

IES EL ESCORIAL



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO

Curso 2016-2017

Tabla de contenido

I. INTRODUCCIÓN Y ASPECTOS GENERALES	4
I.1. Composición y organización del departamento	4
I.2. Etapas y materias impartidas por el departamento.....	4
I.3. Distribución de materias entre el profesorado del departamento.....	5
I.4. Objetivos del departamento para este curso	5
II. CONTRIBUCIÓN DE LAS MATERIAS DEL DEPARTAMENTO AL CURRÍCULO DE LA ETAPA ESO ...	6
II.1. Contribución a los objetivos generales de la etapa ESO	6
II.2. Contribución de las materias del departamento a las competencias básicas en la etapa ESO	7
II.3. Aspectos didácticos y metodológicos de las materias del departamento en la etapa ESO1	
II.4. Tratamiento de la diversidad, medidas de atención y adaptaciones curriculares	13
II.5. Elementos transversales del currículo y educación en valores a través de las materias del departamento en la etapa ESO	15
II.6. Materiales y recursos didácticos en la etapa ESO	16
II.7. Estrategias de animación a la lectura a través de las materias del departamento en la etapa ESO	26
II.8. Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación en la etapa ESO	27
II.9. Actividades extraescolares y complementarias de las materias del departamento en ESO	27
II.10. Criterios y procedimientos generales de evaluación y calificación de las materias del departamento en la ESO	27
II.10.1 Criterios y procedimientos de calificación y evaluación durante el curso y en la prueba ordinaria de junio	30
II.10.2 Criterios y procedimientos en la calificación extraordinaria de Septiembre	32
II.10.3. Criterios para el tratamiento de los alumnos con materias del departamento pendientes de cursos anteriores.....	33
II. 11. Programaciones de las materias y asignaturas del departamento en la ESO	34
II.11.A. PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA EDUCACIÓN PLÁTICA Y AUDIOVISUAL DE 1º ESO	34
II.11.A.1. Objetivos de la materia.....	34

II.11.A.2. Contenidos y secuencia y distribución temporal por evaluaciones	34
II.11.A.3. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables	37
II.11.A.4. Criterios específicos de calificación y recuperación en la materia	44
II.11.B. PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA EPVA DE 2º ESO	44
II.11.B.1. Objetivos de la materia	44
II.11.B.2. Contenidos y secuencia y distribución temporal por evaluaciones.....	45
II.11.B.3. Secuencia y distribución temporal de contenidos por evaluaciones.....	46
II.11.B.4. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables	47
II.11.C. PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA EDUCACIÓN PLÁSTICA Y AUDIOVISUAL DE 4º ESO	48
II.11. C.1. Objetivos de la materia	48
II.11.C.2. Contenidos y secuencia y distribución temporal por evaluaciones.....	50
II.11.C.3. Secuencia y distribución temporal de contenidos por evaluaciones.....	51
II.11.B.4. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables	52
III. CONTRIBUCIÓN DE LAS MATERIAS DEL DEPARTAMENTO A LA ETAPA DE BACHILLERATO ...	56
III.1. Contribución a los objetivos generales del Bachillerato.....	56
III.2. Contribución a la adquisición de competencias.....	57
III.3. Aspectos didácticos y metodológicos de las materias y asignaturas del departamento en Bachillerato	58
III.4. Medidas de atención a la diversidad en Bachillerato	60
III.5. Elementos transversales del currículo.....	60
III.6. Materiales y recursos didácticos en Bachillerato.....	61
III.7. Actividades extraescolares y complementarias de las materias del departamento en Bachillerato.....	62
III.8. Criterios y procedimientos generales de evaluación y calificación de las materias del departamento en Bachillerato.....	62
III.8.1. Criterios generales de calificación durante el curso y procedimientos de recuperación de evaluaciones o partes pendientes.	63
III.8.2. Actividades de evaluación para los alumnos que pierden el derecho a la evaluación continua	64
III.8.3. Procedimientos y actividades de recuperación para alumnos con materias pendientes de cursos anteriores.....	64
III.8.4. Pruebas extraordinarias de septiembre	64

III. 9. Programaciones de las materias de Bachillerato del departamento	65
III.9.A. PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA DIBUJO TÉCNICO DE 1º BACHILLERATO	65
III.9.A.1. Objetivos de la materia.....	65
III.9.A.2. Contenidos. Secuencia y distribución temporal de contenidos por evaluaciones.....	66
III.9.A.3. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje	69
III.9.A.4. Criterios específicos de calificación y recuperación en la materia	69
III.10.B. PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA DIBUJO TÉCNICO DE 2º BACHILLERATO	69
III.10.B.1. Objetivos de la materia	69
III.10.B.2. Contenidos. Secuencia y distribución temporal de contenidos por evaluaciones.....	73
III.10.B.3. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje	77
III.10.B.4. Criterios específicos de calificación y recuperación en la materia	77

I. INTRODUCCIÓN Y ASPECTOS GENERALES

I.1. Composición y organización del departamento

El departamento está compuesto por Ana Gutiérrez del Olmo profesora de Enseñanza Secundaria bilingüe en comisión de servicios por equipo directivo y Francisco Javier Sánchez de Goñi, profesor de Enseñanza Secundaria con destino definitivo en el centro y jefe de departamento.

Los componentes del departamento se reunirán con una periodicidad semanal, fijando como día de reunión los martes, durante la cuarta hora lectiva.,

Además de esta vía organizativa de seguimiento del departamento, estamos en plena comunicación entre los componentes del mismo, de forma asidua nos vemos y dialogamos todos días y/o por correo electrónico, y en ocasiones, cuando se requiere por la urgencia del asunto, nos reunimos durante el recreo. Las comunicaciones, escritos, convocatorias de reunión o cualquier tipo de información relativa a nuestra área, serán depositadas, para el conocimiento de todos los profesores del departamento, en los casilleros personales de cada uno de ellos

I.2. Etapas y materias impartidas por el departamento

Primer ciclo E.S.O:

1º ESO, cuatro grupos de EPVA. Uno de programa, otro mixto y dos de sección

2ª ESO, cuatro grupos de EPVA. Dos de programa y dos de sección

Segundo ciclo E.S.O.

4º ESO, dos grupos mixtos de EPVA.

Bachillerato

1º Bachillerato, un grupo de Dibujo Técnico

2º Bachillerato, un grupo de Dibujo Técnico.

I.3. Distribución de materias entre el profesorado del departamento

Ana Gutiérrez del Olmo imparte clases a tres grupos de 1º ESO (uno mixto y dos de sección) y a los dos grupos de sección de 2º ESO, además es tutora de un grupo de 2º ESO y se ha comprometido con una de las jefaturas adjuntas del Centro.

Fco. Javier Sánchez de Goñi imparte el resto de materias

I.4 Objetivos del departamento para este curso

Implementar el nuevo currículo de la Educación secundaria y bachillerato.

Transmitir la información y asuntos tratados en la Comisión de Coordinación Pedagógica, y discutir aquellos que competan al Departamento.

Seguimiento de las programaciones didácticas, elaboración de materiales didácticos, intercambio de propuestas de trabajo en grupos del mismo nivel. Preparación de las programaciones de aula, y de las adaptaciones curriculares individuales y colectivas.

Seguimiento de los alumnos con asignaturas pendientes. Análisis y seguimiento de los programas, adecuación de contenidos y criterios de evaluación.

Organización, preparación, seguimiento y evaluación de las actividades extraescolares.

Preparación y valoración de resultados de las evaluaciones de la ESO y de bachillerato.

Organización de los recursos materiales.

Diseño, preparación, organización y posterior balance y seguimiento de las actividades extraescolares y complementarias.

II. CONTRIBUCIÓN DE LAS MATERIAS DEL DEPARTAMENTO AL CURRÍCULO DE LA ETAPA ESO

II.1. Contribución a los objetivos generales de la etapa ESO

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

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

II.2. Contribución de las materias del departamento a las competencias básicas en la etapa ESO

Se entiende por competencias las capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos. A efectos del presente decreto, las competencias del currículo serán las siguientes:

- a) Comunicación lingüística.
- b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- c) Competencia digital.
- d) Aprender a aprender.
- e) Competencias sociales y cívicas.
- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- g) Conciencia y expresiones culturales.

Se potenciará el desarrollo de las competencias Comunicación lingüística, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

El desarrollo de estas competencias básicas constituye, en nuestras concreciones del currículo, una obligación, pero deberemos materializarlas en enunciados más concretos que, desde cada materia, definan medios operativos que identifiquen la corresponsabilidad de cada ámbito del currículo para su adquisición y desarrollo. De esta manera, mostraremos unas competencias

específicas como elementos de desempeño en contextos determinados de enseñanza-aprendizaje; quedarán supeditadas, pues, a las básicas. En nuestro documento mostramos esa relación de compromiso haciendo explícito el número que las acompaña en los documentos oficiales y que hemos mostrado anteriormente.

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 conciencia y expresiones culturales. Nuestra materia proporciona un ámbito de vivencias, relaciones y conocimientos que hacen posible la familiarización con los diferentes códigos artísticos. Ello implica ampliar las posibilidades de representación mental y conocimiento, así como 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 estas en productos nuevos, personales y originales.

La materia facilita también el desarrollo de la competencia social y cívica. La expresión y creación artística estimula el trabajo en equipo y proporciona situaciones propicias para 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 relacionadas con los derechos y libertades cívicas 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 competencia digital se ven enormemente favorecidos 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 específicos para expresar y crear.

La Educación Plástica Visual y Audiovisual 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 hacer funcionales los 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, contribuye 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 también esencial; 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.

La materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual mantiene una vinculación esencial con la competencia básica nº 7: conciencia y expresiones culturales. Así, todos nuestros enunciados la incorporan de forma implícita. Pero su contribución es decisiva para el desarrollo de las restantes. Destacamos, a continuación, las relaciones con las competencias básicas recogidas en los currículos oficiales.

COMPETENCIAS BÁSICAS DEL CURRÍCULO OFICIAL	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL PROYECTO CURRICULAR
Comunicación lingüística.	Expresar emociones, vivencias, ideas mediante el lenguaje plástico y visual integrándolo con otros lenguajes y enriqueciendo así la comunicación. (C1, C3, C5, C6) Familiarizarse en el conocimiento de aspectos

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología	espaciales de la realidad, mediante los trazados geométricos, y la representación objetiva de las formas poligonales y las simétricas siendo sensibles a sus cualidades estéticas y funcionales. (C2, C6)
Competencia digital Aprender a aprender	Utilizar los procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior en la planificación individual o conjunta de creaciones artísticas. (C3, C5, C6, C7)
Competencias sociales y cívicas Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	Desarrollar valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias, análisis de obras ajenas y conservación del patrimonio cultural. (C3, C5, C8)
Conciencia y expresiones culturales	<p>Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación como herramienta para la producción de creaciones visuales y fuente de consulta de forma autónoma y crítica. (C4, C8)</p> <p>Participar en los trabajos de grupo, desarrollando actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad y rechazando discriminaciones por características personales o sociales. (C1, C5)</p> <p>Experimentar con diversas técnicas plásticas y visuales apreciando los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas propias y de los demás. (C5, C6, C8)</p> <p>Reflexionar sobre los procesos y la experimentación creativa tomando conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora. (C5, C7, C8)</p>

II.3. Aspectos didácticos y metodológicos de las materias del departamento en la etapa ESO

En la etapa de la enseñanza obligatoria se priorizará al “hacer”, frente al “escuchar”, en la idea de que los aprendizajes no se transmiten sino que se construyen mediante nuevas experiencias a partir de los conocimientos previos.

Se atenderá a la utilización de recursos motivadores:

- Recursos informáticos
- Materiales manipulativos de asociación y descubrimiento, materiales geométricos, experiencias fuera de clase, etc.

Se plantea el trabajo del alumno con actividades secuenciadas que, partiendo de lo que ya se sabe, suponen la superación de pequeñas dificultades, y conducen de forma escalonada a la consecución de aprendizajes nuevos

- Para realizar de forma individual
- Para realizar en pequeño grupo potenciando el aprendizaje entre iguales.

Metodología didáctica

Se parte del nivel de desarrollo del alumno, en sus distintos aspectos, para construir, a partir de ahí, otros aprendizajes que favorezcan y mejoren dicho nivel de desarrollo.

Se subraya la necesidad de estimular el desarrollo de capacidades generales y de competencias básicas y específicas por medio del trabajo de las materias.

Se da prioridad a la comprensión de los contenidos que se trabajan frente a su aprendizaje mecánico.

Se propician oportunidades para poner en práctica los nuevos conocimientos, de modo que el alumno pueda comprobar el interés y la utilidad de lo aprendido.

Se fomenta la reflexión personal sobre lo realizado y la elaboración de conclusiones con respecto a lo que se ha aprendido, de modo que el alumno pueda analizar su progreso respecto a sus conocimientos.

Todos estos principios tienen como finalidad que los alumnos sean, gradualmente, capaces de aprender de forma autónoma.

En el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje proponemos varios tipos de actividades para aplicar a todas las materias del departamento:

1) Actividades de presentación y motivación:

Hay que luchar contra la creencia de que sólo pueden crear o diseñar los artistas o de que hay que tener una habilidad innata.

Debemos tratar de darle un sentido amplio a su estudio, viendo que sus aplicaciones son muy diversas y pudiéndolas relacionar como instrumento de otras materias como las matemáticas, la biología, la historia, etc., no olvidando la importancia de las artes en numerosos avances técnicos que sean interesantes para los alumnos/as, como por ejemplo en el mundo de la informática.

2) Evaluación de conocimientos previos: Son las que se realizan para obtener información acerca de qué saben y qué procedimientos, destrezas y habilidades tienen desarrollados los alumnos/as sobre un tema concreto.

3) Actividades de desarrollo de contenidos: Estas actividades se diseñan para introducir los contenidos del tema; entendemos, por tanto, que sirven para abordar por primera vez los contenidos, tanto conceptuales como procedimentales, e incluso actitudinales del tema.

4) Actividades de consolidación: Estas actividades, como su propio nombre indica, pretenden consolidar y/o aplicar los nuevos aprendizajes.

Normalmente sirven para generalizar los aprendizajes a situaciones cotidianas y nuevos contextos, asegurando así el aprendizaje funcional.

5) Actividades de síntesis-resumen: Son aquellas que permiten a los alumnos/as establecer la relación entre los distintos contenidos aprendidos, así como la contrastación con los que él tenía. Su importancia radica en que favorecen cogniciones claras en los alumnos/as, y además pueden ser útiles para el profesor, puesto que le permiten obtener información sobre la eficacia del proceso enseñanza-aprendizaje.

6) Actividades de recuperación o refuerzo: Son las que se programan para los alumnos/as que no hayan alcanzado los conocimientos trabajados.

7) Actividades de ampliación: Son las que permiten continuar construyendo conocimientos a los alumnos que han realizado de manera satisfactoria las actividades de desarrollo de propuestas, y también las que no son imprescindibles en el proceso.

8) Actividades de evaluación: Son las actividades dirigidas a la evaluación formativa y sumativa que no estuvieron cubiertas por las actividades de aprendizaje de los tipos anteriores.

No es necesario que siempre que se trabaje un tema se realicen todo este tipo de actividades, sino las que mejor se ajusten a él.

Metodología EPVA dentro del Programa Bilingüe

Aparte de lo anteriormente desarrollado, para el trabajo con los grupos del programa bilingüe es necesario utilizar una metodología específica para trabajar en la adquisición de vocabulario artístico en inglés.

Para ello se va a establecer una colaboración con los distintos profesores del departamento de inglés con el objeto de utilizar la clase de inglés para sustentar la adquisición de nuevo vocabulario y estructuras lingüísticas para cada tema siempre que sea posible.

Por otro lado se cuenta con una asistente de idioma una hora semanal por grupo. En dicha hora se desarrollará el trabajo más lingüístico aplicado a la asignatura, tanto comprensión como expresión oral en lengua inglesa, en forma de exposiciones, presentaciones y debates. Nos planteamos como objetivo que todos los alumnos realicen al menos una presentación oral en lengua inglesa sobre un tema de interés de la asignatura, para ello se contará con el trabajo de nuestro "assistant" (Thomas) que irá preparando a los alumnos para ello, trabajando en pequeños grupos.

II.4. Tratamiento de la diversidad, medidas de atención y adaptaciones curriculares

La Educación secundaria obligatoria se organiza de acuerdo con los principios de educación común y de atención a la diversidad del alumnado. Las medidas de atención a la diversidad en esta etapa estarán orientadas a responder a las necesidades educativas concretas del

alumnado y a la consecución de las competencias básicas y los objetivos y no podrán, en ningún caso, suponer una discriminación que les impida alcanzar dichos objetivos y la titulación correspondiente. Para ello las administraciones educativas regularán las diferentes medidas de atención a la diversidad, medidas organizativas y curriculares.

Entre estas medidas se contemplarán:

- El apoyo en grupos ordinarios
- Las medidas de refuerzo.
- Las adaptaciones del currículo.
- Los programas de tratamiento personalizado para el alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo.

En los libros de texto se incluyen ideas en todas las lecciones para que el profesor dé respuesta a las diversas situaciones que se plantean en el aula. El profesor cuenta además con amplio material para repasar, reforzar o consolidar cada una de las destrezas trabajadas a lo largo de cada unidad. Las actividades de refuerzo y ampliación permiten dar una atención individualizada a los alumnos, según sus necesidades y su ritmo de aprendizaje.

Adaptaciones curriculares para los alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo

Alumnos con pequeños problemas de aprendizaje y/ o conducta

Las adaptaciones se centrarán en:

- Tiempo y ritmo de aprendizaje
- Metodología más personalizada
- Reforzar las técnicas de aprendizaje
- Mejorar los procedimientos, hábitos y actitudes
- Aumentar la atención orientadora

Alumnos con diferentes necesidades y/o dificultades de aprendizaje

a) Para los mejor dotados, se facilitarán contenidos y material de ampliación

b) Para los alumnos con capacidades diferentes, se priorizarán los contenidos de procedimientos y actitudes, buscando la integración social, ante la imposibilidad de lograr un progreso suficiente en contenidos conceptuales. Hay que insistir en los contenidos instrumentales o de material considerados como tales. Estas adaptaciones serán significativas (supondrán eliminación de contenidos, objetivos y los consiguientes criterios de evaluación referidos a aprendizajes que pueden considerarse básicos o nucleares). Estos alumnos seguirán teniendo en todo momento como referencia los objetivos generales de la etapa, pero accederán a ellos a través de otro tipo de contenidos y actividades.

Material utilizado

Los libros de texto trabajan a dos velocidades para atender a la diversidad. Existe material complementario (recursos digitales y material

II.5. Elementos transversales del currículo y educación en valores a través de las materias del departamento en la etapa ESO

1. En Educación Secundaria Obligatoria, sin perjuicio de su tratamiento específico en algunas de las materias de la etapa, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las tecnologías de la información y la comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional se trabajarán en todas las materias.

2. Se fomentará el desarrollo de los valores que potencien la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención de la violencia de género, y de los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social. Asimismo, fomentará 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 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 programación docente debe comprender en todo caso la prevención de la violencia de género, de la violencia terrorista y de cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia, incluido el estudio del Holocausto judío como hecho histórico.

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

Conforme a lo establecido en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, el currículo de Educación Secundaria Obligatoria incorpora elementos curriculares relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, las situaciones de riesgo derivadas de la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes.

3. Igualmente, en cumplimiento de lo previsto en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, el currículo de Educación Secundaria Obligatoria incorpora elementos curriculares orientados al desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor, a la adquisición de competencias para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas y al fomento de la igualdad de oportunidades y del respeto al emprendedor y al empresario, así como a la ética empresarial. La Comunidad de Madrid fomentará las medidas para que los alumnos participen en actividades que les permitan 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 crítico.

4. El departamento adoptará medidas para que la actividad física y la dieta equilibrada formen parte del comportamiento juvenil. A estos efectos, se promoverá la práctica diaria de deporte y ejercicio físico por parte de los alumnos durante la jornada escolar, en los términos y condiciones que, siguiendo las recomendaciones de los organismos competentes, garanticen un desarrollo adecuado para favorecer una vida activa, saludable y autónoma. El diseño, coordinación y supervisión de las medidas que a estos efectos se adopten en el centro educativo, serán asumidos por el profesorado con cualificación o especialización adecuada en estos ámbitos.

5. En el ámbito de la educación y la seguridad vial, se incorporarán elementos curriculares y se promoverán acciones para la mejora de la convivencia y la prevención de los accidentes de tráfico, con el fin de que los alumnos conozcan sus derechos y deberes como usuarios de las vías, en calidad de peatones, viajeros y conductores de bicicletas o vehículos a motor, respeten las normas y señales, y se favorezca la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía con actuaciones adecuadas con el fin de prevenir los accidentes de tráfico y sus secuelas.

La materia facilita también el desarrollo de las competencias sociales y ciudadana. La expresión y creación artística estimula el trabajo en equipo y proporciona situaciones propicias para 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 relacionadas 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.

Para cumplir con este apartado se realizan prácticas, tanto individuales como grupales con una posterior puesta en común.

II.6. Materiales y recursos didácticos en la etapa ESO

Existen hoy en día infinidad de recursos para utilizar en el aula, se han escogido aquellos que se adecuan a los objetivos, contenidos y enfoque metodológico acorde con las nuevas tecnologías de la información y las características del alumnado del Centro.

Para el aprendizaje de las materias es muy importante la motivación y la realización de actividades que no caigan en mera rutina. Partiendo del tradicional libro de texto, que siempre se cuenta con él, nosotros proponemos los siguientes recursos:

MATERIALES RECURSOS	Recursos Materiales e impresos	Recursos Instrumentales	Otros
Para el Alumno	Libros	Soportes	
	de texto	Papel Guarro	
	de consulta	Papel vegetal	
	de lectura	Papeles pautados	
	Cómics	acetatos	
		Papel de témpera	Salidas
			por tu ciudad
			al campo
			A Madrid
			Visitas
			Museos
			Exposiciones
	Prensa	Utensilios	
revistas	Lapiceros de durezas varias	Lapiceros de colores	
periódicos	rotuladores	Carboncillos	
Publicaciones, artículos	pinces		
Publicidad impresa			
Material para reciclar	Plantillas		
cartones	Escuadra y cartabón		
porexpan	De curvas		
Chapas, latas, clips, ..	De formas fijas		
Envases de alimentos			
Botellas de PVC			

	<p>Zootropos</p> <p>Caleidociclos</p>	<p>Compás</p> <p>Sacapuntas,ofilaminas</p> <p>Borradores</p> <p>Tijeras</p> <p>pegamentos</p>																					
Para el Profesor	<p>Libros</p> <table border="1"> <tr><td>de texto</td></tr> <tr><td>de consulta</td></tr> <tr><td>de problemas</td></tr> <tr><td>Cómic</td></tr> </table> <p>Materiales</p> <table border="1"> <tr><td>Poliedros de PVC</td></tr> <tr><td>geoplanos</td></tr> <tr><td>Piezas industriales</td></tr> <tr><td>Focos de luz</td></tr> <tr><td>Figuras de yeso</td></tr> <tr><td>Maniqués articulados</td></tr> </table>	de texto	de consulta	de problemas	Cómic	Poliedros de PVC	geoplanos	Piezas industriales	Focos de luz	Figuras de yeso	Maniqués articulados	<p>DVDs</p> <p>CDs</p> <p>Pizarra Vileda</p> <p>Pizarra digital en aulas TIC</p> <p>Proyectores</p> <p>Ordenadores</p>	<p>Espacios</p> <table border="1"> <tr><td>El patio</td></tr> <tr><td>El vestíbulo</td></tr> <tr><td>pasillos</td></tr> </table> <p>Humanos</p> <table border="1"> <tr><td>Alumnos</td></tr> <tr><td>profesores</td></tr> <tr><td>Invitados al Centro</td></tr> <tr><td>Orientadores</td></tr> </table> <p>interdepartamentales</p> <table border="1"> <tr><td>Concursos/olimpiadas</td></tr> <tr><td>Actividades</td></tr> <tr><td>seminarios</td></tr> </table>	El patio	El vestíbulo	pasillos	Alumnos	profesores	Invitados al Centro	Orientadores	Concursos/olimpiadas	Actividades	seminarios
de texto																							
de consulta																							
de problemas																							
Cómic																							
Poliedros de PVC																							
geoplanos																							
Piezas industriales																							
Focos de luz																							
Figuras de yeso																							
Maniqués articulados																							
El patio																							
El vestíbulo																							
pasillos																							
Alumnos																							
profesores																							
Invitados al Centro																							
Orientadores																							
Concursos/olimpiadas																							
Actividades																							
seminarios																							

Los libros de texto de Educación Plástica Visual y Audiovisual no se contemplan en la lista de material del alumno, por razones económicas, pero sí se va hacer uso de ellos en el aula y servirán para ampliar actividades, trabajar conceptos y ver ejemplos.

Por el contrario en las materias de Dibujo técnico I y II sí se ha considerado como necesario individualmente. Será de gran utilidad al alumno como libro de guía y consulta, ver ejemplos y realizar problemas (se han escogido los de la editorial S.M.).

Las aulas TIC permiten practicar a cada alumno actividades de aprendizaje informático propio de su materia, a través de aplicaciones y programas instalados: Gimp, Geogebra, Autocad (en Dibujo Técnico):

Los contenidos digitales sobre tratamiento de imágenes y presentaciones en EPVA.

Edición de vídeo y edición fotográfica.

Dibujo geométrico o dibujo asistido por ordenador para las materias de Dibujo Técnico.

La pizarra digital interactiva (PDI) se hace cada vez más necesaria para todos los cursos y en la actualidad sólo hay acceso en las aulas de Innovación tecnológica.

La pizarra tipo Vileda es un recurso accesible y muy útil para desarrollar explicaciones sobre imágenes y dibujos proyectados.

Los trabajos en grupos permiten posteriormente realizar debates y exposiciones de temas de interés.

Para alumnos con necesidades educativas especiales

Existen numerosos recursos para este tipo de alumnado, se han adecuado para cada caso, seleccionamos los siguientes materiales:

- La utilización de pupitre adaptado para alumnos con deficiencia motora.
- Programa informático para poder el alumno representar imágenes y dibujar en el caso de imposibilidad motora.
- Cuadernillos de Primaria.

Se detalla a continuación una serie de portales y páginas web, de uso del departamento:

PÁGINAS PERSONALES

Blog de la profesora de EPVA Marga Garrido

Blog de Lucía Álvarez con trabajos propios y gran cantidad de enlaces en los que demuestra su inquietud por el uso de las TIC en la enseñanza de la educación plástica.

TRAZADOS GEOMÉTRICOS

dibujotecnico.com : Página con información sobre dibujo técnico aplicado a la educación secundaria con ejercicios para descargar y resolución de dudas.

Curvas Cónicas para dibujo y matemáticas : El incansable José Antonio Cuadrado nos brinda otra de sus maravillosas páginas con toda la información interactiva de las curvas cónicas (elipse, hipérbola y parábola).

Plastica.net

Geometría con Cabri <http://www.jazzfree.com/jazz6/cpaulo/>

ESTRUCTURAS MODULARES BIDIMENSIONALES (MOSAICOS)

Totally Tessellated: Página con un amplio estudio, información y ejemplos de los diferentes sistemas de mosaicos.

TESSELMANIA. Es muy bueno y puedes descargar una versión de prueba que no te deja imprimir ni guardar (siempre podemos hacer una captura de pantalla) pero que te permite ver todas las posibilidades de este sistema de generar mosaicos. (Con Windows XP no consigo que me funcione, con Windows 98 funciona perfectamente.)

La Simetría. Celosías y Mosaicos en Educación Secundaria
<http://jmora7.com/Mosaicos/index.html>

COMPOSICIÓN

Simetrías

Cristales de nieve: Simulación en Flash de la típica actividad a base de plegar papel en seis hasta formar un triángulo y después cortar con tijeras trocitos del borde. Después de desplegar el papel conseguimos una figura con simetrías como las de los cristales de nieve. Podemos dejar nuestra obra en la galería de la página.

Más cristales de nieve: Descubre la increíble belleza que nos ofrece la naturaleza en sus construcciones geométricas con esta colección de fotografías e información de cristales de nieve.

Kirigami: Siguiendo una técnica muy parecida a la anterior los japoneses realizan esta labor tradicional. En esta aplicación en Java podemos elegir el número de plegados del papel. Podemos además realizar varias con distintos colores e ir superponiéndolas. ¡Atención! El dibujo de los cortes lo tenemos que hacer en el sentido de las agujas del reloj.

FORMAS VOLUMÉTRICAS

Poliedros:

Paper Models of Polyhedra: No te mates en dibujar plantillas para construir modelos de poliedros en cartulina, Korthals Altes ya lo ha hecho para nosotros. Diagramas de todos los poliedros conocidos en formato PDF. ¡Un buen trabajo! Inglés.

Poliedros Estrellados: Aquí puedes encontrar una página con una aplicación en Java con la que podemos ir transformando los poliedros a base truncándolos, hallando sus duales y estrellándolos (convirtiendo cada cara en una pirámide). Se pueden llegar a crear figuras muy sorprendentes. Podemos girar el poliedro y tiene efecto 3D. Está en inglés pero no hay que saber mucho para comprobar enseguida las posibilidades de esta aplicación. Inglés.

The Pavilion of Polyhedreality: En esta página puedes ver estructuras poliédricas realizadas con los materiales más diversos. Útil para sacar ideas y con un montón de enlaces a otras páginas sobre el tema. Inglés.

Recursos para trabajar con los poliedros en el aula: Del mismo autor que la anterior. Aquí nos da ideas con diferentes materiales para acercar a los alumnos al bello mundo de los poliedros. Inglés.

Un viaje por el mundo de los Poliedros: Interesante página sobre el mundo de los poliedros. Animaciones de como unos se transforman para formar otros. Todos ellos realizados con el Applet LiveGraphics3D que nos permite controlar la animación, girar el poliedro en todas direcciones incluso tener imágenes para verlos en relieve. Inglés y Francés

Caleidociclos:

Rings of tetrahedra: Para iniciarte en la comprensión matemática y geométrica de los caleidociclos. Inglés.

www.kaleidocycles.de/anim.shtml: Si ya conoces los caleidociclos y te gustaría ver otros diferentes sin tener que cortar y pegar papel visita esta página donde encontrarás un modelo tridimensional animado que puedes girar con el ratón para verlo por todos lados y al que puedes variar interactivamente. Muy bueno. También tiene un Applet en java que puedes descargar para trabajar sin estar conectado y plantillas para construir algunos en cartulina. Inglés. (No hace falta saber mucho para manejarlo).

www.ac-noumea.nc/math/amc/polyhedr/kaleido1_.htm: Otra página de caleidociclos con animaciones del Applet LiveGraphics3D. Inglés y francés

Estructuras modulares en papiroflexia

Módulo Phizz: El autor de esta página nos propone varias estructuras poliédricas realizadas con módulos de papel de fácil ejecución: Estructuras similares al dodecaedro, al icosaedro truncado. Y para los que les gustan los retos un entrelazado de 5 tetraedros. Todas estas figuras se realizan a partir de un único módulo y se sujetan sin necesidad de pegamento. ¡Verdaderamente fascinante! Inglés. (Puedes encontrar el diagrama de construcción traducido en la página de Actividades).

SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

Introducción a los sistemas de proyección: Explicación con animación en Flash de lo mejor para explicar estos conceptos. Catalán Normalización: Espléndido trabajo de José Antonio Cuadrado para aprender y practicar todo lo relacionado con la acotación de piezas.

Vistas: Del mismo autor y con la misma calidad explicaciones sobre el sistema diédrico, la obtención de vistas de una pieza y ejercicios para resolver en la misma página.

Sistema de Planos Acotados: Animación en Flash explicando los fundamentos del sistema de planos acotados. Muy interesante. Catalán

ÁLBUMES/DIGITALES Las fotos digitales, al igual que las tradicionales, deben archivar en un álbum, en este caso digital:

iPHOTO (<http://www.apple.com/iphoto/>). Una de las características más importantes de este programa es que permite incluir en varios álbumes virtuales cualquiera de las fotografías ubicadas en el disco duro y utilizar esos álbumes para hacer presentaciones, imprimir un grupo de fotos o incluso un álbum de fotografías.

PICASA (<http://www.picasa.net/>). Este programa permite organizar una colección de fotos digitales.

MY ALBUM (<http://perso.wanadoo.fr/myalbum/MyAlbum.html>). Programa gratuito. Este álbum digital permite ordenar las fotos y agregar un comentario a pie de ellas o una palabra clave que permita más tarde buscar una fotografía en particular. Reconoce los formatos gráficos más populares como JPEG, BMP, GIF, GIF animado y TIFF. También soporta vídeo en formato AVI, MOV y MPEG. Otras características: posibilidad de hacer zoom de las fotos,

imprimir afiches, obtener una hoja-índice de fotografías, seleccionar algunas fotos para realizar una presentación con música de fondo y utilizar las fotos como salvapantallas.

EASY GALLERY GENERATOR (http://www.tucows.com/get/284926_107719). Este programa puede crear una galería de imágenes previas en muy poco tiempo, todas ellas con enlace a la fotografía real almacenada en el disco duro.

MIHOV GALLERY CREATOR (<http://www.mihov.com/eng/gc.html>). Este programa crea una galería de fotos en Internet. Genera de forma automática sitios web a modo de álbum de fotos, con un menú de navegación muy intuitivo para pasar a la foto siguiente o volver a la anterior. Es totalmente personalizable; permite elegir los colores de la página, el tipo de fuente, renombrar los archivos gusto, etc. El resultado final se puede previsualizar en un navegador web antes de publicarlo en Internet.

GEOMETRÍA

GEOGEBRA se puede utilizar y descargar gratuitamente, visitando la página web <http://www.geogebra.org> . Su uso es muy intuitivo y sencillo, sin requerir especiales conocimientos informáticos previos.

GEOMETRÍA DINÁMICA interesante portal con enlaces a otras materias relacionadas con la geometría: <http://geometriadinamica.es/Investigaciones/Arte-y-Geometria-Mosaicos/1.2-Los-mosaicos-en-clase.html>

ARTE

CENTRO FUNDACIÓN TELEFÓNICA La cultura y la educación en otra dimensión. El nuevo espacio de Fundación Telefónica, que reúne una galería e exposiciones, una sala multimedia y centros documentación y de cómputo, puestos al servicio del público. <http://centro.fundaciontelefonica.org.pe/>

LIVENTICUS Web con contenidos complementarios de ciencia, tecnología, humanidades y arte que ofrece la Academia Luventicus, una sociedad de estudiosos de la filosofía y los fundamentos de las Ciencias. Sus actividades son de interés exclusivamente teórico, no técnico ni práctico. <http://luventicus.org/castellano.htm>

PROYECTO CLÍO http://clio.rediris.es/fichas_arte/indice.htm

GALERIA DA VINCI Leonardo Da Vinci es uno de los artistas más notables de todos los tiempos y una figura emblemática del Renacimiento: se destacó como pintor, escultor, arquitecto,

ingeniero y hasta científico. Te invitamos a recorrer una galería que reúne sus principales obras. <http://www.artehistoria.jcyl.es/genios/pintores/gal2516-1.htm>
<http://www.artehistoria.jcyl.es/>

AMICO The Art Museum Image Consortium). Esta es la página de una organización sin fines de lucro, de instituciones que poseen colecciones de arte, y que colaboran para facilitar el uso de la multimedia en los museos para la educación. Se trata de un catálogo de búsqueda electrónica de más de 100 mil imágenes de obras de arte que puedes explorar sin cargo alguno. <http://www.amico.org/>

MUSEOS		PINTURA	FOTOGRAFÍA
Museo del Prado.	British Museum.	Gaudí http://www.antonigaudi.org/	Fotografía digital: Página de la revista Fotomundo con artículos e ideas sobre el mundo de la fotografía digital y su edición. Español.
Museo Guggenheim de Bilbao	Tate Gallery.		
Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona.	Metropolitan Museum of Art New York.	Goya.	
Museo de Bellas Artes de Bilbao.	Guggenheim museums	Magritte.	
Centro de Arte Reina Sofía.	Fine Arts Museums of San Francisco	Tapies.	www.nuevafotografia.com : Más sobre fotografía digital. Especializada en cámaras y demás accesorios para la obtención de imágenes digitales. Español
Museo Thyssen	Harvard University Art Museums	Aproximación hipertextual a las Meninas por Frederic Chordà de la UPF http://www.uoc.es/humfil/digithum/digithum1/jcampas/menines.html	
Museo do Pobo Galego	National Gallery of Art		
Museo Nacional de Escultura	The Columbia Museum of Art	Jacques Carelman, imágenes de objetos imposibles en: http://www.google.es/images?q=carelman&rls=com.microsoft:en-US&oe=utf8&redir_esc=&um=1&ie=UTF-8&source=univ&ei=vlh2TPXbBtWRjAfV6MieDg&sa=X&oi=image_re	www.quesabesde.com : Muy buena información, explicaciones y trucos para los que quieren profundizar en el uso de la fotografía digital. Te aseguro que
Fundación Gala-Salvador Dalí	The Museum of Modern Art, New York		
Museo Cezanne.	Museo de Dalí en Florida.		
	Galleria degli Uffizi		
	Museo Vaticano.		

Museo del Louvre. Musée d'Orsay The State Hermitage Museum National Gallery of London.	Museo de Arte Clásico	sult_group&ct=title&resnum=1& ved=0CCYQsAQwAA&biw=1793& bih=703 Entre otros...	aprenderás mucho. Español Página de Paulo Porta: Muchos de los buenos tutoriales que encontramos en www.quesabesde.com son de él. En su página puedes encontrarlos todos reunidos. Por fin podrás entender todos esos conceptos de los programas de edición de imágenes digitales.
---	-----------------------	---	---

Portales Educativos

Educamadrid Portal educativo de la Consejería de Educación de la Comunidad de Madrid: Educamadrid

Educastur Portal educativo del Principado de Asturias

Aula Virtual de EducaMadrid Aula Virtual de la Consejería de Educación de la Comunidad de Madrid, para uso de profesores y alumnos.

Educarm Portal educativo de la Región de Murcia

Educar.ex Portal educativo de la Junta de Extremadura

Averroes Portal educativo de la Junta de Andalucía

EducaCyL Portal educativo de la Junta de Castilla y León

ISFTIC Instituto Superior de Formación y Recursos en Red para el Profesorado. Ministerio de Educación, Política Social y Deporte.

Enlaces de interés

Color in motion, de Claudia Cortés.- Una experiencia animada e interactiva de la comunicación y simbolismo del color. No te pierdas el laboratorio, en especial el caleidoscopio.

La luz y sus propiedades, de educaplus.org.- Web educativa que desarrolla los fundamentos de la luz y el color

Taller de plástica, de Nestor Alonso.- Espacio interactivo sobre artes plásticas, con apartados sobre exposiciones, grandes artistas, multimedia, graffiti, ...

Bienvenido al mundo de las ilusiones ópticas.- En este sitio encontrará numerosos ejemplos de ilusiones ópticas y las explicaciones de estos fenómenos.

Artequin. Museo interactivo de Reproducciones. -El arte de enseñar el arte.

Pixelandia. Taller de plástica.- Un laboratorio de ideas para utilizar en clase de plástica, aprovechando las posibilidades que nos ofrecen los medios digitales. Se organiza en tres apartados: ver, aprender y hacer.

Ritmo y simetría de la composición plástica.-

Técnica del collage. Matisse como modelo

La página sobre el mundo del dibujo, de J.A. Martín Garrido.- Con ejercicios para trabajar la geometría métrica

Miajas.com. Páginas de secundaria y bachillerato.- Con trabajos de Educación Plástica y Visual de. 4º ESO. Además incluye la Bachilleratos, con interesantes diapositivas.

Arte dinámico. El portal del diseño gráfico.-

II.7. Estrategias de animación a la lectura a través de las materias del departamento en la etapa ESO

.

Ver apartado anterior.

Participación en el plan de fomento de la lectura que se va a elaborar para el presente curso.

Desarrollo del plan de comprensión lectora elaborado por nuestro departamento en colaboración con los de Filosofía y Cultura Clásica:

-Creación de un diccionario multidisciplinar y elaborado por el propio alumno. Se trataría de un diccionario de uso y no de definiciones.

-Elaboración de un Dazibao generalista . Participaran también los alumnos de bachillerato.

-Lectura de un capítulo de uno de los libros propuestos por el departamento de Lengua y su posterior ilustración.

II.8. Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación en la etapa ESO

.

Ver apartado II.6

II.9. Actividades extraescolares y complementarias de las materias del departamento en ESO

Desde el Departamento de Visual y Plástica pretendemos que nuestros alumnos, a lo largo de su trayectoria escolar durante la Etapa de Secundaria, recorran, conozcan y tengan unos conocimientos básicos de los Museos y Centros de Arte importantes de nuestro entorno, fundamentalmente los ubicados en Madrid-capital; y sobre todo que adquieran una formación cultural básica del Arte español contemporáneo. Para ello se han seleccionado tres Museos que el alumno deberá visitar y conocer durante los cuatro cursos de la E.S.O.

Ante las circunstancias actuales quedan mermadas las posibilidades de salida del centro escolar, y por ello hemos adoptado la preparación de las visitas a los diferentes cursos de la ESO de forma virtual, es decir, una actividad preparada por el departamento y para llevar a cabo en las aulas TIC con proyección de obras y recorridos virtuales por algún museo.

*Se trata de una postura en la que el departamento sólo se ciñe a una **actividad de mínimos** realizada con **recursos horarios no contemplados** por la Consejería de Educación, a la que el centro no renuncia para respetar **el derecho de los alumnos** a recibir una formación integral.*

Posible visita con los alumnos participantes en el Dacibao a la redacción de uno o dos periódicos.

Ver apartado II 6

II.10. Criterios y procedimientos generales de evaluación y calificación de las materias del departamento en la ESO

.

Los criterios de evaluación establecen los tipos y el grado de aprendizaje que se espera que el alumnado haya alcanzado respecto a las capacidades que expresan los objetivos generales de cada materia:

. Criterios de Evaluación de EPVA de 1º de ESO

Reconocer los distintos lenguajes visuales en las imágenes del entorno y clasificarlos según su finalidad.

Distinguir los elementos figurativos de los lenguajes visuales.

Describir gráfica y plásticamente una forma dada, identificando sus elementos constitutivos: la configuración estructural, las texturas y el color.

Diferenciar la variedad de texturas visuales y táctiles que pueden producirse mediante la manipulación de técnicas y materiales diversos.

Utilizar el color y la textura como medios de expresión.

Describir gráficamente formas identificando la orientación espacial y la relación entre sus direcciones.

Reconocer y utilizar los útiles para el dibujo técnico.

Resolver operaciones elementales con segmentos y ángulos.

Dibujar formas geométricas simples.

Representar con formas planas sensaciones espaciales, utilizando cambios de tamaño, superposiciones y contrastes.

Representar un espacio del entorno, utilizando como recurso expresivo el contraste lumínico.

Conocer distintos medios de expresión gráfico-plástica.

Valorar las cualidades estéticas de entornos, objetos e imágenes de la vida cotidiana.

Apreciar y valorar las cualidades estéticas del patrimonio cultural de la Comunidad Autónoma y de otras culturas distintas de la propia.

Expresar ideas por medio de mensajes visuales respetando los valores y las normas de las sociedades democráticas.

. Criterios de Evaluación de E.P.V.A. de 2º ESO.

Diferenciar y reconocer los procesos, técnicas, estrategias y materiales en imágenes del entorno audiovisual y multimedia.

Reconocer los distintos lenguajes visuales en las imágenes fijas de su ámbito de influencia cultural y clasificarlos según su finalidad y medio de realización utilizado.

Analizar distintas propuestas de composición del encuadre.

Identificar la organización compositiva en imágenes fijas y secuenciales.

Diseñar composiciones gráficas o fotográficas buscando distintas finalidades en la organización del encuadre.

Realizar una secuencia gráfica o fotográfica intentando adecuar el tipo de plano y el punto de vista al contenido significativo.

Realizar una imagen gráfica, fotográfica o mixta, utilizando algún recurso retórico visual acorde con una finalidad expresiva o de persuasión.

Utilizar elipses temporales y espaciales adecuadas para la realización de una descripción informativa breve con imágenes fijas secuenciales.

Utilizar el léxico específico de la materia para distinguir aspectos denotativos y connotativos de los mensajes publicitarios en imágenes fijas y en movimiento.

Comunicar ideas por medio de imágenes visuales que respeten los valores y las normas de las sociedades democráticas.

Diferenciar y construir polígonos regulares conociendo el lado el radio de la circunferencia circunscrita.

Representar piezas mediante sus vistas.

Dibujar perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.

. Criterios de Evaluación de EPVA de 4º de ESO

Analizar los elementos representativos y simbólicos de una imagen.

Seleccionar el tipo de línea y textura, y adecuarlo a la finalidad expresiva de la representación gráfica.

Cambiar el significado de una imagen por medio del color.

Analizar la estructura de formas de la naturaleza determinado ejes, direcciones y proporciones.

Buscar distintas variables compositoras en un determinado campo visual, teniendo en cuenta los conceptos de encuadre y equilibrio entre todos los elementos constitutivos.

Describir gráfica o plásticamente objetos tridimensionales identificando sus elementos esenciales.

Describir, mediante los distintos sistemas de representación, formas tridimensionales elementales.

Realizar un proyecto, seleccionando, entre los distintos lenguajes gráficos, plásticos y visuales, el más adecuado a las necesidades de expresión.

Saber manejar los distintos materiales e instrumentos adecuados a las diversas técnicas gráficas, plásticas y visuales.

Apreciar y valorar el patrimonio artístico y cultural de la Comunidad Autónoma y de otras culturas distintas de la propia.

Expresar ideas por medio de mensajes visuales respetando los valores y las normas de las sociedades democráticas.

II.10.1 Criterios y procedimientos de calificación y evaluación durante el curso y en la prueba ordinaria de junio

Instrumentos de Evaluación

A.1 Láminas:

Realización en láminas de formato normalizado: A4, A3, A5,...Elaboración del contenido por una sola cara. Los datos del alumno: nombre y apellido(s), curso y grupo, nombre de la actividad, se situarán donde indique el profesor. En el caso de omitirse los datos del alumno dicho trabajo tendrá una bajada de nota estimada por el profesor.

A.2 Trabajos escritos:

Deberán incluir índice y portada, y en su caso, bibliografía o fuentes. Argumentar e interrelacionar ideas y contenidos. Redactar con claridad y corrección ortográfica y gramatical. Aportar conclusiones y valoración personal.

A.3 Exposiciones orales:

Se presentara un guion escrito bien estructurado recogiendo sólo los apartados a desarrollar. Se argumentara con apoyo visual (con proyección de diapositivas o similar), sonoro y/o gestual.

A.4 Controles o pruebas:

Se realizarán aquellas pruebas teóricas y/o prácticas de forma individual siempre que lo estime conveniente el profesor del curso. Estarán basadas en aquellos contenidos desarrollados en la programación de la materia, y desarrollados a través de cualquiera de las actividades del curso (mencionadas en los apartados anteriores)

Cuando un alumno falta a una prueba objetiva, para poder repetírsela será necesario que presente un justificante médico.

.Requisitos de las Actividades:

Ajustarse a los contenidos de la actividad, desarrollando todos sus apartados con una organización lógica y clara de los objetivos del tema.

Exposición clara de los contenidos a desarrollar, ya sean escritos, orales o gráficos.

La precisión en la ejecución, el uso de las técnicas y los materiales adecuados.

El nivel de creatividad y originalidad

Grado de convicción en las exposiciones orales.

El acabado, limpieza y buena presentación en el caso de actividades escritas o gráficas.

Entregar en los plazos establecidos por el profesor en las actividades A.1 y A.2 es imprescindible, en caso contrario la nota se verá afectada por una penalización. Ajustarse al tiempo fijado por el profesor en aquellas exposiciones orales.

Desarrollar las actividades de láminas en el aula y en su caso con el seguimiento y supervisión del profesor.

No se recogerá ningún trabajo tipo lámina que presente tachaduras o raspaduras hechas con tippex o similar.

Necesidad de guardar todos los trabajos realizados en el curso, pudiendo en cualquier momento solicitar el profesor la entrega de los mismos.

Criterios de Calificación de las Materias EPVA

La calificación de cada evaluación se realizará haciendo la media de la siguiente manera:

- Las actividades tipo A:1, A.2 y A.3 contarán en un 60%
- Los controles o pruebas de contenidos (realizadas a juicio del profesor) en un 30%
- El interés, la actitud hacia la asignatura, el comportamiento en clase, etc. en un 10%

Recuperación de evaluaciones anteriores.

Para poder recuperar una evaluación suspensa, el alumno deberá entregar todos los trabajos no presentados y/o repetir aquellos que, a juicio del profesor no han alcanzado los objetivos perseguidos.

Nota final en junio

La nota media final en junio será la media aritmética de las tres evaluaciones (siempre y cuando ninguna de las notas sea inferior a 3). En caso de que sea inferior a 5, el alumno no superará la asignatura y tendrá que presentarse en septiembre.

II.10.2 Criterios y procedimientos en la calificación extraordinaria de Septiembre

Los alumnos que en el proceso de evaluación continua no hubieran recuperado las evaluaciones pendientes podrán presentarse, además, a efectos de su superación, a las pruebas extraordinarias de septiembre.

El alumno deberá presentarse en septiembre a la prueba escrita como requisito imprescindible para aprobarla. Las preguntas del examen o prueba podrán ser indistintamente teóricas, teórico-prácticas (basadas en aplicación de la teoría) o eminentemente prácticas.

La nota del examen será su calificación final. En caso de duda el departamento podrá hacer una valoración del examen y tomar una decisión final conjunta.

Será imprescindible la presentación de ciertos trabajos, propuestos por el Departamento, el día de la prueba de septiembre. La presentación de estos trabajos es condición necesaria pero no suficiente para aprobar la asignatura en esta convocatoria..

Estructura de la prueba de Septiembre

Constará al menos de un apartado relativo a cada bloque de la materia:

1º y 2º de ESO EPVA	El lenguaje visual	Elementos del lenguaje visual: Punto, línea, color y textura	Forma y Geometría		Espacio y Volumen
4º de ESO EPVA	El lenguaje visual	Elementos configurativos de los lenguajes visuales	Análisis y representación de formas.	La composición	Espacio y Volumen

II.10.3. Criterios para el tratamiento de los alumnos con materias del departamento pendientes de cursos anteriores.

Los alumnos con materias pendientes de cursos anteriores deberán recibir un *cuadernillo de actividades* programadas para dos entregas parciales: una en enero y la segunda en abril o mayo., basadas como en el caso de la prueba extraordinaria de septiembre en los contenidos mínimos de la materia pendiente. Serán programadas por el departamento y, en su caso, las pruebas parciales que preparen a los alumnos para lograr una evaluación positiva.

Los alumnos que en ese proceso de evaluación continua no hubieran recuperado las materias pendientes podrán presentarse, además, a efectos de su superación, a las pruebas extraordinarias que se convocarán en las fechas de entrega de trabajos.

En cualquier caso el hecho de aprobar la EPVA del curso posterior significa la recuperación del curso precedente que estuviera suspenso.

II. 11. Programaciones de las materias y asignaturas del departamento en la ESO

II.11.A. PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA EDUCACIÓN PLÁSTICA Y AUDIOVISUAL DE 1º ESO

II.11.A.1. Objetivos de la materia

Ver apartado II.10

II.11.A.2. Contenidos y secuencia y distribución temporal por evaluaciones

Contenidos:

1º ESO

Bloque 1. Expresión plástica

1. Los elementos configuradores de la imagen: el punto, la línea, el plano y el claroscuro.
2. El Color: colores primarios, secundarios sus mezclas, gamas de colores cálidos y fríos
3. Las texturas: textura visual y textura táctil.
- Técnicas para la creación de texturas.
4. Realización de un proceso creativo personal siguiendo las distintas fases: idea inicial, bocetos, pruebas, ejecución definitiva.
5. Evaluación y análisis de procesos creativos.
6. El collage distintos procedimientos: corte, rasgado, plegado, figuras tridimensionales.
7. Procedimientos y técnicas: secas y húmedas y mixtas, utilización y conservación de los materiales, trabajo con materiales reciclados.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

1. Elementos de la comunicación visual: emisor, receptor, mensaje, código.

2. Significación de las imágenes: significante-significado: símbolos e iconos.

- Iconicidad

3. Elementos de la imagen y su significación, encuadre, formato y composición

4. El Proceso de elaboración del mensaje audiovisual de la imagen fija a la imagen en movimiento.

5. Realización de un proyecto de animación.

Bloque 3. Dibujo Técnico

1. Útiles para el dibujo técnico: empleo de la escuadra y cartabón, representación de ángulos con el juego de escuadras.

2. Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos.

3. Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón

4. Trazado de perpendiculares y paralelas con compás

5. Ángulos.

- Clasificación, operaciones con ángulos.

- Suma, resta, divisiones,

6. Proporcionalidad: división de un segmento mediante el Teorema de Thales.

7. Lugares geométricos definición y trazados mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos.

8. Resolución de trazados con rectas y curvas.

9. Los triángulos: clasificación y trazados.: el baricentro, el incentro o el circuncentro.

10. Los cuadriláteros: clasificación, trazados.

11. Los Polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular.

12. La proporción: teorema de Thales.

Temporalización.

	UNIDAD	Nº	Sesiones
--	--------	----	----------

		SESIONES	aproximadas
BLOQUE 1	1. Los elementos configuradores de la imagen: el punto, la línea, el plano y el claroscuro.	4	4 h
	2. El Color: colores primarios, secundarios sus mezclas, gamas de colores cálidos y fríos	2	2 h
	3. Las texturas: textura visual y textura táctil.	4	4 h
	4. Realización de un proceso creativo personal siguiendo las distintas fases: idea inicial, bocetos, pruebas, ejecución definitiva.	4	4 h
	5. Evaluación y análisis de procesos creativos.	2	2 h
	6. El collage distintos procedimientos: corte, rasgado, plegado, figuras tridimensionales.	4	4h
	7. Procedimientos y técnicas: secas y húmedas y mixtas, utilización y conservación de los materiales, trabajo con materiales reciclados.	3	3 h
BLOQUE 2	1. Elementos de la comunicación visual: emisor, receptor, mensaje, código.	2	2 h
	2. Significación de las imágenes: significante-significado: símbolos e iconos. - Iconicidad	2	2 h
	3. Elementos de la imagen y su significación, encuadre, formato y composición	3	3 h
	4. El Proceso de elaboración del mensaje audiovisual de la imagen fija a la imagen en movimiento.	4	4 h
	5. Realización de un proyecto de animación.	6	6 h
BLOQUE 3	1. Útiles para el dibujo técnico: empleo de la escuadra y cartabón, representación de ángulos con el juego de escuadras.	2	2 h
	2. Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos.	1	1 h
	3. Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón	2	2 h
	4. Trazado de perpendiculares y paralelas con compás	1	1 h

BLOQUE 3	5. Ángulos. - Clasificación, operaciones con ángulos. - Suma, resta, divisiones,	3	3 h
	6. Proporcionalidad: división de un segmento mediante el Teorema de Thales.	1	1 h
	7. Lugares geométricos definición y trazados mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos.	2	2 h
	8. Resolución de trazados con rectas y curvas.	2	2 h
	9. Los triángulos: clasificación y trazados.: el baricentro, el incentro o el circuncentro.	4	4 h
	10. Los cuadriláteros: clasificación, trazados.	3	3 h
	11. Los Polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular.	2	2 h
	12. La proporción: teorema de Thales.	1	1-h

II.11.A.3. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.

1º CICLO ESO

Bloque 1. Expresión plástica

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.
 - 1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.
 - 2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas.
 - 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.
 - 2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geoméricamente o más libres y espontáneas.

3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).
 - 3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
 - 4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.
 - 4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.
 - 4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.
 - 4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.
 - 5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.
6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.
 - 6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.
 - 6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
 - 6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.
7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.
 - 7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.
8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
 - 8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.
 - 8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.

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

10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.

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

11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas graficoplásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.

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

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

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

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

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

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

11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.

1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.

2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.

2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.

2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.

3. Identificar signifiante y significado en un signo visual.

3.1. Distingue signifiante y significado en un signo visual.

4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.

4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.

- 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.
 - 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.
- 5.1. Distingue símbolos de iconos.
 - 5.2. Diseña símbolos e iconos.
6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.
- 6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.
 - 6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.
7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.
- 7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.
 - 7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.
8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.
- 8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
- 9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.
10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
- 10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.
11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.
- 11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.
 - 11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.
12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.
- 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.
13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.

13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.

14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.

14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.

15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.

15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.

16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.

16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada

Bloque 3. Dibujo técnico

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.

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

2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.

2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.

3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.

3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.

4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.

4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.

5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.

5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilite.

6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.

6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.

7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.

7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.

8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
 - 8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.

9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.
 - 9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.

10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
 - 10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.

11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.
 - 11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.
 - 11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.

12. Conocer lugares geométricos y definirlos.
 - 12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).

13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.
 - 13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.

14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).
 - 14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.

15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.
 - 15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.

16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.
 - 16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.

17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.
 - 17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.
 - 18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal

19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.
- 19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.
20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.
- 20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.
21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.
- 21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.
22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.
- 22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.
 - 22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.
23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básico, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.
- 23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.
24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.
- 24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.
25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.
- 25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.
26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
- 26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.
27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.
- 27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.
28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.
- 28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.
29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.

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

II.11.A.4. Criterios específicos de calificación y recuperación en la materia

Ver apartado II.10

Ver apartado II.10.1

Ver apartado II.10.2

Ver apartado II.10.3

II.11.B. PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA EPVA DE 2º ESO

II.11.B.1. Objetivos de la materia

- Adquirir conceptos básicos acerca de la percepción visual y del proceso de comunicación visual.
- Entender y asumir los diferentes objetivos con que operan los lenguajes visuales de nuestra cultura en sus vertientes de comunicación, información y expresión, mediante imágenes y formas plásticas.
- Adquirir conceptos básicos sobre la imagen como medio de comunicación.
- Comprender y expresar ideas por medio de mensajes visuales respetando los valores y las normas democráticas.
- Conocer los diversos materiales, técnicas y procedimientos adecuados para la realización de imágenes gráfico-plásticas, mediante los cuales se interpreten realidades o ideaciones desde un punto de vista objetivo o subjetivo.
- Saber manejar los distintos materiales e instrumentos adecuados a las diversas técnicas gráficas, plásticas y visuales, y seleccionar las técnicas y procedimientos sencillos más adecuados en realizaciones gráfico-plásticas de acuerdo a finalidades expresivas.

- Experimentar los diferentes resultados que se pueden obtener en función de las técnicas y los soportes empleados.
- Expresarse con actitud creativa en la realización de composiciones con materiales de deshecho o naturales, teniendo en cuenta sus cualidades físicas, formales y de significado.
- Adquirir hábitos de trabajo organizado de forma individual o en grupo.
- Conocimiento, campo de aplicación y tratamiento de la imagen digital
- Aprender a utilizar y analizar los medios tecnológicos e informáticos como instrumentos de expresión visual.
- Planificar individual o conjuntamente las fases del proceso de realización de retoque fotográfico y edición de fotos.
- Analizar, comprender y realizar fотомontajes.

II.11.B.2. Contenidos y secuencia y distribución temporal por evaluaciones

2º ESO

Bloque 1. Expresión plástica

1. Elementos y recursos gráficos: distintos tipos de línea y el claroscuro.
2. La composición: equilibrio compositivo, proporción y ritmo.
3. Construcción estructuras modulares y aplicaciones al arte y el diseño.
4. El color: mezcla aditiva y sustractiva, colores complementarios.
 - Significado del color.
 - Tratamiento del color con herramientas digitales.
5. La textura los diferentes tipos de textura.
6. Métodos de creación en el diseño y en las artes visuales.
7. La Imagen visual como representación: niveles de iconicidad.
- 8.

Procedimientos y técnicas: cualidades y posibilidades expresivas de las témperas, y técnicas mixtas.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

1. La percepción visual: las leyes de la Gestalt.
2. El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción.
3. El lenguaje del cómic.
4. La Retórica publicitaria.
5. Estructura narrativa cinematográfica.
6. Análisis de las imágenes: denotación y connotación.
 - Lectura objetiva y subjetiva de una imagen.

Bloque 3. Dibujo Técnico

1. Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia.
2. Trazado de polígonos regulares conociendo el lado.
3. Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales.
4. Diseños aplicando giros y simetrías de módulos.
5. Sistemas de representación y sus aplicaciones.
6. Representación diédrica de las vistas de un volumen: alzado, planta y perfil.
7. Representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Coeficientes de reducción.
8. Representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.

II.11.B.3. Secuencia y distribución temporal de contenidos por evaluaciones

	Unidades	Nº sesiones aprox.
BLOQUE 1	1-Elementos y recursos gráficos: distintos tipos de línea y el claroscuro.	4
	2-Composició:n: equilibrio compositivo, proporción y ritmo.	4
	3- Construcción de estructuras modulares y aplicación al arte y el diseño.	4
	4- El color: mezcla aditiva y sustractiva, colores complementarios -Significado del color. Tratamiento del color con herramientas digitales	2
	5- La textura. Diferentes tipos	2
	6. Métodos de creación en el diseño y en las artes visuales.	2
	7.- La imagen visual como representación: niveles de iconocidad	2
	8.- Procedimientos y técnicas: cualidades y posibilidades expresivas de las témperas y técnicas mixtas	2

BLOQUE 2	1.- La percepción visual: las leyes de la Gestalt	2
	2.- El entorno comunicativo: iconocidad y obstracción.	4
	3.- El lenguaje del cómic.	6
	4.- Retórica publicitaria.	4
	5.- Estructura narrativa cinematográfica.	3
	6.- Análisis de las imágenes: denotación y connotación. -Lectura objetiva y subjetiva de la imagen.	3
	1.- Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia	3
	2.- Trazado de polígonos regulares conociendo el lado	3
	3.- Tangencia entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales	3
	4.- Diseños aplicando giros y simetrías de módulos	3
	5.-Sistemas de representación y sus aplicaciones	1
	6.- Representación diédrica de las vistas de un volumen: alzado, planta y perfil	3
	7.- Representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Coeficiente de reducción.	3
	8.- Representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos	3

II.11.B.4. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables

Ver apartado 11.10

Ver apartado 11.10.1

Ver apartado 11.10.2

Ver apartado 11.10.2

II.11.C. PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA EDUCACIÓN PLÁSTICA Y AUDIOVISUAL DE 4º ESO

II.11. C.1. *Objetivos de la materia*

- Adquirir conceptos básicos acerca de los lenguajes visuales así como sobre la importancia de la educación visual en la formación y educación de las personas, mediante un lenguaje más rápido que las palabras que se basa en formas, símbolos y colores.
- Entender y asumir los diferentes objetivos con que operan los lenguajes visuales de nuestra cultura en sus vertientes de comunicación, información y expresión, mediante imágenes y formas plásticas.
- Adquirir conceptos básicos sobre la imagen como medio de comunicación.
- Comprender y expresar ideas por medio de mensajes visuales respetando los valores y las normas democráticas.
- Aprender a descubrir y diferenciar elementos del mundo del lenguaje visual, como el contraste entre la forma y el fondo sobre el que se sitúa, o los contrastes que surgen entre la imagen y la realidad.
- Diseñar logotipos, marcas, señales, etc., en función de unos fines u objetivos determinados.
- Analizar, comprender e interpretar de forma crítica imágenes de la televisión, prensa y/o revistas.
- Fomentar y desarrollar actitudes críticas ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y rechazo de los elementos de la misma que suponen discriminación sexual
- Representar o visualizar un conjunto de objetos considerando su tamaño relativo, en función de su situación, y utilizando relaciones espaciales de superposición para sugerir gráficamente la ilusión tridimensional en el plano.
- Conocer el principio básico de visibilidad entre figuras y fondos o figuras entre sí por superposición o contigüidad, atendiendo a su diferencia de valor tonal.
- Saber realizar esquemas o apuntes “a mano alzada” en perspectiva central u oblicua a partir de la observación directa de formas o aspectos parciales sencillos, de diseño urbano o industrial, desde diferentes puntos de vista.
- Aprender los recursos gráficos básicos para dibujar delineando en perspectiva frontal y oblicua conjuntos sencillos de formas geométricas.

- Entender y aprender, tanto en el dibujo, como en la pintura, así como en los medios de comunicación, a comprender y a utilizar la perspectiva, dado que nos facilita los efectos visuales necesarios para poder plasmar formas tridimensionales u objetos reales en soportes bidimensionales.
- Distinguir y entender la problemática que supone la representación de la tridimensionalidad en soportes planos, valorando las ventajas e inconvenientes de las diferentes formas de representación real en tres dimensiones, mediante maquetas, modelos, etc.
- Reconocer el sistema diédrico de representación como el recurso descriptivo más adecuado en el diseño industrial y arquitectónico, sabiendo utilizarlo en la visualización y representación de objetos sencillos.
- Conocer los fundamentos del Sistema Europeo de representación de cuerpos, norma UNE.1032, con la denominación de cada una de las proyecciones y su situación en el plano y los principios de Normalización.
- Percibir e interpretar críticamente las imágenes y formas del entorno del alumnado, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
- Comprender las relaciones del lenguaje plástico con otros lenguajes, eligiendo las fórmulas más expresivas y adecuadas en función de sus necesidades de comunicación.
- Apreciar las posibilidades expresivas que ofrece la investigación con diversas técnicas plásticas y visuales.
- Planificar individual o conjuntamente las fases del proceso de realización de una obra; analizar sus componentes para adecuarlos a los objetivos que se pretende.
- Conocer los fundamentos del Diseño de objetos como actividad creadora e investigadora, valorando la función social y la actividad económica que desempeña el diseño y fabricación de objetos utilitarios, máquinas, estructuras y espacios habitables.
- Estudiar los componentes teóricos que se plantean en cualquier familia de diseño, en particular los estéticos y funcionales, haciendo especial hincapié en los de ritmo, proporción, ergonomía y seriabilidad.
- Saber reconocer los elementos característicos y definidores de las diferentes áreas y familias de diseño, adquiriendo conocimientos y criterios para describir y valorar objetiva y subjetivamente una realización o producto de Diseño material.
- Conocer los diversos materiales, técnicas y procedimientos adecuados para la realización de imágenes gráfico-plásticas, mediante los cuales se interpreten realidades o ideaciones desde un punto de vista objetivo o subjetivo.
- Saber manejar los distintos materiales e instrumentos adecuados a las diversas técnicas gráficas, plásticas y visuales, y seleccionar las técnicas y procedimientos sencillos más adecuados en realizaciones gráfico-plásticas de acuerdo a finalidades expresivas.
- Experimentar los diferentes resultados que se pueden obtener en función de las técnicas y los soportes empleados.
- Expresarse con actitud creativa en la realización de composiciones con materiales de deshecho o naturales, teniendo en cuenta sus cualidades físicas, formales y de significado.
- Adquirir hábitos de trabajo organizado de forma individual o en grupo.

- Conocimiento y valoración de corrientes y movimientos artísticos del siglo XX, como el cubismo y el arte abstracto, con planteamientos nuevos, en los que prima la imaginación y la experimentación.
- Realización de apuntes, bocetos, esbozos y esquemas en todo el proceso de creación (desde la idea inicial hasta la elaboración de formas), facilitando la autorreflexión, auto evaluación y evaluación.
- Diferenciación de los distintos estilos y tendencias de las artes visuales valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
- Realización de esquemas y síntesis sobre algunas obras para subrayar los valores

II.11.C.2. Contenidos y secuencia y distribución temporal por evaluaciones

Contenidos

4º ESO

Bloque 1. Expresión plástica

1. Técnicas, soportes y materiales en la expresión artística a lo largo de la historia.
2. Elementos de los lenguajes grafico-plásticos: diferentes tipos de líneas, texturas y los significados del color.
3. La estructura compositiva en una imagen plástica: el peso, la dirección, líneas de fuerza, ritmos visuales.
4. Realización de un proyecto de creación siguiendo sus fases: esquemas, bocetos, presentación final y evaluación colectiva.
5. Análisis y lectura de imágenes de diferentes períodos artísticos.

Bloque 2. Dibujo técnico

1. Geometría plana: polígonos, tangencias y enlaces.
2. Sistemas de representación y sus aplicaciones al diseño, las artes y la arquitectura.
3. La representación de la forma tridimensional en sistema diédrico, perspectiva isométrica, caballera y cónica.
4. Recursos informáticos en el ámbito del dibujo técnico.

Bloque 3. Fundamentos del diseño

1. Elementos de la comunicación visual en el diseño.
2. Forma y función en el diseño.
3. Campos o ramas del diseño (gráfico, industrial, moda, interiores)
4. Fases de un proyecto de diseño.
5. Resolución de un proyecto de diseño a partir de diferentes estructuras geométricas.
6. Las nuevas tecnologías: equipos y programas que se utilizan en diseño.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

1. Elementos expresivos de los lenguajes audiovisuales: encuadre, escala, angulación, iluminación
2. Elementos de la imagen en movimiento: movimientos de la cámara, montaje.
3. Análisis del lenguaje publicitario: tratamiento de la información y retórica del mensaje publicitario.
4. El proyecto audiovisual y sus fases.
5. Lectura de la imagen audiovisual.

II.11.C.3. Secuencia y distribución temporal de contenidos por evaluaciones

	Unidades	Nº sesiones aprox.
Bloque 1	1. Técnicas, soportes y materiales en la expresión artística a lo largo de la historia.	1
	2. Elementos de los lenguajes grafico-plásticos: diferentes tipos de líneas, texturas y los significados del color.	4
	3. La estructura compositiva en una imagen plástica: el peso, la dirección, líneas de fuerza, ritmos visuales	4
	4. Realización de un proyecto de creación siguiendo sus fases: esquemas, bocetos, presentación final y evaluación colectiva.	4
	5. Análisis y lectura de imágenes de diferentes períodos artísticos.	1
BLOQUE 2	1. Geometría plana: polígonos, tangencias y enlaces.	6
	2. Sistemas de representación y sus aplicaciones al diseño, las artes y la arquitectura.	4
	3. La representación de la forma tridimensional en sistema diédrico, perspectiva isométrica, caballera y cónica.	8
	4.-Recursos informáticos en el ámbito del dibujo técnico	1

BOQUE 3	1. Elementos de la comunicación visual en el diseño.	2
	2. Forma y función en el diseño.	2
	3. Campos o ramas del diseño (gráfico, industrial, moda, interiores)	2
	4. Fases de un proyecto de diseño.	2
	5. Resolución de un proyecto de diseño a partir de diferentes estructuras geométricas.	8
	6. Las nuevas tecnologías: equipos y programas que se utilizan en diseño.	1
BLOQUE 4	1. Elementos expresivos de los lenguajes audiovisuales: encuadre, escala, angulación, iluminación	2
	2. Elementos de la imagen en movimiento: movimientos de la cámara, montaje.	2
	3. Análisis del lenguaje publicitario: tratamiento de la información y retórica del mensaje publicitario.	5
	4. El proyecto audiovisual y sus fases.	4
	5. Lectura de la imagen audiovisual.	3

II.11.B.4. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables

Bloque 1. Expresión plástica

1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.

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

2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.
 - 2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.
 - 2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.
 - 2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.
3. 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.
 - 3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.
 - 3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.
 - 4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.
5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.
 - 5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.
 - 5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.

Bloque 2. Dibujo técnico

1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.
 - 1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.
 - 1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.
 - 1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.
 - 1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.
2. 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.
 - 2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.
 - 2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.

- 2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.
- 2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.
3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.
 - 3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

Bloque 3. Fundamentos del diseño

1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.
 - 1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.
 - 1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.
2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.
 - 2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.
3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.
 - 3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizándolas formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.
 - 3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.
 - 3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.
 - 3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.
 - 3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.
 - 1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.
 - 1.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.
2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.
 - 2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.
 - 2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.

- 2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.
- 3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.
 - 3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.
 - 3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.
 - 3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.
- 4. 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.
 - 4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

Ver apartado 11.10

Ver apartado 11.10.1

Ver apartado 11.10.2

Ver apartado 11.10.2

III. CONTRIBUCIÓN DE LAS MATERIAS DEL DEPARTAMENTO A LA ETAPA DE BACHILLERATO

III.1. Contribución a los objetivos generales del Bachillerato

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

- a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución española así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b) Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades y discriminaciones existentes, y en particular la violencia contra la mujer e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas por cualquier condición o circunstancia personal o social, con atención especial a las personas con discapacidad.
- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma.
- f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.

- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.
- n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.

III.2. Contribución a la adquisición de competencias

Las competencias básicas se definen como capacidades relacionadas, de manera prioritaria, con el aprender a aprender; la consideración de funcionalidad y practicidad de la competencia no la reduce a un carácter meramente mecánico; sino que posee, también, una dimensión de carácter teórico-comprensivo (componentes, claves, tareas, formas de resolución) y también una dimensión de carácter actitudinal (que permite disponer el bagaje de conocimientos, su movilización y la valoración de las opciones). Suponen, por su complejidad, un elemento de formación al que hay que acercarse, de manera convergente (desde distintas materias) y gradual (desde distintos momentos y situaciones de aprendizaje -cursos, etapas...). El carácter integrador de una materia como el dibujo técnico hace posible que su proceso de enseñanza/aprendizaje permita contribuir activamente al desarrollo de las competencias básicas.

La competencia que se vincula de forma natural a este ámbito de conocimientos es la competencia artística y cultural. La materia proporciona un ámbito de vivencias, relaciones y conocimientos que hacen posible la familiarización con los diferentes códigos del dibujo técnico. 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 geométricas, 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 dominio de esta competencia exige identificar los elementos básicos, los materiales, soportes, herramientas del dibujo técnico así como el conocimiento de sus principios fundamentales. 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 pueden apreciarse en el entorno comunitario, español, italiano y universal contribuyendo a su respeto, conservación y mejora. También la materia facilita el desarrollo de la competencia social y cívica. La expresión y creación en el dibujo técnico 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 competencia digital se ve enormemente favorecidas por los trabajos propios de la materia relacionados con la aplicación de recursos gráficos o informáticos en función del dibujo que se quiera realizar y de las finalidades del mismo. Supone utilizar programas que permitan realizar las operaciones necesarias para llevar a cabo un dibujo técnico desarrollando actitudes relacionadas con el interés, por parte del alumno, para su uso autónomo y en grupo, así como la valoración de forma crítica y reflexiva de la numerosa información disponible, el interés por utilizarla como vehículo de comunicación, y, finalmente, la sensibilidad hacia un uso responsable y seguro.

El dibujo técnico exige y facilita el desarrollo de habilidades relacionadas con el pensamiento científico: formular hipótesis, observar, experimentar, descubrir, reflexionar, analizar, extraer conclusiones y generalizar. Todo ello implica una relación clara con las competencias de matemática, básicas en ciencia y tecnología, aprender a aprender e iniciativa y espíritu emprendedor (que suponen aprender a trazar proyectos, a administrar 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. Esta competencia permite utilizar las herramientas matemáticas en la comprensión de los fundamentos de la Geometría métrica; incluye la identificación y uso de estrategias para utilizar razonamientos, símbolos y fórmulas matemáticas que permitan integrar 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.

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 la representación mental y la comunicación en el aula a la hora de comprender y transmitir informaciones vinculadas a datos, conceptos, principios, técnicas, materiales e instrumentos. La lectura de textos relacionados con contenidos de la materia es esencial también: permitirá familiarizarse con los comentarios y valoraciones de críticos y creadores de diversos ámbitos (cine, televisión, arquitectura, pintura, escultura); ayudará a los alumnos a comprender, evaluar y forjar un criterio personal.

III.3. Aspectos didácticos y metodológicos de las materias y asignaturas del departamento en Bachillerato

Se parte del nivel de desarrollo del alumno, en sus distintos aspectos, para construir, a partir de ahí, otros aprendizajes que favorezcan y mejoren dicho nivel de desarrollo.

Se subraya la necesidad de estimular el desarrollo de capacidades generales y de competencias básicas y específicas por medio del trabajo de las materias.

Se da prioridad a la comprensión de los contenidos que se trabajan frente a su aprendizaje mecánico.

Se propician oportunidades para poner en práctica los nuevos conocimientos, de modo que el alumno pueda comprobar el interés y la utilidad de lo aprendido.

Se fomenta la reflexión personal sobre lo realizado y la elaboración de conclusiones con respecto a lo que se ha aprendido, de modo que el alumno pueda analizar su progreso respecto a sus conocimientos.

Todos estos principios tienen como finalidad que los alumnos sean, gradualmente, capaces de aprender de forma autónoma.

En el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje proponemos varios tipos de actividades para aplicar a todas las materias del departamento:

En el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje proponemos varios tipos de actividades para aplicar a todas las materias del departamento:

Evaluación de conocimientos previos: Son las que se realizan para obtener información acerca de qué saben y qué procedimientos, destrezas y habilidades tienen desarrollados los alumnos/as sobre un tema concreto.

Actividades de desarrollo de contenidos: Estas actividades se diseñan para introducir los contenidos del tema; entendemos, por tanto, que sirven para abordar por primera vez los contenidos, tanto conceptuales como procedimentales, e incluso actitudinales del tema.

Actividades de consolidación: Estas actividades, como su propio nombre indica, pretenden consolidar y/o aplicar los nuevos aprendizajes.

Normalmente sirven para generalizar los aprendizajes a situaciones cotidianas y nuevos contextos, asegurando así el aprendizaje funcional.

Actividades de síntesis-resumen: Son aquellas que permiten a los alumnos/as establecer la relación entre los distintos contenidos aprendidos, así como la contrastación con los que él tenía. Su importancia radica en que favorecen cogniciones claras en los alumnos/as, y además pueden ser útiles para el profesor, puesto que le permiten obtener información sobre la eficacia del proceso enseñanza-aprendizaje.

Actividades de recuperación o refuerzo: Son las que se programan para los alumnos/as que no hayan alcanzado los conocimientos trabajados.

Actividades de ampliación: Son las que permiten continuar construyendo conocimientos a los alumnos que han realizado de manera satisfactoria las actividades de desarrollo de propuestas, y también las que no son imprescindibles en el proceso.

Actividades de evaluación: Son las actividades dirigidas a la evaluación formativa y sumativa que no estuvieron cubiertas por las actividades de aprendizaje de los tipos anteriores.

III.4. Medidas de atención a la diversidad en Bachillerato

En el Departamento se tendrá en cuenta la dinámica de cada alumno y se realizará una dedicación personalizada para las dudas que surjan de acuerdo con el departamento de orientación del centro

III.5. Elementos transversales del currículo

1. Se fomentará 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 personal o social.

Asimismo, fomentará 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 hombres 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.

Se tratará 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, incluido el estudio del Holocausto judío como hecho histórico.

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

Conforme a lo establecido en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, el currículo de Bachillerato incorporará elementos curriculares relacionados con el desarrollo sostenible y el

medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, el abuso y maltrato a las personas con discapacidad, las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes.

2. Igualmente, en cumplimiento de lo previsto en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, el currículo de Bachillerato incorpora elementos curriculares orientados al desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor, a la adquisición de competencias para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas y al fomento de la igualdad de oportunidades y del respeto al emprendedor y al empresario, así como a la ética empresarial. La Consejería con competencias en materia de educación fomentará las medidas para que los alumnos participen en actividades que les permitan 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 crítico.

3. Se adoptarán medidas para que la actividad física y la dieta equilibrada formen parte del comportamiento juvenil. A estos efectos, se promoverá la práctica diaria de deporte y ejercicio físico por parte de los alumnos durante la jornada escolar, en los términos y condiciones que, siguiendo las recomendaciones de los organismos competentes, garanticen un desarrollo adecuado para favorecer una vida activa, saludable y autónoma. El diseño, coordinación y supervisión de las medidas que a estos efectos se adopten en el centro educativo serán asumidos por el profesorado con cualificación o especialización adecuada en estos ámbitos.

4. En el ámbito de la educación y la seguridad vial se incorporarán elementos curriculares y se promoverán acciones para la mejora de la convivencia y la prevención de los accidentes de tráfico, con el fin de que los alumnos conozcan sus derechos y deberes como usuarios de las vías, en calidad de peatones, viajeros y conductores de bicicletas o vehículos a motor, respeten las normas y señales, y se favorezca la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía con actuaciones adecuadas tendentes a evitar los accidentes de tráfico y sus secuelas.

III.6. Materiales y recursos didácticos en Bachillerato

El alumno necesitará para la realización de los contenidos del programa, los materiales siguientes:

Juego de plantillas. Escuadra y cartabón milimetrados.

Compás. Marca Rotring o similar.

Lápices de grafito. 2H. HB.

Rotulador pilot High Tech, color negro.

Goma, sacapuntas y rasqueta.

Papel para dibujo a lápiz, tipo Basik o similar en formato UNE A4 y A3.

Plantilla de óvalos isométricos.

El profesor utilizará los siguientes materiales:

Pizarra

Proyector de diapositivas

Video o DVD, Cañón

Colección de diapositivas

Libros de distintas editoriales sobre la asignatura

Plantillas y compás para pizarra.

Proyecciones en soporte informático.

Utilización de material curricular en soporte digital (CNICE).

Tanto los alumnos como el profesor podrán utilizar como apoyo cualquier libro de texto, o cualquier página de internet.

III.7. Actividades extraescolares y complementarias de las materias del departamento en Bachillerato

Siguiendo los criterios de los apartados II.9 y II.6

III.8. Criterios y procedimientos generales de evaluación y calificación de las materias del departamento en Bachillerato

Criterios de evaluación:

Resolver problemas geométricos, valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación.

Utilizar escalas para la interpretación de planos y elaboración de dibujos

Diseñar objetos de uso común y no excesivamente complejos, en los que intervengan problemas de tangencias.

Representar gráficamente una perspectiva cónica a partir de su definición y el trazado de sus elementos fundamentales.

Utilizar el sistema Diédrico para representar figuras planas y volúmenes sencillos.

Realizar la perspectiva de objetos simples definidos por sus vistas fundamentales y viceversa.

Definir gráficamente un objeto por sus vistas fundamentales o su perspectiva, realizados a mano alzada.

Obtener la representación de piezas y elementos industriales o de construcción sencillos y valorar la correcta aplicación de las normas referidas a vistas, acotación y simplificaciones indicadas en éstas.

Culminar los trabajos de Dibujo Técnico, utilizando los diferentes recursos gráficos, de forma que éste sea claro, limpio y responda al objetivo para el que ha sido realizado.

Criterios de Calificación

La calificación de cada evaluación se hará tomando en cuenta los trabajos de clase y la nota del examen correspondiente a la evaluación. La calificación global constará de la nota de la actitud 10%, la del examen será de un 90%,

A) Actitud	<p><i>Positiva:</i> Puntualidad y asistencia regular. Colaborar en la buena marcha de la clase. Demostrar interés y esfuerzo.</p> <p><i>Negativa:</i> Faltas de asistencia y puntualidad sin la debida justificación. Entorpecer el desarrollo normal de la clase. La no participación y/o pasividad en clase. Falta de respeto con el profesor, compañeros y cualquier miembro de la comunidad educativa. Asistir sin el material.</p>	10%
B) Pruebas objetivas.	<p>Correcta solución y presentación de los ejercicios propuestos. Solución correcta de los mismos (se valorará cada uno de los pasos y apartados dados en cada ejercicio indicando la puntuación correspondiente en la prueba)</p>	90%

Se tendrá en cuenta en todas las pruebas o trabajos los criterios de puntuación aprobados respecto a los mínimos exigibles en Lengua y matemáticas.

La nota global será calificada por “Evaluación Continua” superando la asignatura al final del Curso.

Cuando un alumno falta a una prueba objetiva, para poder repetírsela será necesario que presente un justificante médico.

III.8.1. Criterios generales de calificación durante el curso y procedimientos de recuperación de evaluaciones o partes pendientes.

Al tratarse de evaluación continua, se recuperarán las evaluaciones pendientes superando las posteriores.

Si las condiciones así lo piden y el tiempo lo permite, pueden dedicarse algunas sesiones de clase al repaso de contenidos que hayan sido especialmente difíciles y se hayan traducido en resultados negativos en las pruebas de evaluación, realizándose las pruebas que se consideren oportunas para conseguir que los alumnos afiancen los contenidos impartidos.

III.8.2. Actividades de evaluación para los alumnos que pierden el derecho a la evaluación continua

Las mismas que se propongan en el aula.

III.8.3. Procedimientos y actividades de recuperación para alumnos con materias pendientes de cursos anteriores

Recuperación de la Materia Pendiente:

Resolver los ejercicios del cuadernillo que entrega el Departamento de Dibujo. Se realizará durante el curso presentándose a las Pruebas de Febrero y Junio.

Superar Dibujo Técnico II implica la inmediata recuperación del Dibujo Técnico de 1º de Bachillerato que estuviera pendiente.

III.8.4. Pruebas extraordinarias de septiembre

Los alumnos que en el proceso de evaluación continua no hubieran recuperado las evaluaciones pendientes podrán presentarse, además, a efectos de su superación, a las pruebas extraordinarias de septiembre.

El alumno deberá presentarse en septiembre a la prueba escrita como requisito imprescindible para aprobarla

El departamento, a través del profesor de la asignatura, suministrará la información y los ejercicios relacionados con la materia pendiente de recuperación a los alumnos

Se aplicarán los mismos criterios y procedimientos que los aplicados en la prueba de junio.

III. 9. Programaciones de las materias de Bachillerato del departamento

III.9.A. PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA DIBUJO TÉCNICO DE 1º BACHILLERATO

III.9.A.1. *Objetivos de la materia*

1. Utilizar adecuadamente y con cierta destreza los instrumentos, tanto los tradicionales como los nuevos sistemas informáticos, y la terminología específica del dibujo técnico.
2. Desarrollar las capacidades que permitan expresar con precisión y objetividad las soluciones gráficas ante problemas planteados en el mundo de la técnica, de la construcción, de las artes y del diseño.
3. 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.
4. Considerar el dibujo técnico como un lenguaje objetivo y universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis para poder expresar y comprender la información.
5. Conocer y comprender los principales fundamentos de la geometría métrica aplicada para resolver problemas de configuración de formas en el plano.
6. Comprender y emplear los sistemas de representación para resolver problemas geométricos en el espacio o representar figuras tridimensionales en el plano, habituales en el campo de la técnica y del arte, basados en las proyecciones ortogonal, oblicua y cónica.
7. Valorar la universalidad de la normalización en el dibujo técnico y aplicar la principales normas UNE e ISO referidas a la obtención, posición, códigos, convencionalismos gráficos, simplificación y acotación de las vistas de un cuerpo.
8. Emplear el croquis y la perspectiva a mano alzada como medio de expresión gráfica y conseguir la destreza y la rapidez necesarias.
9. 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.
10. 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.
11. Interesarse por las tecnologías de la información y la comunicación, en particular por los programas de diseño, disfrutando con su utilización y valorando sus posibilidades en la realización de planos técnicos.

III.9.A.2. Contenidos. Secuencia y distribución temporal de contenidos por evaluaciones.

1. Arte y dibujo técnico.

- Los principales hitos históricos del dibujo técnico.
- La geometría como fundamento del hecho artístico.
- La estética del dibujo técnico.

Características de las distintas formas de representación técnica. Dibujo arquitectónico, de construcción, industrial, diseño etcétera.

Diferencia entre arte y diseño industrial.

2. Dibujo geométrico.

Formatos y escalas.

- Trazados fundamentales en el plano.

Operaciones con segmentos. Trazado de perpendiculares y paralelas. Mediatriz de un segmento. División de un segmento en partes iguales. Construcción de ángulos con las plantillas y el compás.

Operaciones con arcos. Bisectriz. Suma y resta de ángulos, arco capaz. Ángulos relacionados con la circunferencia.

- Trazado de polígonos regulares.

Triángulos. Definición. Tipos. Elementos y puntos notables. Construcción de triángulos.

Cuadriláteros. Definición. Tipos. Elementos y puntos notables. Construcción de cuadrados, rectángulos, rombos, romboides, trapecios y trapezoides.

Polígonos regulares. Definición. Elementos notables. Construcciones generales de pentágonos, hexágonos, octágonos.

- Proporcionalidad y transformaciones geométricas

Proporcionalidad. Cuarta proporcional. Tercera y media proporcional.

Conceptos de razón. Definiciones. Razón simple. Razón doble.

Semejanza, igualdad, equivalencia y simetría. Giro. Traslación.

Potencia: Definición de potencia. Eje radical y centro radical.

- Tangencias respecto a la circunferencia.

Puntos de tangencia, propiedades.

Tangentes a una circunferencia. Tangentes desde un punto. Tangentes comunes a dos circunferencias.

Circunferencias tangentes. Enlace de líneas y arcos.

Aplicaciones. Rectificaciones de la circunferencia.

- Curvas cónicas.

La elipse. Definición, propiedades, elementos y puntos notables, y trazados de la elipse.

La hipérbola. Definición, propiedades, elementos y puntos notables, y trazados de la hipérbola.

La parábola. Definición, propiedades, elementos y puntos notables, y trazados de la parábola.

- Curvas cíclicas y otras curvas.

Definición de curvas cíclicas. Características. Tipos. Elementos. Trazado.

Definición y trazado de óvalos, ovoides y volutas, espirales y hélices.

3. Sistemas de representación.

- Fundamentos y finalidad de los distintos sistemas de representación.

- Clasificación de los sistemas de representación.

- El sistema diédrico.

Fundamentos del sistema.

Representación de elementos fundamentales. Representación del punto, recta y plano.

Posiciones relativas.

Relaciones entre elementos. Intersección. Intersección de dos planos y de una recta con un plano. Procedimientos generales. Paralelismo. Perpendicularidad y distancias. Resolución gráfica de los problemas de paralelismo. Perpendicularidad y distancia, con posiciones sencillas de los elementos geométricos dados.

Abatimientos. Procedimiento general. Representación de formas geométricas contenidas en un plano. Verdaderas magnitudes.

- Sistema axonométrico ortogonal. Sistema isométrico.

Fundamentos del sistema. Coeficientes de los ejes.

Representación de elementos fundamentales: Punto, recta y plano.

Relaciones entre elementos. Intersección. Intersección de dos planos y de una recta con un plano. Aplicaciones.

Representación de formas planas contenidas en los planos del sistema.

Representación de volúmenes sencillos. Aplicaciones.

- Sistema axonométrico oblicuo. Perspectiva caballera.

Fundamentos del sistema. Coeficientes de reducción.

Representación de elementos fundamentales: Punto, recta y plano.

Relaciones entre elementos. Intersección. Intersección de dos planos y de una recta con un plano. Aplicaciones.

Representación de formas planas contenidas en los planos del sistema.

Representación de volúmenes sencillos. Aplicaciones.

4. Normalización y croquización.

- Funcionalidad y estética de la descripción y la representación objetiva. Ámbitos de aplicación. El concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE, ISO.

- Sistemas de vistas.

Representación normalizada de las vistas. El cubo de proyección. Obtención de las vistas planta, alzado y perfil.

- Principios de acotación industrial. Normas generales. Tipología de acabados y de presentación.

Tipos de líneas. Líneas de cota, auxiliares de cota, cifras de cota, flechas de cota, rayados.

Acotación de diámetros y radios.

Acotación de piezas de revolución y seccionadas.

Simbología. Ejes de simetría.

- La croquización. El croquis acotado. El croquis en el dibujo arquitectónico y de construcción. El boceto.

- Utilización de tecnologías infográficas propias del dibujo técnico.

Distribución de los contenidos por evaluaciones:

1ª evaluación:

Arte y dibujo técnico. Tema 1

Normalización y croquización. Tema 4

La perspectiva caballera

2ª evaluación:

Dibujo geométrico. Tema 2

3ª evaluación:

Sistemas de representación. Diédrico y axonométrico

III.9.A.3. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

1. Resolver problemas geométricos, valorando el método y el razonamiento utilizados en las construcciones, así como su acabado y presentación.
2. Utilizar y construir escalas gráficas para la interpretación de planos y elaboración de dibujos.
3. Diseñar y aplicar los conceptos de tangencia a la resolución de formas que en su definición contengan enlaces entre la circunferencia y recta y/o entre circunferencias y obtener los puntos o elementos tangentes.
4. Definir gráficamente y representar curvas cónicas y otros tipos de curvas técnicas con expresión de elementos característicos.
5. Utilizar los sistemas de representación para representar las relaciones espaciales entre punto, recta y plano, figuras planas, volúmenes sencillos y formas poliédricas, así como hallar la verdadera magnitud.
6. Realizar perspectivas axonométricas de cuerpos, definidos por sus vistas principales y viceversa, ejecutadas a mano alzada y/o delineadas.
7. Representar piezas y elementos industriales o de construcción sencillos, valorando la correcta aplicación de las normas referidas a vistas, acotación, cortes, secciones, roturas y simplificaciones indicadas en la representación.
8. Culminar los trabajos de dibujo técnico, utilizando los diferentes procedimientos y recursos gráficos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.
9. Elaborar y participar activamente en proyectos de construcción geométrica cooperativos, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico.

III.9.A.4. Criterios específicos de calificación y recuperación en la materia

Ver apartado III.8

III.10.B. PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA DIBUJO TÉCNICO DE 2º BACHILLERATO

III.10.B.1. Objetivos de la materia

- Conocer los diversos instrumentos empleados en la confección de un dibujo técnico. Sus características y la forma de empleo.
- Utilizar las diferentes técnicas gráficas con un empleo adecuado de instrumentos y materiales.

- Comprender la forma de conservar los instrumentos en perfecto estado.
- Comprender la importancia que tiene el manejo correcto del cartabón y de la escuadra para el trazado de paralelas, perpendiculares y ángulos.
- Distinguir los elementos geométricos.
- Conocer los principales signos geométricos.
- Utilizar el concepto de lugar geométrico a figuras, superficies y cuerpos.
- Resolver problemas geométricos sencillos sobre segmentos, paralelas, perpendiculares y ángulos.
- Interpretar el concepto de arco capaz y sus aplicaciones prácticas.
- Adquirir con absoluta claridad el concepto de "escala".
- Aprender a construir una escala y a aplicarla.
- Aprender a dibujar a escala, en ciertos casos, haciendo los cálculos mentalmente.
- Deducir las medidas reales de un objeto representado a escala.

- Identificar la figura plana más sencilla, el triángulo.
- Conocer sus clases.
- Construir un triángulo a partir de lados y ángulos del mismo.
- Definir los ángulos relacionados con la circunferencia y valorar cada uno de ellos a partir de los arcos abrazados por sus lados.
- Avanzar en el dominio de las construcciones geométricas elementales.
- Identificar los polígonos cuadriláteros y los polígonos regulares.
- Construir los polígonos anteriores mediante el procedimiento más sencillo y didáctico.
- Dividir la circunferencia en partes iguales e inscribir en ella los polígonos regulares convexos.
- Construir polígonos regulares a partir del lado y hacer aplicación al trazado de composiciones gráficas precisas, claras, objetivas y estéticas.
- Adquirir destreza para comparar unas figuras con otras.

- Dominar las relaciones que pueden ligar a las figuras geométricas: proporción, semejanza, igualdad, equivalencia y simetría.
- Valorar la gran importancia de estas relaciones geométricas que van a permitir al alumno elaborar soluciones razonadas ante problemas geométricos en el plano y en el espacio.
- Adquirir destreza para comparar unas figuras con otras.
- Dominar las transformaciones geométricas que pueden ligar a dos figuras: traslación, giro y homotecia.
- Valorar la importancia de estas transformaciones que van a permitir al alumno elaborar soluciones razonadas ante problemas geométricos en el plano y en el espacio.
- Resolver casos de tangencias y enlace de líneas sencillos, entre circunferencias y entre recta y circunferencia.
- Conseguir que el alumno no memorice las construcciones sino que aprenda a deducir "el por qué" de cada caso.
- Conseguir que el alumno adquiera la precisión necesaria en este tipo de dibujos, comenzando a mentalizarse de que un plano debe ser un trabajo preciso y rápido.
- Adquirir destreza en el trazado de estas curvas técnicas de cara a las aplicaciones prácticas futuras que se van a presentar, tanto en mecánica como en arquitectura.
- Reconocer y distinguir la presencia de estas curvas en la realidad, apreciando la belleza que encierra su geometría, y descubrir sus aplicaciones en las distintas ramas de la ciencia y de la tecnología.
- Distinguir la elipse, hipérbola y parábola, reconociendo las propiedades que tienen como lugar geométrico.
- Relacionar los elementos notables de las tres curvas: centro, vértices, focos, ejes, radios vectores, circunferencia principal y circunferencias focales.
- Adquirir destreza en el trazado de las tres cónicas.
- Reconocer y distinguir la presencia de las cónicas en la realidad, apreciando la belleza que encierran su geometría y descubrir sus aplicaciones en las distintas ramas de la ciencia y de la tecnología.
- Conocer el fundamento de los diversos sistemas que utiliza el hombre para representar, sobre un plano, objetos tridimensionales.

- Mentalizar al alumno, desde esta unidad, de que la Geometría Descriptiva es el fundamento del Dibujo Técnico.
- Reconocer que para definir un objeto, primero hay que representarlo
- Hacer ver al alumno que un cuerpo es un conjunto de puntos, rectas y planos y que comprenda que debe hacer un estudio pormenorizado y con el máximo detalle posible, de los tres elementos geométricos.
- Hacer ver al alumno que la Geometría Descriptiva y el Dibujo Técnico están íntimamente unidos, de forma que el dominio de ambos, permite representar y definir completamente sobre un plano, cualquier objeto real u otro que se esté diseñando.
- Conseguir que el alumno comience a ver en el espacio, incluso sin necesidad de materializarse sobre un plano y que sea capaz, mediante el lenguaje hablado, explicar una operación, un paso o un problema completo.

- Adquirir el fundamento del sistema para representar la superficie terrestre, auxiliándose de curvas de nivel y de símbolos normalizados para el dibujo topográfico.
- Comprender que este sistema de planos acotados es un sistema más de la Geometría Descriptiva, definido y reversible, y que por lo tanto permite resolver cualquier tipo de problema en el plano y en el espacio.
- Adquirir una visión general del dibujo topográfico, representando la superficie terrestre con sus accidentes naturales y artificiales.
- Iniciar al alumno en la representación de cuerpos mediante una perspectiva, es decir, mediante una sola vista en la que aparezcan las tres dimensiones. En este caso, mediante una perspectiva axonométrica.
- Familiarizar al alumno con la escala isométrica.
- Adquirir soltura en el trazado de las elipses isométricas.
- Iniciar al alumno en la representación en perspectiva caballera.
 - Aprender a elegir unos datos del sistema con los que obtener perspectivas estéticas, agradables a la vista.
- Iniciar en el trazado correcto de la rotulación.
- Reconocer la importancia de una rotulación correcta como complemento a la parte gráfica de un plano.

- Interpretar correctamente los principios generales de representación de cuerpos sobre un plano.
- Comenzar a acotar "con sentido común" cuerpos sencillos y piezas de dificultad media.
- Aprender a integrar los conocimientos que el Dibujo Técnico proporciona dentro de los procesos de investigación científicos y tecnológicos.
- Conocer el canon de proporciones armónicas.
- Definir el diseño como comunicación.
- Diferenciar entre arte y diseño industrial.
- Analizar formas.

III.10.B.2. Contenidos. Secuencia y distribución temporal de contenidos por evaluaciones.

Bloque 1

Geometría y dibujo técnico.

Resolución de problemas geométricos: Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones.
Construcción de figuras planas equivalentes.

Relación entre los ángulos y la circunferencia. Arco capaz. Aplicaciones.

Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias.

Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias.

Trazado de curvas cónicas y técnicas:

Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola.

Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones.

Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y evolventes.

Aplicaciones.

Transformaciones geométricas:

Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines.

Construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones.

Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.

Bloque 2

Sistemas de representación

Punto, recta y plano en sistema diédrico:

Resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad.

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

Bloque 3

Documentación gráfica de proyectos

Elaboración de bocetos, croquis y planos.
El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual.
El proyecto: tipos y elementos.
Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas.
Elaboración de las primeras ideas.
Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas.
Elaboración de dibujos acotados.
Elaboración de croquis de piezas y conjuntos.
Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción.
Presentación de proyectos.
Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo.
Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos.
Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas.
Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos.
Incorporación de texturas.
Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.

Primer trimestre

Geometría y dibujo técnico

UNIDAD 1. Operaciones con segmentos. Proporcionalidad .Equivalencia.

UNIDAD 2. Potencia

UNIDAD 3. Polígonos

UNIDAD 4. Transformaciones geométricas

UNIDAD 5. Tangencias

UNIDAD 6. Curvas Técnicas y curvas cónicas

Temporalización: SEPTIEMBRE Y OCTUBRE

UNIDAD 6. Curvas Técnicas y curvas cónicas. Tangencias.

Temporalización: NOVIEMBRE

UNIDAD 11. Sistema cónico de Perspectiva lineal

Temporalización: DICIEMBRE

Segundo trimestre

Sistemas de representación

UNIDAD 11. Sistema Diédrico. Perpendicularidad, paralelismo, distancias.

UNIDAD 12. Sistema Diédrico. Abatimiento.

Temporalización: ENERO

UNIDAD 13: Sistemas de Planos acotados.

UNIDAD 14. Sistema axonométrico.

Temporalización: FEBRERO

UNIDAD 15. Sistema de perspectiva caballera.

Temporalización: MARZO

Tercer trimestre

Documentación gráfica de proyectos

UNIDAD 16. Elaboración de bocetos, croquis y planos.

El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual.

El proyecto: tipos y elementos.

Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas.

Elaboración de las primeras ideas.

Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas.

Elaboración de dibujos acotados.

Elaboración de croquis de piezas y conjuntos.

Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción.

Presentación de proyectos.

Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo.

Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos.

Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas.

Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas.

Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.

Temporalización: MARZO ABRIL

UNIDAD 19. Repaso examen selectividad

Temporalización: MAYO, JUNIO

III.10.B.3. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

Ver apartado III.8.

III.10.B.4. Criterios específicos de calificación y recuperación en la materia

Ver apartados III.8.1 y III.8.2