleres con artistas de nuestra ciudad.

Se presenta en la tabla inferior la distribución por cursos y trimestres.

TÍTULO	FECHA	CURSOS	OBJETIVO
Musical Rey León o similar	Marzo	3º/4º ESO	Analizar y disfrutar de escenografías y puesta en escena
Visita al Domus Artium 2002	1º, 2º y 3º trimestres	1º, 3º y 4º ESO (alumnos EPVA)	Visitar y conocer el DA2. Aprender conceptos básicos del Arte Contemporáneo. Animar a los alumnos a visitar museos y centros de arte.
Salimos de exposiciones Por las tardes	Todo el curso	Abierta: comunidad educativa	Educar y crear la necesidad de visitar exposiciones
Participación en Proyecto COMPARTE	Todo el curso	1º, 3º y 4º ESO	Dar respuestas creativas buscando el reciclado de materiales
Expongo en... Potencio mi iniciativa emprendedora	Todo el curso	4º ESO	Gestionar una exposición del trabajo individual o en grupo
Casa Museo Zacarías González	2º trimestre	4º ESO	Conocer la obra de artistas en nuestra ciudad

Museo del Prado, Caixa Forum, Real Academia de BBAA de San Fernando y Reina Sofía: “Guía por un día”	Semana Cultural 2º trimestre	1º/3º Y 4º ESO	Conocer parte de la colección de los museos.
Visita a Facultad de BBAA Salamanca	3º trimestre	4º	Salidas profesionales en un momento de toma de decisiones sobre estudios posteriores.

12. Procedimiento de evaluación de la programación didáctica y sus indicadores de logro.

12.1. Procedimientos de evaluación de logro del proceso de enseñanza.

El Departamento realizará la evaluación de los procesos de enseñanza y de la práctica docente, que incluirán los siguientes aspectos:

- a) Análisis de los resultados académicos.
- b) Valoración del funcionamiento de los órganos de coordinación didáctica.
- c) Valoración de las relaciones entre el profesorado del Departamento y los alumnos.
- d) La pertinencia de la metodología didáctica y de los materiales curriculares.
- e) Valoración del ambiente y clima de trabajo en las aulas.
- f) La adecuación de la organización del aula y el aprovechamiento de los recursos del centro.
- g) La colaboración con los padres, madres o tutores legales y con los servicios de apoyo educativo.
- h) Propuesta de mejora.

12.2. Procedimientos de evaluación de la Programación Didáctica.

Al finalizar el curso, el Departamento llevará a cabo la evaluación de la Programación didáctica, teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

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

j) Detección de los aspectos mejorables e indicación de los ajustes que se realizarán en consecuencia.

Además, El Departamento realizará un seguimiento continuo del desarrollo de la programación, recogiendo las observaciones pertinentes y las incidencias en el Libro de Actas del Departamento.

12.3. Indicadores de logro de la propia práctica docente

Los indicadores de logro son una serie de preguntas que nos sirven para reflexionar sobre nuestra actuación con los alumnos, y sobre todos los aspectos recogidos en la programación. Es una reflexión basada en la autocrítica para convertirse en una herramienta de mejora. Trata sobre:

los materiales y recursos didácticos utilizados

Si la planificación ha sido la adecuada: número y duración de las actividades, nivel de

dificultad, interés para los alumnos por el proceso de aprendizaje, basadas en los intereses de los alumnos, con objetivos bien definidos, con propuestas de aprendizaje colaborativo...

Si hemos sabido motivar adecuada y suficientemente a los alumnos

Si hemos tenido en cuenta la participación de las familias

Si hemos aplicado las medidas de atención a la diversidad necesarias, el uso de las TIC,

Si se han incluido las medidas transversales, si han realizado actividades de carácter interdisciplinar...

Se debe establecer y valorar una serie de ámbitos o dimensiones a evaluar y elaborar indicadores para cada uno de ellos. Estos ámbitos son:

12.3.1 Motivación del alumnado

He programado actividades motivadoras

Acepto las observaciones y sugerencias de los alumnos

Modifico las actividades que provocan rechazo o escaso entusiasmo e interés en el alumnado

El clima de trabajo en clase es positivo

12.3.2 Tratamiento de la diversidad

He adaptado la programación a las características y necesidades del alumnado

Contemplo y valoro los diferentes ritmos de aprendizaje

Flexibilizo la temporalización de la materia

12.3.3 Actividades de aula:

Son diversas

Utilizo recursos variados

Doy a conocer la finalidad de cada actividad

Impulsan la participación del alumnado

Organizo adecuadamente el tiempo de clase

Propongo actividades colaborativas

Propongo actividades que contribuyen al aprendizaje autónomo

12.3.4 Evaluación:

Utilizo diferentes pruebas de evaluación (exámenes, trabajos individuales, trabajos colectivos, exposiciones orales...)

Utilizo diversos instrumentos de registro (notas en el cuaderno del profesor, competencias clave...)

Al inicio de cada unidad didáctica o del proyecto, los alumnos conocen los objetivos didácticos, las competencias que se van a desarrollar, las actividades a realizar y cómo se desarrollará la evaluación.

12.3.5 Opciones de mejora de los resultados

Programación: A quién va dirigida

Analizo los recursos y los selecciono en base a su idoneidad

Tengo en cuenta la secuenciación de los contenidos y la temporalización de las actividades.

Utilizo instrumentos para evaluar las competencias

Doy a conocer a los alumnos los elementos de la programación: contenidos, actividades,

temporalización, criterios de evaluación y calificación, criterios de recuperación, contenidos mínimos...)

12.3.6 Instrumentos de recogida de datos:

En función de los aspectos que se decida valorar y de los datos que se necesiten obtener habrá unos instrumentos más adecuados que otros. Pueden ser:

Hojas de registro: anotando los aspectos más cuantificables.

Diario de aula: para recoger las situaciones y actuaciones día a día para la reflexión posterior.

Cuestionarios o encuestas: para ser cumplimentadas por los alumnos.

Rúbrica de autoevaluación: facilita cuantificar el grado de consecución de aspectos concretos.

13. Educación en valores

El currículo oficial reconoce la importancia de promover el desarrollo de nuevas actitudes y valores. Debe ser lo suficientemente flexible para recoger las nuevas necesidades formativas características de una sociedad plural y en permanente cambio. Por ello, contiene un conjunto de enseñanzas que, integradas en el propio programa de las materias, lo atraviesan o lo impregnan. La LOMCE establecen que “sin perjuicio de su tratamiento educativo específico en algunas de las materias de etapa, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las tecnologías de la información y de la comunicación y la educación en valores se trabajarán en todas las materias.”

Desde el Área de Artes Plásticas y Dibujo trabajaremos estos distintos contenidos integrados en la metodología que aplicaremos en clase, utilizándolos como premisa en algunos de los trabajos a realizar por el alumnado. Estos valores son la solidaridad, el respeto, la cooperación, la igualdad entre personas, la tolerancia, el cuidado del entorno, la interculturalidad y la convivencia.

Al plantear una tarea en la que sea necesario un trabajo en grupo, cooperativo, estaremos fomentando algunos de esos valores, como la convivencia, la cooperación y la tolerancia y el respeto hacia las ideas de los compañeros.

Para trabajar otros valores, como la interculturalidad, la igualdad entre personas independientemente del sexo, situación social, opción sexual o procedencia, se intentará, siempre ciñéndose a la consecución de los objetivos, los contenidos y los criterios de evaluación, proponer tareas que los potencien.

La asignatura de Educación Plástica y visual se presta especialmente bien para conseguir fomentarlos. Es especialmente indicado trabajarlos cuando se trate el tema de la publicidad y los medios de comunicación de masas, donde se pueden analizar comportamientos y actitudes contrarias a esos valores y cómo se utilizan para vender un producto.

14. Conclusión

Con esta programación se pretende conseguir una práctica docente organizada y planificada, con la que alcanzar el objetivo principal de nuestra labor educativa: que el alumno adquiera las competencias básicas que le permitan desenvolverse en el mundo real y que adquiera los conocimientos necesarios para ello.

No debemos olvidar, no obstante, el valor de la creatividad, no sólo en campos como el Arte o el Diseño. La práctica docente también debe ser creación y no conviene constreñirla o maniatarla en exceso por factores externos a la labor educativa. La labor del profesor necesita ser monitorizada y requiere una programación y un planteamiento previo, pero su papel no debe limitarse a un medio intermediario burocrático entre la legislación y el alumno y su familia. Un profesor no sólo imparte clases y evalúa: convive con el alumno, vive parte de sus problemas, de sus ilusiones, de sus miedos y dudas. Lleva a sus espaldas una gran responsabilidad; tiene uno de los papales más importantes de nuestra sociedad: el de enseñar a las nuevas generaciones. No es un simple aplicador de la legislación vigente. Por eso es necesario dotar de flexibilidad a su labor, para poder adaptarse a la gran diversidad humana con la que se enfrenta día tras día.