

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
DEL DEPARTAMENTO DE
EXPRESIÓN PLÁSTICA Y
VISUAL**

2017-2018

**IES SALVADOR RUEDA
MÁLAGA**

La programación didáctica se ha realizado siguiendo el Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación Secundaria obligatoria en la comunidad Autónoma de Andalucía.

Objetivos generales_

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

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

Objetivos de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 1º ESO

1. Educar al alumno o alumna en el mundo de la imagen, tanto a nivel de receptor como de emisor.
2. Experimentar con materiales y técnicas en el proceso de creación plástica.
3. Mejorar el proceso de creación artística del alumno o alumna para lograr obras autónomas, personales y creativas.
4. Analizar críticamente el mundo de las imágenes que nos rodea.
5. Utilizar los medios tecnológicos actuales de la información aplicada a mundo de las imágenes.
6. Adquirir conocimiento teóricos-prácticos sobre las diferentes formas geométricas y sistemas de representación.
7. Aplicar las formas geométricas para la resolución de problemas y para la creación de diseños.

Objetivos de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 2º ESO

1. Comprender e interpretar el mundo de las imágenes, del entorno natural y cultural.
2. Apreciar los valores culturales y estéticos, contribuyendo a su respeto y conservación.
3. Conocer los elementos del lenguaje plástico y visual para realizar creaciones personales y comunicarse adecuadamente.
4. Desarrollar la creatividad utilizando los elementos plásticos de modo que sirvan tanto para la auto expresión como para contribuir a la mejor comunicación con otras materias.
5. Aplicar la tecnología de la información para crear obras y expresarse con imágenes.
6. Representar formas, cuerpos y espacios mediante la geometría plana y espacial.
7. Aprender un proceso de creación que le lleve a la reflexión de necesidades, realización de croquis, planos, prototipos.
8. Realizar creaciones artísticas en grupos e interacción con otras materias.

Objetivos de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 4º ESO

1. Integrar los lenguajes visuales con fines expresivos y descriptivos, profundizando en el estudio de los aspectos emotivos y funcionales de los mismos.
2. Profundizar en la exploración del color a través de diferentes técnicas y procedimientos.
3. Elaborar texturas naturales y geométricas con fines expresivos.
4. Realizar composiciones equilibradas a través de la aplicación de sistemas proyectivos.
5. Explicar la función del diseño en los diferentes ámbitos: espacio, objetos, mensajes.
6. Utilizar una forma modular en la realización de composiciones seriadas y asimétricas.
7. Organizar las fases de un trabajo plástico, determinando el espacio y los materiales necesarios para llevarlo a cabo.
8. Analizar los elementos más complejos de la sintaxis de algunos lenguajes visuales específicos.
9. Criticar y apreciar las distintas manifestaciones plásticas y visuales.
10. Seleccionar el procedimiento expresivo más adecuado a las finalidades pretendidas.
11. Participar en actividades individuales y grupales mostrando actitudes de cooperación y conservación del material.

Objetivos de Dibujo Técnico de 1.º y 2.º de Bachillerato

1. Valorar las posibilidades del Dibujo Técnico como instrumento de investigación, apreciando la universalidad del lenguaje objetivo en la transmisión y comprensión de informaciones.
2. Conocer y comprender los fundamentos geométricos del Dibujo Técnico para utilizarlos en la lectura de diseños y productos artísticos y para elaborar soluciones razonadas ante problemas geométricos en el campo de la técnica y del arte.
3. Valorar la normalización como convencionalismo idóneo para simplificar la producción y la comunicación, dándole a ésta un carácter potencialmente universal.
4. Integrar las actividades del Dibujo Técnico en un campo cultural donde aparezca la relevancia de los aspectos estéticos.
5. Apreciar el enriquecimiento que la diversidad de técnicas plásticas proporciona a la concepción convencional del Dibujo Técnico.
6. Utilizar con destreza los instrumentos específicos del Dibujo Técnico, así como los propios de las representaciones gráficas en general.
7. Valorar el correcto acabado del dibujo, al igual que las mejoras que en la representación puedan introducir las diversas técnicas y procedimientos plásticos.

Contenidos de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 1º ESO

BLOQUE 1. Dibujo Técnico_

_Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso correcto de las herramientas (escuadra, cartabón, compás).

_Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas.

_Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados.

_Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. Teorema de Thales y lugares geométricos.

_Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN_

0. Saber establecer de forma eficaz mediciones con la regla en cm y mm sobre el papel. CT.

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

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

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

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

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

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

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

8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. CMCT.

9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. CMCT.

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

11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. CMCT.

12. Conocer lugares geométricos y definirlos. CCL, SIEP.

13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. CMCT.

14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). CMCT.

15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. CMCT.

16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. CMCT, SIE.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE_

- 1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.
- 2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.
- 3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
- 4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.
- 5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.
- 6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.
- 7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
- 8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
- 9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.
- 10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
- 11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.
- 12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).
- 13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.
- 14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.
- 16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.
- 16.2. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

Bloque 2. Expresión Plástica_

_Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas.

_El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.

_Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas.

_La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos.

_Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración.

_El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes.

_Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta.

_El collage. El grabado.

_Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso. La obra tridimensional.

_Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN_

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

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE_

- 1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.
- 2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas.
- 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.
- 2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.
- 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...)
- 3.2. 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.
- 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. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.
- 5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.
- 6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.

- 6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
- 6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.
- 7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de *frottage*, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.
- 8.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
- 8.2. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.
- 9.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráficas plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
- 10.1. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráficas – plásticas.
- 11.1. 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.
- 11.2. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.
- 11.3. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.
- GENERAL_ 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 3. Comunicación Audiovisual_

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN_

1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. CMCT, CEC.
2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias. CMCT, CEC.
3. Identificar signifiante y significado en un signo visual. CAA, CEC.
4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. CAA, CSC.
5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos. CAA, CSC.
6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. CCL, CSC, SIEP.
7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. CD, CSC, SIEP.
8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. CCL, CSC, SIEP.
9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. CMCT, SIEP.
10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. CCL, CSC.
11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación. CCL, CSC.
12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. CCL, CSC, SIEP.
13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. CAA, CSC, CEC.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE_

- 1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.
- 2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.
- 2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la *Gestalt*.
- 3.1. Distingue signifiante y significado en un signo visual.
- 4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.
- 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.
- 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
- 5.1. Distingue símbolos de iconos.
- 5.2. Diseña símbolos e iconos.
- 6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.
- 6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.
- 7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.
- 7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.
- 8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
- 9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.
- 11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.

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

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

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

Contenidos de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 2º ESO

Bloque 1. Dibujo Técnico_

_Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso correcto de las herramientas (escuadra, cartabón, compás). Repaso de contenidos del curso anterior.

_Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Repaso.

_Operaciones con segmentos: mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados.

_Operaciones con ángulos: bisectriz. Aplicaciones. Teorema de Thales.

_Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

_Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.

_Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.

_Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.

_Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN_

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

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

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

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

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

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

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

8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. CMCT.

9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. CMCT.

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

11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. CMCT.

12. Conocer lugares geométricos y definirlos. CCL, SIEP.

13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.

14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). CMCT.

15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. CMCT.

16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. CMCT, SIE.

17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. CMCT.

18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. CMCT.
19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. CMCT.
20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. CMCT.
21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. CMCT.
22. Estudiar el concepto de simetría aplicándolo al diseño de composiciones con módulos. CMCT, SIEP.
23. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales. CMCT, CAA.
24. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. CMCT, CAA.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE_

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

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

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

Bloque 2. Expresión Plástica_

_Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas.

_El color y su naturaleza. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.

_Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas.

_La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos. Niveles de iconicidad en las imágenes.

_Abstracción y figuración.

_El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes.

_Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta.

_El collage. El grabado.

_Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN_

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. CCL, SIEP.

2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. CAA, SIEP.

3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: (línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). CAA, CEC.

4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. CAA, SIEP. CEC.

5. Experimentar con los colores primarios y secundarios. CMCT, CEC.

6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento. CMCT, CD.

7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. CMCT, CAA.

8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. CD, CSC,

9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. CAA, CSC, SIEP, CEC.

10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. CAA, SIEP, CEC.

11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage. CAA, CSC, CEC.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE_

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

- 2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas.
 - 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.
 - 2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.
 - 3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)
 - 3.2. 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.
 - 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. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.
 - 5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.
 - 6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.
 - 6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
 - 6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.
 - 7.1. Transcribe texturas táctiles a textural visuales mediante las técnicas de *frottage*, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.
 - 8.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
 - 8.2. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.
 - 9.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
 - 10.1. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.
 - 11.1. 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.
 - 11.2. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.
 - 11.3. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.
- GENERAL_ 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 3. Comunicación Audiovisual_

_Percepción visual. Ilusiones ópticas. Grados de iconicidad. Significante y significado.

_Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretación y comentarios de imágenes. La obra artística.

_Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía.

_Valoración crítica y disfrute de la obra de arte. La imagen publicitaria. Recursos. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).

_Imagen fija: la fotografía Elementos básicos para la realización fotográfica. _Encuadres y puntos de vista. Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. _Elementos formales y expresivos del cómic.

_Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.

_Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.

_Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN_

1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. CMCT, CEC.
2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias. CMCT, CEC.
3. Identificar *significante* y *significado* en un signo visual. CAA, CEC.
4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. CAA, CSC.
5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación *significante-significado*: símbolos e iconos. CAA, CSC.
6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos *denotativo* y *connotativo* de la misma. CCL, CSC, SIEP.
7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. CD, CSC, SIEP.
8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. CCL, CSC, SIEP.
9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. CMCT, SIEP.
10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. CCL, CSC.
11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación. CCL, CSC.
12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. CCL, CSC, SIEP.
13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. CAA, CSC, CEC.

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

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

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE_

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

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

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

3.1. Distingue significante y significado en un signo visual.

4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.

4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.

4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.

5.1. Distingue símbolos de iconos.

5.2. Diseña símbolos e iconos.

6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.

6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.

7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.

7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.

8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.

9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.

11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.

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

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

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

Contenidos de Educación Plástica, Visual y audiovisual de 4º ESO

Bloque 1. Expresión plástica_

- _Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales.
- _Léxico propio de la expresión gráfico-plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad.
- _Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.
- _El color en la composición. Simbología y psicología del color.
- _Texturas.
- _Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes. Concepto de volumen.
- _Comprensión y construcción de formas tridimensionales.
- _Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales.
- _Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.
- _Imágenes de diferentes periodos artísticos.
- _Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos.
- _Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.

Criterios de evaluación_

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

cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte. CCL, CSC, CEC.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE_

- 1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.
- 2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.
- 2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.
- 2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.
- 3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.
- 3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
- 4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.
- 5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.
- 5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el periodo al que pertenecen.

Bloque 2. Dibujo Técnico_

_Formas planas.

_Polígonos. Construcción de formas poligonales.

_Trazados geométricos. Aplicaciones en el diseño. Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico.

_Redes modulares. Composiciones en el plano.

_Sistemas de representación. Vistas.

_Perspectiva isométrica.

_Perspectiva caballera.

_Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno.

_Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos. Toma de apuntes gráficos: esquematización.

_Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.

Criterios de evaluación_

1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico. CMCT, CAA.

2. diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería. CMCT, CSC, CEC.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE_

1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.

1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.

1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.

1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.

2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.

2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas. 2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.

2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.

2.5. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

Bloque 3. Fundamentos del diseño_

_Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad. Fundamentos del diseño.

_Formas modulares. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales.

_El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí.

_Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa. Tipografía. diseño del envase. diseño industrial: Características del producto.

_Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana.

_El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.

Criterios de evaluación_

1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases. CSC, SIEP, CEC.

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

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

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE_

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

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

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

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

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

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

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

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

Bloque4. Lenguaje audiovisual y multimedia_

_Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.

_Principales elementos del lenguaje audiovisual.

_ La fotografía: inicios y evolución.

_La publicidad: tipos de publicidad según el soporte.

_Lenguaje cinematográfico. Cine de animación. Análisis.

_Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos.

_Audiovisuales, estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad subliminal.

Criterios de evaluación_

1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo. CCL, CSC, SIEP.
2. reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades. CAA, CSC, CeC.
3. realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. CD, SIEP.
4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial. CCL, CSC.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE_

- 1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.
- 1.2. Realiza un *storyboard* a modo de guion para la secuencia de una película.
- 2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.
- 2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.
- 2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.
- 3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.
- 3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.
- 3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.
- 4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

Dibujo Técnico de 1º y 2º de Bachillerato

Según orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

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

La enseñanza de dibujo Técnico en Bachillerato tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

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

Recursos metodológicos_

La metodología a seguir en dibujo Técnico será eminentemente activa, dado el carácter fundamentalmente práctico de la materia. Es aconsejable que el profesorado incorpore estrategias didácticas específicas que respondan a las diversas capacidades de comprensión y abstracción del alumnado y comparta qué se va a aprender y por qué.

Se comenzará con los procedimientos y conceptos simples para ir avanzando en complejidad. Así, las capacidades se van desarrollando paulatinamente a lo largo de todo el proceso. La selección de contenidos para el proceso de enseñanza y aprendizaje constituye un medio para el desarrollo de las capacidades del alumnado, y su aprendizaje debería realizarse de forma significativa para el

alumnado. Se partirá de una revisión del nivel previo, y se plantearán tareas-problemas que el alumnado deba resolver haciendo un uso adecuado de todos sus recursos. Las construcciones geométricas no deben aplicarse de manera mecánica, sino que el alumnado debe analizar el problema, plantear alternativas y comprender las condiciones que ha de cumplir la solución buscada. Los planteamientos de las actividades o tareas deben ir graduando el nivel de dificultad de los contenidos y la complejidad de las formas planas y las representaciones tridimensionales.

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

Se debe potenciar el uso de los instrumentos de dibujo técnico manejándolos con soltura, rapidez y precisión, mejorando las resoluciones a mano alzada que permiten obtener visualizaciones espaciales de manera rápida.

Contenidos de Dibujo Técnico de 1º de Bachillerato_

Bloque 1. Geometría y Dibujo Técnico

- _Trazados geométricos. Instrumentos y materiales del dibujo Técnico.
- _Trazados fundamentales en el plano. Circunferencia y círculo.
- _Operaciones con segmentos. Mediatriz. Paralelismo y perpendicularidad.
- _Ángulos: clasificación, características y operaciones. determinación de lugares geométricos. Aplicaciones.
- _Triángulos: resolución gráfica de triángulos, propiedades y aplicaciones de sus rectas y puntos notables.
- _Cuadriláteros: clasificación, características y construcciones.
- _Polígonos regulares: construcción conociendo el lado y a partir del radio de la circunferencia circunscrita. Método general. Polígonos estrellados.
- _Elaboración de formas basadas en redes modulares pudiendo utilizar como ejemplo el diseño de los azulejos de la herencia de la cultura árabeandaluza.
- _Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario.
- _Representación de formas planas.
- _Trazado de formas proporcionales: Proporcionalidad y semejanza.
- _Construcción y utilización de escalas gráficas.
- _Transformaciones geométricas elementales: giro, traslación, simetría, homología, homotecia y afinidad.
- _Identificación de invariantes. Aplicaciones.
- _Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces. Aplicaciones.
- _Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales.
- _Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial. Geometría y nuevas tecnologías.
- _Aplicaciones de dibujo vectorial en 2d utilizando entre otras actividades la reproducción mediante las nuevas tecnologías de la tracería que encontramos en la Alhambra de Granada u otros edificios del patrimonio histórico andaluz (patrón de Kamal Ali).

Criterios de evaluación_

1. Resolver problemas de trazados geométricos y de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero. CAA, CMCT, SIEP, CEC.
2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. CAA, CMCT.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE_

- 1.1. Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.
- 1.2. Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.

- 1.3. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.
- 1.4. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.
- 1.5. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.
- 1.6. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.
- 1.7. Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.
- 1.8. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.
- 2.1. Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.
- 2.2. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.
- 2.3. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.

Bloque 2. Sistemas de representación_

_Fundamentos de los sistemas de representación. Sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación. Ventajas e inconvenientes. Clases de proyección.

_Sistema diédrico: Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas. Disposición normalizada. Número de proyecciones suficientes.

_Representación e identificación de puntos, rectas y planos. Posiciones en el espacio. Paralelismo y perpendicularidad. Pertenencia e intersección. Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos Secciones planas. Determinación de su verdadera magnitud. Sistema de planos acotados. Aplicaciones.

_Sistema axonométrico. Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción. Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas. Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballeras y militares.

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

Criterios de evaluación_

1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles. CCL, CAA, CMCT.
2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca. CAA, CMCT, SIEP.
3. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados. CAA, CMCT, SIEP.
4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final. CAA, CMCT, SIEP.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE_

- 1.1. Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema.
- 1.2. Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo.
- 1.3. Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles.
- 1.4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.
- 2.1. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.
- 2.2. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).
- 2.3. Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud.
- 2.4. Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.
- 2.5. Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.

3.1. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.

3.2. Realiza perspectivas caballeras o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.

4.1. Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida.

4.2. Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.

4.3. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzada o con la ayuda de plantillas de curvas.

Bloque 3. Normalización_

_Elementos de normalización. el proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas. Formatos. Doblado de planos. Vistas. Líneas normalizadas. Escalas. Acotación. Cortes y secciones. Aplicaciones de la normalización: dibujo industrial. dibujo arquitectónico.

Criterios de evaluación_

1. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final. CCL, CSC.

2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos. CAA, CMCT, SIeP, CSC.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE_

1.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.

2.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.

2.2. Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.

2.3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.

2.4. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.

2.5. Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.

Contenidos de Dibujo Técnico de 2º de Bachillerato (basado en la última publicación de las directrices y orientaciones generales para las pruebas de acceso a la universidad).

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.

_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 afin a una circunferencia. Aplicaciones.

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

Criterios de evaluación_

1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. CCL, CAA, CMCT.

2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia. CCL, CAA, CMCT.

3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización. CCL, CAA, CMCT.

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.

Criterios de evaluación_

1. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la «visión espacial», analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales. CAA, SIEP, CMCT.

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

3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales. CAA, CMCT.

Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos_

_Elaboración de bocetos, croquis y planos. el proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual (se pueden tomar como ejemplo obras arquitectónicas e industriales como los pabellones expositivos, cascos de bodegas, puentes, estaciones de trenes, viviendas o colegios que proliferaron en Andalucía a lo largo del siglo XX).

_El proyecto: tipos y elementos. Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas. Elaboración de las primeras ideas.

_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

Criterios de evaluación_

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

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

Distribución temporal de contenidos

Meramente orientativo y susceptible de cambios en función de la marcha del curso y del nivel general e individual del alumnado.

Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 1º de ESO

MES	CONTENIDOS
Septiembre	Elementos de configuración visual
Octubre	Punto, recta y plano
Noviembre	Textura Color.
Diciembre	Equilibrio y proporción
Enero	Ilusiones ópticas Grados de iconicidad
Febrero	Función de la comunicación Fundamentos de la fotografía
Marzo	Instrumentos de dibujo técnico Elementos gráficos de dibujo
Abril	Trazados geométricos básicos
Mayo	Triángulos Cuadriláteros
Junio	Polígonos sencillos

Educación Plástica y Visual de 2º de ESO

MES	CONTENIDOS
Septiembre	Finalidades de la comunicación Símbolo y signo El cómic
Octubre	Superposición, yuxtaposición, gamas de colores Punto, línea, plano El color
Noviembre	La textura Formas y figuras geométricas Composición
Diciembre	El ritmo La proporción y la escala
Enero	Rotulación de textos Representación de vistas Perspectiva caballera
Febrero	Formas modulares Volúmenes geométricos básicos Luz y sombra
Marzo	Simetría Geometría plana Cuadriláteros
Abril	Espirales Polígonos regulares Módulos
Mayo	Técnicas y materiales Instrumentos de dibujo técnico Los soportes
Junio	Mensajes y funciones de las artes visuales Proceso de creación Estilos y movimientos artísticos

Educación Plástica y Visual de 4º de ESO

MES	CONTENIDOS
Septiembre	Comunicación visual Imagen y expresión
Octubre	La imagen de vídeo La imagen televisiva El signo gráfico plástico La línea
Noviembre	El color La textura La forma en la naturaleza
Diciembre	Dibujo de animales El paisaje urbano La composición El ritmo
Enero	Las escalas Equilibrio simétrico y asimétrico Estructuras secuenciales de montaje
Febrero	El diseño espacial, de objetos, de mensajes, experimental Acotación y croquis Dibujo de la figura humana
Marzo	Redes modulares Movimiento generado por relación de elementos Sistemas de representación
Abril	Superficies radiadas y desarrollo Linograbado y monotipos Modelado en arcilla y vaciado
Mayo	Expresión fotográfica Factores que influyen en los distintos campos de la expresión visual
Junio	Tendencias en las artes visuales Procedimientos expresivos

Dibujo Técnico de 1º de Bachillerato

MES	CONTENIDOS
Septiembre	Formas básicas en redes modulares Lugares geométricos Triángulos
Octubre	Cuadriláteros Polígonos Ángulos
Noviembre	Semejanza Proporcionalidad y escala Transformaciones geométricas
Diciembre	Tangencias y enlaces Óvalo ovoides y espirales Introducción a los sistemas de representación
Enero	Sistema de vistas Entrenamiento a mano alzada del sistema europeo y americano Dadas las vistas obtener perspectivas isométricas y caballeras
Febrero	Sistema diédrico: representación de elementos Pertinencia... verdadera magnitud Métodos en diédrico
Marzo	Secciones plana Sistema acotado Isométrica
Abril	Caballera y militar Cónica frontal Cónica oblicua
Mayo	Normas Papel, doblado y líneas Escalas normalizadas
Junio	Vistas Acotación industrial Acotación arquitectónica Cortes y secciones

Dibujo Técnico de 2º de Bachillerato

MES	CONTENIDOS
Septiembre	Trazados fundamentales Proporcionalidad
Octubre	Escalas Polígonos Potencia
Noviembre	Transformaciones geométricas Tangencias y enlaces Cónicas y técnicas
Diciembre	Sistema diédrico Intersecciones Paralelismo
Enero	Perpendicularidad Distancias Ángulos
Febrero	Abatimientos Giros
Marzo	Cambios de plano Cuerpos y poliedros
Abril	Secciones planas Desarrollos Caballera
Mayo	Axonométrico Cónica frontal
Junio	Cónica oblicua Normalización

CONTRIBUCIÓN DE LAS MATERIAS DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL, Y DIBUJO TÉCNICO A LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

COMPETENCIA LINGÜÍSTICA_

La comunicación lingüística sabemos que se produce a nivel oral, escrito y visual. A la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en Educación Secundaria Obligatoria le corresponde el desarrollo de la comunicación visual en los bloques plástico, audiovisual y de dibujo técnico. Se trata de mejorar los recursos para que el alumno o alumna se exprese, sea creativo y sepa interpretar el mundo de la imagen. Pero en Educación Plástica, Visual y Audiovisual no se olvida la comunicación oral y escrita. Al alumno o alumna en Educación Plástica, Visual y Audiovisual adquiere conocimientos de la materia a través de la lectura, tanto a nivel de teorías, vidas de artistas, movimientos artísticos, patrimonio cultural. Del mismo modo ha de expresarse por escrito haciendo trabajos sobre cualquier evento artístico.

COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS_

En Educación Plástica, Visual y Audiovisual y Dibujo Técnico contiene muchos contenidos de la Matemáticas, ya que la Geometría es una parte de ella. Es evidente que cuando hacemos un dibujo geométrico estamos aplicando las competencias de conceptos, medidas, cálculos, figuras plana, figuras volumétricas.

COMPETENCIA DIGITAL_

El uso de la tecnología informática se aplica tanto en el dibujo artístico como en el técnico. Son conocidos los programas para pintar, dibujar, trazar planos industriales o arquitectónicos y los programas en tres dimensiones.

APRENDER A APRENDER_

En Educación Plástica, Visual y Audiovisual y Dibujo Técnico el alumno o alumna aprende a utilizar las técnicas de trabajo intelectual que le permiten mejorar el rendimiento. Son habilidades: La organización diaria en casa del material necesario para la clase. La planificación del tiempo empleado en clase como en casa. El uso de la agenda para la organización de las actividades. La puntualidad en la entrega de actividades. El cuidado del material. La memorización. Seguir autónomamente un proceso largo...

COMPETENCIA SOCIALES Y CÍVICAS_

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual da muchas oportunidades para educar en las competencias sociales y cívicas. Se educa en el respeto y apreciación tanto de las obras de los demás alumnos o alumnas como en las obras artísticas del patrimonio internacional, español y andaluz. El respeto también implica el contribuir a la conservación de la obras, evitando que se ensucien, pinten o deterioren tanto por agentes humanos como los producidos por el paso del tiempo. Las numerosas visitas escolares y extraescolares enseñan al alumno o alumna a comportarse en un museo o exposición, al

intercambio de opiniones, respetando las del artista que hace una propuesta nueva o innovadora..

SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual y el Dibujo Técnico necesita de una formación básica y sólida, pero la pretensión es que, tras adquirir dicha base, el alumno o alumna sea capaz de ser creativo. Evitar el bloqueo de ideas acostumbra al alumno o alumna a desarrollar la iniciativa. Ninguna materia es más adecuada, que la artística, para desarrollar la iniciativa, creatividad, el pensamiento divergente. En los cursos inferiores es evidente que la enseñanza- aprendizaje ha de ser más dirigida, guiada, por la falta de base y conocimientos, pero existen alumnos o alumnas que de por sí ya tienen un talento creativo y los demás lo van desarrollando con el paso de los cursos y las propuestas de buen hacer del profesorado, bien experimentado en las técnicas de la creatividad.

CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

El mundo actual de las imágenes es el mejor ejemplo de donde el alumno o alumna ve reflejada su cultura. Las imágenes tienen unos "códigos" que el alumno o alumna va aprendiendo con el paso de los años, pero que en la materia se aprenden más rápidamente, al darles las claves de su interpretación. El alumno o alumna no solo debe conocer lo propio de su cultura juvenil, sino también la cultura de nuestros mayores, del campo, etc. Se da el caso de que el alumno o alumna dibuja un botijo pero que en realidad no sabe lo que es ni para lo que sirve.

INCORPORACIÓN DE LOS ELEMENTOS TRANSVERSALES EN EL CURRÍCULO EN EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL Y DIBUJO TÉCNICO

IGUALDAD

La igualdad de género entre hombres y mujeres actualmente está muy desarrollada en el mundo del arte. Si en la antigüedad era escasa la presencia de la mujer en el mundo del arte, actualmente, no hay duda, de que la mujer está tan presente como el hombre.

PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA

Es evidente que ha aumentado la violencia de género y contra los discapacitados. Es una lucha constante del profesor o profesora hacer que se valore lo mismo al hombre que a la mujer y que se respeten mutuamente.

ACTIVIDAD FÍSICA Y DIETA EQUILIBRADA

Debemos educar a sus hijos en una alimentación sana. Es nuestra labor fomentar la pirámide de alimentos que enseña a tomar de todo en su justa medida. Lo mismo ocurre con el deporte.

ECOLOGÍA Y MEDIOAMBIENTE_

Se fomenta por parte de los miembros del Departamento la reutilización de materiales, el reciclado y la información medioambiental básica para derrochar y consumir lo menos posible.

METODOLOGÍA

Principios metodológicos

- * Partir de los conocimientos previos de los alumnos o alumnas que han recibido en Educación Primaria. El profesor o profesora repasa los textos de cursos anteriores para hacerse una idea de los conceptos, procedimientos y actitudes que pueden haber adquirido. Aunque la procedencia de nuestro alumnado es muy variada y existen niveles extremadamente opuestos.
- * Preguntar al alumnado para comprobar los conocimientos previos y despertar la motivación pensando entre todos para que servirá o dónde se aplicarán los contenidos de la nueva unidad.
- * Adquirir los nuevos contenidos mediante las explicaciones del profesor o profesora, el uso de la pizarra, la pizarra digital, mostrando trabajos de otros años, modelos reales, lectura del texto, haciendo preguntar, despertar la reflexión, el razonamiento, la intuición y la creatividad.
- * Proponer actividades que pueda realizar satisfactoriamente la inmensa mayoría de los alumnos o alumnas siempre que estén incluidas en la programación y no supongan pérdida de conocimientos con respecto a otros compañeros del mismo nivel o una merma en su conocimiento posterior. Mejor calidad que cantidad. Lo más adecuado son actividades que el alumnado con dedicación y esfuerzo, pueda llegar a unos niveles de rendimientos aceptables.
- * En la materia de plástica, es donde más estudios se han hecho del desarrollo evolutivo del dibujo y no podemos olvidar que tenemos que tener en cuenta el estadio de madurez donde se encuentra la mayoría.
- * Un punto a tener en cuenta, es el nivel de dificultad que presenta el alumnado del IES Salvador Rueda, pues no podemos tratar a todos por igual, ya que existe una gran diversidad. Existen cinco niveles de alumnos o alumnas: a) excelente, b) medio, c) bajo, d) con necesidades educativas y d) con mala adaptación social y motivacional. Lograr una enseñanza aprendizaje que se adapte a cada individuo es el "milagro" que logramos cada día.
- * Los grandes pedagogos de la Educación Plástica y Visual en los últimos 30 o 40 años ha realizado aportaciones didácticas basadas en tres columnas: saber ver, saber interpretar y saber hacer. Antiguamente la enseñanza artística se centraba en el saber hacer, es decir, en que el alumno o alumna produjera dibujos (ya fueran artísticos o técnicos), pero se ha incorporado a la educación plástica la necesidad de "saber ver" y "saber interpretar", pues no educamos solo "productores de arte", sino también "disfrutadores de arte". Hoy en día se analizan los elementos y su estructura para adquirir un mejor conocimiento y entender mejor las obras de arte y el mundo de las imágenes que nos rodea.

A continuación se resumen los componentes de esas grandes columnas pedagógicas.

Saber ver:

- a. Pone a los alumnos en contacto con obras ya realizadas para que observen las peculiaridades que las categorizan en un determinado campo de la expresión plástica.
- b. Se presenta la teoría correspondiente a cada uno de los campos de la expresión visual y plástica y se formaliza esa teoría en conceptos de validez permanente.
- c. Se aplican los conocimientos adquiridos en la observación de nuevas obras que tienen carácter ejemplificador.

Saber interpretar:

- a. Lleva a los alumnos a reconocer los rasgos que hacen que una obra tenga claridad estética o rigor y exactitud en su trazado.
- b. Conduce a conocer el diferente valor expresivo de aquellos elementos según hayan sido utilizados.
- c. Pone en disposición de valorar una obra por el análisis de cada uno de sus elementos y por la consideración del conjunto.

Saber hacer:

- a. Proporciona las técnicas adecuadas para cada forma de lenguaje plástico.
- b. Ayuda a la selección de las técnicas que mejor se acomoden a cada necesidad de expresión, fomentando la investigación y la creatividad.
- c. Conduce al uso de las técnicas con rigor, exactitud y precisión exigibles en cada momento del aprendizaje.

EVALUACIÓN

Procedimiento y criterios de evaluación de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 1º, 2º y 4º de ESO

Evaluación inicial_

Se realizarán actividades para evaluar inicialmente al alumnado.

Dichas actividades formarán parte de la evaluación trimestral.

Valoraciones en la evaluación trimestral_

En Educación Plástica, Visual y Audiovisual no se mandan deberes para casa, por lo general, aunque sí puede haberlos en casos concretos y por necesidades pedagógicas o temporales. Los trabajos están propuestos para ser realizados en el aula, bajo la supervisión del profesorado, teniendo claro, que hay ciertos temas que pueden y deben ser trabajados en casa para su mejor aprendizaje. Así, el alumnado puede terminar las actividades en casa si lo necesitara.

Los trabajos que no sean entregados o no tengan el nombre del alumno/a puntuarán cero. **No podemos incluir en la evaluación la calificación de las láminas que no se han podido identificar.**

Los trabajos deberán ser entregados en el plazo o plazos fijados por el profesorado. El alumnado tiene la obligación de apuntar en su agenda dichos plazos.

Los trabajos entregados con retraso, después de la fecha límite, tendrán una penalización de menos dos puntos que se restarán de la nota de la lámina (según casos), o no serán recogidos hasta la recuperación.

Si el alumnado falta de forma justificada el día asignado para la entrega de trabajos o para realizar un examen, podrá entregarlo o realizarlo al volver a clase siempre y cuando esté justificado debidamente mediante justificante médico o similar.

Los trabajos suspensos se podrán repetir de forma correcta, siguiendo los criterios de evaluación y las orientaciones del profesorado para poder recuperarlos. Cada profesor o profesora organizará el proceso de recuperación de su grupo adaptándolo a sus necesidades.

Los problemas derivados de una incorrecta actitud en el aula, hacia compañeros, profesores o académica, serán sancionados a través de la nota trimestral.

La nota de cada evaluación será la media aritmética de los trabajos presentados en cada trimestre, desde que este comienza hasta la fecha de finalización. Si el profesor o profesora incluye pruebas se insertarán en la evaluación.

No se admiten trabajos con problemas de identificación: nombres de alumnos o alumnas tachados o enmendados con líquido corrector, arrugados, doblados, sucios o con motivos que puedan herir sensibilidades.

Se puntuarán negativamente los siguientes casos:

Las láminas que no tengan trazado el margen, en caso de ser pedido.

Las láminas que tengan el dibujo incompleto, según lo pedido por el profesor.

Las láminas a cuyos márgenes les falten elementos o los tengan cambiados de lugar.

Las láminas con rectas a lápiz o a tinta que no estén realizadas con regla (en lo referente al Dibujo Técnico).

Las láminas con arcos o circunferencias a lápiz que no estén realizadas con compás o a tinta no realizadas con el adaptador de compás correspondiente.

Las láminas donde el color no esté aplicado liso, saturado (fuerte) y se salga de los contornos.

Los instrumentos de evaluación, en caso de ser devueltos al alumnado, deberán ser custodiados por este, de forma que puedan ser presentados en caso de reclamación, ya que serán solicitados al profesorado por parte de la Inspección.

Además, se valorarán los siguientes aspectos generales:

Se valora el progreso a nivel **conceptual y procedimental** (80% de la asignatura).

A nivel **actitudinal** (20 % de la asignatura).

Trabajar de forma regular y entregar el trabajo pedido dentro de los plazos establecidos.

Adecuación del trabajo del alumno a los contenidos explicados y exigidos por el profesor.

Utilizar de forma coherente y correcta los materiales de trabajo, dándoles el uso que de cada uno de ellos se deriven, de forma adecuada según las explicaciones del profesor.

Apoyar el conocimiento adquirido en el aula con grandes dosis de imaginación y creatividad. Esto implica indirectamente un compromiso por la asignatura y la utilización de destrezas adquiridas, así como el reconocimiento de un cierto grado de independencia y autonomía.

Traer a diario los materiales para trabajar en el aula, mostrando cuidado por la conservación de estos en buen estado.

Ser constante y disciplinado en el trabajo y mostrar una actitud de interés y esfuerzo para poder superarse día a día.

Respetar a los compañeros, al material e instalaciones.

Valorar en todo momento el trabajo realizado y el de los compañeros así como lo aprendido en el aula.

Tener una actitud de comportamiento adecuada en clase y no perturbar el funcionamiento normal de esta.

Evaluación ordinaria de junio_

La nota de la evaluación ordinaria será la media aritmética de los trabajos realizados en todo el curso, divididos en trimestres, e incluidas las recuperaciones. Para superar la asignatura, el alumnado deberá sacar una nota no inferior a **5** puntos, como nota media final de las tres evaluaciones realizadas durante el curso académico.

El alumnado que no supere la nota media de **5**, se presentará a la evaluación extraordinaria de septiembre. Se le extenderá un informe donde se indicarán los contenidos no alcanzados y las actividades de recuperación que debe entregar para superarlos. Cada profesor o profesora podrá extender un informe diferente al de otro profesor o profesora del departamento, si ha tenido que desarrollar el currículo de forma distinta, en cumplimiento del artículo 3.3 de la Orden de 10 de agosto de 2007.

Prueba extraordinaria de septiembre_

La evaluación extraordinaria consistirá en la realización y entrega de lo que refleje el informe de recuperación de junio elaborado por el profesor o profesora del alumno o alumna correspondiente, en el que se incluirán aquellos temas trabajados en el aula durante el curso académico.

Las actividades se exigirán completas, con la misma calidad, criterios y condiciones que se han exigido durante el curso.

El profesor correspondiente establecerá en el informe individualizado lo que el alumnado debe presentar en el examen extraordinario de septiembre. Normalmente el alumnado se examinará en la prueba extraordinaria de septiembre de todo el curso académico, en caso de no haber superado la asignatura en junio.

Evaluación extraordinaria y final de septiembre_

Corregidas las actividades, se le atribuirá una nota al alumnado.

El alumnado que no se presente a la prueba extraordinaria se calificará como **NO PRESENTADO** y no superará la evaluación extraordinaria.

Procedimiento y criterios de evaluación de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 4º de ESO

Se valora el progreso a nivel **conceptual y procedimental** (80% de la asignatura):

Trabajar de forma regular y entregar el trabajo pedido dentro de los plazos establecidos.

Adecuación del trabajo del alumno a los contenidos explicados y exigidos por el profesor.

Ser constante, ordenado y limpio en los trazos y en el resultado final.

Utilizar de forma coherente y correcta los materiales de trabajo, dándoles el uso que de cada uno de ellos se deriven, de forma adecuada según las explicaciones del profesor.

Apoyar el conocimiento adquirido en el aula con grandes dosis de imaginación y creatividad. Esto implica indirectamente un compromiso por la asignatura.

A nivel **actitudinal** (20 % de la asignatura).

Traer a diario los materiales para trabajar en el aula, mostrando cuidado por la conservación de estos en buen estado.

Ser constante y disciplinado en el trabajo y mostrar una actitud de interés y esfuerzo para poder superarse día a día.

Respetar a los compañeros, al material e instalaciones.

Valorar en todo momento el trabajo realizado y el de los compañeros así como lo aprendido en el aula.

Tener una actitud de comportamiento adecuada en clase y no perturbar el funcionamiento normal de esta.

Plan de Pendientes del alumnado con la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual pendiente de 1º o 2º ESO, que actualmente cursan 2º, 3º o 4º de ESO

Se realizará una ÚNICA prueba en el primer trimestre con los contenidos del curso no superados. Si aún no se hubiera superado la asignatura, pero **el alumnado se ha presentado a la convocatoria anteriormente citada**, se podrá realizar una recuperación en el tercer trimestre de todos los contenidos de la asignatura, siempre y cuando el Departamento lo consensue y lo estime oportuno en función de los resultados obtenidos y del tiempo académico con el que se cuente. El alumnado debe presentarse a la prueba anterior para tener derecho a una recuperación final.

La prueba consistirá en uno o varios cuadernos de actividades con trabajos individuales siempre con los contenidos a que hace referencia la asignatura en la actualidad.

La nota final de la evaluación ordinaria de la pendiente será la media aritmética de los ejercicios realizados en los cuadernos de trabajo.

Según Instrucciones de la Jefatura de Estudios recibido por e-mail el 4 de octubre de 2015: "Los Jefes de Departamento deberán entregar a los tutores el Plan de Pendientes correspondiente a cada alumno (antes del 14 de octubre).

Los tutores o el profesorado del Departamento, deberán entregar este plan de pendientes a los representantes legales del alumnado o al propio alumno/a.

En junio, el alumnado que continúe con la asignatura pendiente suspensa, se le dará un informe de recuperación para la convocatoria de septiembre en las mismas condiciones que el resto de sus compañeros de nivel.

Procedimiento y criterios de evaluación de Dibujo Técnico de 1º y 2º de Bachillerato

Evaluación inicial_

Se realizarán tests de razonamiento abstracto y de aptitud espacial.

Las pruebas iniciales no se utilizarán como parte de las calificaciones de la 1ª, 2ª o 3ª evaluación.

Evaluación continua_

En cada evaluación se realizarán, si es posible, dos exámenes: uno a mediados del trimestre y otro al final (a juicio del profesor correspondiente).

Junto a cada uno de los ejercicios del examen se pondrá la puntuación máxima de dicho ejercicio.

La nota de cada evaluación será la media aritmética de los exámenes, trabajos y láminas realizados en dicha evaluación

Habrà un examen de recuperación después de cada evaluación.

Las recuperaciones de cada evaluación versarán sobre todos los temas que se hayan impartido en la 1ª, 2ª o 3ª evaluación. Aun así, será necesaria la aplicación de los conocimientos anteriores.

Puntuará cero el examen del alumno que se le descubra copiando y se redactará un parte de incidencia sobre el hecho.

El alumnado que no pueda asistir a un examen por causa justificada tendrá derecho a examinarse el día que se realice la recuperación. Para la justificación de las faltas se entregará un justificante médico, a ser posible, o, en su defecto, un justificante detallado de la ausencia del alumnado en ese día concreto. Se aplicará el DECRETO 19/2007, de 23 de enero, artículo 20, número 2 y 3, y el apartado correspondiente al plan de convivencia del Centro.

Evaluación ordinaria de junio_

La nota ordinaria de junio será la media aritmética de las tres evaluaciones.

Al alumno o alumna suspenso se le expedirá un informe de recuperación para el examen extraordinario de septiembre.

Evaluación extraordinaria de septiembre_

En la prueba extraordinaria el alumno o alumna se examinará de todos los contenidos del curso.

Al alumno o alumna **no presentado** se le considerará suspenso.

Plan de pendientes del alumnado de 2º de Bachillerato con Dibujo Técnico de 1º de Bachillerato pendiente

Se realizará un examen en el primer trimestre con la mitad de los contenidos de la asignatura, y otro en el segundo trimestre con el resto de contenidos de la asignatura.

La nota final de la evaluación ordinaria de la pendiente será la media aritmética de las dos evaluaciones.

Según Instrucciones de la Jefatura de Estudios recibido por e-mail el 4 de octubre de 2015: "Los Jefes de Departamento deberán entregar a los tutores el Plan de Pendientes correspondiente a cada alumno (antes del 14 de octubre). Este informe debe ser claro, especificando el trabajo a realizar por el alumnado (exámenes, ejercicios de clase, o ambos)".

En junio al alumnado con la pendiente suspensa se le dará un informe de recuperación para la convocatoria de septiembre.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Medidas y recursos generales de atención a la diversidad

Se consideran medidas generales de atención a la diversidad las diferentes actuaciones de carácter ordinario que, definidas por el centro en su proyecto educativo, se orientan a la promoción del aprendizaje y del éxito escolar de todo el alumnado.

Estas medidas generales implican tanto actuaciones preventivas y de detección temprana de necesidades, como actuaciones de intervención dirigidas a todo el alumnado o parte del mismo.

Se consideran medidas generales de atención a la diversidad, las siguientes:

- Aplicación de programas de carácter preventivo.
- La detección temprana y la intervención inmediata con el alumnado que presente dificultades en su desarrollo y aprendizaje, así como el que presente altas capacidades intelectuales, especialmente en los primeros niveles educativos.
- La definición de criterios para la organización flexible tanto de los espacios y tiempos como de los recursos personales y materiales para dar respuesta a las necesidades educativas del alumnado.
- La adecuación de las programaciones didácticas a las necesidades del alumnado.
- Metodologías basadas en el trabajo cooperativo en grupos heterogéneos, tutoría entre iguales, aprendizaje por proyectos y otras que promuevan el principio de inclusión.
- La realización de acciones personalizadas de seguimiento y acción tutorial, así como aquellas de ámbito grupal que favorezcan la participación del alumnado en un entorno seguro y acogedor.
- Actividades de refuerzo educativo con objeto de mejorar las competencias clave del alumnado.
- Actividades de profundización de contenidos y estrategias específicas de enseñanza aprendizaje que permitan al alumnado desarrollar al máximo su capacidad y motivación.
- Agrupamientos flexibles para la atención al alumnado en un grupo específico.
- Desdoblamiento de grupos en las áreas y materias instrumentales, con la finalidad de reforzar su enseñanza.
- Programas de enriquecimiento aplicados por profesorado con disponibilidad horaria.
- Apoyo en grupos ordinarios mediante un segundo profesor o profesora dentro del aula para reforzar los aprendizajes instrumentales básicos del alumnado.
- Agrupamiento de diferentes materias en ámbitos en el primer y segundo curso de ESO.
- Programación de actividades para las horas de libre disposición de los cursos primero y segundo de la ESO.
- La oferta de materias optativas atendiendo a las necesidades de aprendizaje del alumnado.
- Cursar refuerzo del área de Lengua Castellana y Literatura, en lugar de la Segunda Lengua Extranjera, en el caso del alumnado que presente dificultades en el aprendizaje en la adquisición de la competencia en comunicación lingüística que le impidan seguir con aprovechamiento su proceso de aprendizaje, en la etapa de educación primaria.
- La permanencia de un año más en el mismo curso, una vez agotadas el resto de medidas generales.
- Programas de refuerzo de áreas o materias instrumentales básicas.
- Programas de refuerzo para la recuperación de aprendizajes no adquiridos.
- Planes específicos personalizados para el alumnado que no promocione de curso.
- Programas para la mejora del aprendizaje y el rendimiento (PMAR).
- Cualquier otra medida general regulada por orden por la Consejería competente en materia de educación.

Teniendo en cuenta lo anterior, la atención educativa ordinaria a nivel de aula se basará en metodologías didácticas favorecedoras de la inclusión, organización de los espacios y los tiempos, así como la diversificación de los procedimientos e instrumentos de evaluación.

A. METODOLOGÍAS DIDÁCTICAS FAVORECEDORAS DE LA INCLUSIÓN.

Las metodologías rígidas y de carácter transmisivo son menos recomendables para lograr una adecuada atención a la diversidad en el aula, siendo, por el contrario, más adecuados los métodos basados en el descubrimiento y en el papel activo del alumnado.

Entre los distintos tipos de metodologías favorecedoras de la inclusión, destacamos el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje cooperativo.

B. ORGANIZACIÓN DE LOS ESPACIOS Y LOS TIEMPOS.

A nivel de aula, la organización de espacios y tiempos se tendrán en cuenta las posibles necesidades educativas del alumnado.

En el caso de la organización de los **espacios** en las aulas ordinarias, ésta dependerá en gran medida de la metodología que se emplee en el grupo. En cualquier caso, como norma general, habrá que cuidar determinados aspectos que, en función de las necesidades educativas que presente el alumno o la alumna, cobrarán más o menos relevancia: ubicación cercana al docente, espacios correctamente iluminados, espacios de explicación que posibiliten una adecuada interacción con el grupo clase, distribución de espacios que posibiliten la interacción entre iguales, pasillos lo más amplios posibles (dentro del aula), ubicación del material accesible a todo el alumnado, etc.

En relación con los **tiempos**, la clave reside en la flexibilidad. Los tiempos rígidos no sirven para atender adecuadamente a un alumnado que, en todos los casos, será diverso. Es preciso contar con flexibilidad horaria para permitir que las actividades y tareas propuestas se realicen a distintos ritmos, es decir, alumnado que necesitará más tiempo para realizar la misma actividad o tarea que los demás y otros que requerirán tareas de profundización, al ser, previsiblemente, más rápidos en la realización de las actividades o tareas propuestas para el todo el grupo. Asimismo, los centros docentes cuentan con autonomía para poder llevar modelos de funcionamiento propios, pudiendo adoptar distintas formas de organización del horario escolar en función de las necesidades de aprendizaje del alumnado.

C. DIVERSIFICACIÓN DE LOS PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

En ocasiones, la pieza clave en la atención a la diversidad del alumnado, se sitúa en el terreno de la evaluación de los aprendizajes. Una forma de evaluación uniforme y única, solo beneficiará a un tipo de alumnado estándar. Es decir, una evaluación única no permite una adecuación a los diferentes estilos, niveles y ritmos de aprendizaje del alumnado.

Por ello, en este apartado, se ofrecen orientaciones para la realización de una evaluación más inclusiva, desde una doble vertiente:

- a) Uso de métodos de evaluación alternativos a las pruebas escritas.
- b) Adaptaciones en las pruebas escritas.

Medidas específicas de atención a la diversidad_

Son todas aquellas medidas y actuaciones dirigidas a dar respuesta a las necesidades educativas del alumnado con NEAE, que no haya obtenido una respuesta eficaz a través de las medidas generales.

Se consideran medidas específicas de atención a la diversidad las diferentes propuestas y modificaciones en los elementos organizativos y curriculares de tratamiento personalizado para que el alumnado con NEAE pueda alcanzar el máximo desarrollo de sus capacidades.

Entre las medidas específicas de atención a la diversidad se distinguen dos tipos: medidas específicas de carácter educativo y medidas de carácter asistencial.

Medidas específicas de carácter educativo_

Se consideran medidas específicas de carácter educativo las diferentes propuestas de modificaciones o ampliaciones en el acceso y/o en los elementos curriculares, con objeto de responder a las NEAE que presenta un alumno o alumna de forma prolongada en el tiempo.

La propuesta de adopción de las medidas específicas de carácter educativo vendrá determinada por las conclusiones obtenidas tras la realización de la evaluación psicopedagógica y serán recogidas en el informe de evaluación psicopedagógica.

_Educación Primaria/ ESO

- Adaptaciones de Acceso (AAC)
- Adaptaciones Curriculares No Significativas (ACNS)
- Adaptaciones Curriculares Significativa (ACS)
- Programas Específicos (PE)
- Adaptaciones Curriculares para el alumnado con altas capacidades (ACAI)
- Flexibilización
- Permanencia Extraordinaria (Sólo NEE)

Las medidas específicas de carácter educativo se concretan en:

Adaptaciones de acceso (AAC). Las AAC suponen la provisión o adaptación de recursos específicos que garanticen que los alumnos y alumnas con NEE que lo precisen puedan acceder al currículo. Estas adaptaciones suponen modificaciones en los elementos para el acceso a la información, a la comunicación y a la participación precisando la incorporación de recursos específicos, la modificación y habilitación de elementos físicos así como la participación del personal de atención educativa complementaria, que facilitan el desarrollo de las enseñanzas previstas.

Adaptaciones curriculares no significativas (ACNS). Las ACNS suponen modificaciones en la propuesta pedagógica o programación didáctica, del ámbito/área/materia/módulo objeto de adaptación, en la organización, temporalización y presentación de los contenidos, en los aspectos metodológicos (modificaciones en métodos, técnicas y estrategias de enseñanza-aprendizaje y las actividades y tareas programadas, y en los agrupamientos del alumnado dentro del aula), así como en los procedimientos e instrumentos de evaluación. Estas

Adaptaciones curriculares significativas (ACS). Las ACS suponen modificaciones en la programación didáctica que afectarán a la consecución de los objetivos y criterios de evaluación en el área/materia/módulo adaptado. De esta forma, pueden implicar la eliminación y/o modificación de objetivos y criterios de evaluación en el área/materia/módulo adaptado. Estas adaptaciones se realizarán buscando el máximo desarrollo posible de las competencias clave.

Programas específicos (PE). Los programas específicos (PE) son el conjunto de actuaciones que se planifican con el objetivo de favorecer el desarrollo mediante la estimulación de procesos implicados en el aprendizaje (percepción, atención, memoria, inteligencia, metacognición, estimulación y/o reeducación del lenguaje y la comunicación, conciencia fonológica, autonomía personal y habilidades adaptativas, habilidades sociales, gestión de las emociones, autocontrol, autoconcepto y autoestima, etc.) que faciliten la adquisición de las distintas competencias clave.

Adaptaciones curriculares individualizadas (ACI). Las ACI suponen la adaptación individualizada del proyecto curricular de los Centros Específicos de Educación Especial y de la programación de las aulas específicas de educación especial en los centros ordinarios a las NEE del alumno o alumna, a su nivel de competencias y al entorno de desarrollo o espacio vital donde debe actuar.

Adaptaciones curriculares para el alumnado con altas capacidades intelectuales. (ACAI) Las ACAI podrán concretarse en adaptaciones curriculares de enriquecimiento y/o ampliación:

a) Las ACAI de enriquecimiento son modificaciones que se realizan a la programación didáctica y que suponen una profundización del currículo de una o varias ámbitos/áreas/materias, sin avanzar objetivos y contenidos de niveles superiores, y por tanto sin modificación en los criterios de evaluación.

b) Las ACAI de ampliación son modificaciones de la programación didáctica con la inclusión de objetivos y contenidos de niveles educativos superiores así como, la metodología específica a utilizar, los ajustes organizativos que se requiera y la definición específica de los criterios de evaluación para las áreas o materias objeto de adaptación. Dentro de esta medida podrá proponerse, en función de la disponibilidad del centro, el cursar una o varias áreas/materias en el nivel inmediatamente superior, con la adopción de fórmulas organizativas flexibles.

MATERIALES DIDÁCTICOS

Materiales para Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 1º, 2º y 4º de ESO

Papel "Dibujo lineal marca Mayor", de formato 210 x 297 milímetros, sin márgenes dibujados. Se venden en sobres de 10 hojas.

Compás bigotera gigante con adaptador universal para poder usar los rotuladores normalizados de tinta en el compás.

Regla graduada de 30 centímetros.

Escuadra y cartabón.

Portaminas de 0.5 milímetros y recambios de minas.

Goma de borrar.

Tres rotuladores normalizados de tinta negra con puntas de 0.2; 0.4 y 0.8 milímetros.

Sacapuntas con depósito para la viruta.

Lápices de colores acuarelables de 24 o más lápices.

El profesor o profesora podrá pedir algún material nuevo para actividades especiales.

Materiales para Dibujo Técnico de 1º y 2º de Bachillerato

Regla graduada de 30 cm Faber Castell.

Escuadra de 16 cm Faber Castell.

Cartabón de 16 cm Faber Castell.

Transportador de ángulos.

Escalímetro: 100, 200, 250, 300, 400, 500.

Compás bigotera gigante (no es necesario que tenga adaptador universal)

Goma de lápiz (la típica "Milan", evitar las de nata).

Portaminas de 0.5 mm con recambios de minas.

Folios blancos, sin rayas ni cuadrículas, A4 de 80 g/m2.

El profesor o profesora podrá pedir algún material nuevo para actividades especiales.

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

COMPLEMENTARIAS

Y

_Visita programada a los centros expositivos de Málaga:

_CAC Málaga (visita guiada)

_Museo de arte ruso

_Museo Pompidou

_Museo Picasso Málaga

_Viaje a Madrid con motivo de la feria de arte contemporáneo, ARCO, que se celebra anualmente y que tiene carácter internacional. Viaje programado para dos días, en el mes de Febrero, según fecha de realización del evento. Para 1º y 2º Bch (preferiblemente alumnado de Humanidades y Dibujo Técnico).

_ Salidas programadas (una cada trimestre) para todo el alumnado del centro a distintos espacios naturales con la finalidad de hacer caminatas de senderismo, aprendizaje medioambiental, charlas ecológicas, recogida de muestras y materiales no degradables, introducción y acercamiento al Land-art. Actividad interdisciplinar.

Primera salida_ Ruta de la estrella, Granada. 4º ESO y 1º y 2º Bch.

Segunda salida_ Sierra de las Nieves, ruta del pinsapar. 1º, 2º, y 3º ESO

Tercera salida_ Ruta de subida a la Maroma o peña de los enamorados.

_Participación activa en talleres artísticos que se generen durante el curso ligados a los museos. Para 1º, 2º y 3º ESO.

_Trabajos artísticos relacionados con el arte urbano en las dependencias del Centro.

_Salidas en bicicleta para aprender e interactuar con el medio urbano y rural, aprender manejo correcto y mecánica, a circular en bicicleta de forma adecuada, relación con los compañeros y con el medio. Actividad interdisciplinar

PROGRAMA DE LECTURA y ESCRITURA

LECTURAS

Rafael Inglada. *Picasso: 30 visiones*. Editorial Arguval. Málaga. 2003.

Rafael Inglada. *Pablo Picasso*. Editorial Arguval. Málaga. 2007.

VV. AA. *Pintores españoles*. Editorial Alianza. Colección Alianza Cien. 1994.

Juan Antonio Ramírez. *El arte de las vanguardias*. Editorial Anaya. Biblioteca básica del Arte. Madrid. 1991.

Erika langmuir & Ruth Thomson. *Vive y descubre la pintura con la Nacional Gallery de Londres*. Editorial Everet. León. 2002.

VV. AA. *Pintores internacionales*. Editorial Könemann. Minilibros de arte. Italia. 2005.

REDACCIÓN

Pintores famosos. Trabajo de dos o tres hojas con la vida, obras más importantes y fotografías.

Diccionario terminológico. Crear un glosario de términos que usamos en las clases.

Relato. Aventuras y desventuras de un artista imaginario: gaffitero, diseñador, pintor, escultor, ceramista, animador, creador de videojuegos...

La profesión de... Escribir una orientación profesional sobre las profesiones relacionadas con el arte, el diseño, la construcción, la ingeniería.

TRABAJOS MONOGRÁFICOS INTERDISCIPLINARES_

Montaje de exposiciones de trabajos de alumnos o alumnas en el IES.

Pintura de graffitis en el patio con motivos especiales.

Decoración de espacios del centro, como contrapié de escaleras, pilares, esquinas...

Pintores famosos. Trabajo de dos o tres hojas con la vida, obras más importantes y fotografías.

Relato. Aventuras y desventuras de un artista imaginario: gaffitero, diseñador, pintor, escultor, ceramista, animador, creador de videojuegos...

La profesión de... Escribir una orientación profesional sobre las profesiones relacionadas con el arte, el diseño, la construcción, la ingeniería.

Crear escenografía, atrezzo, vestuario y maquillaje en colaboración con las obras de teatro que se montan en el centro.

Colaborar en la creación de carteles y pancartas con los distintos departamentos que celebran días internacionales o celebraciones importantes.

Creación de móviles colgantes en colaboración con el departamento de Tecnología.