

I.E.S. **Pinomontano** SEVILLA

Departamento de
Dibujo

Programación curso 2021 - 2022

Educación Plástica, Visual y Audiovisual 1º, 2º, 3º y 4º E.S.O.

Dibujo Técnico I y II, Bachillerato de Ciencias

8 de Noviembre de 2021

Departamento de Dibujo

Índice

1. Antecedentes.
 - 1.1. Marco Legal.
 - 1.2. Contextualización.
 - 1.3. Exploración Inicial.
 - 1.4. Composición del Departamento, carga lectiva y distribución de materias por cursos.
2. Materias que imparte el Departamento.
 - 2.1. Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Objetivos, contribución a la adquisición de competencias, estrategias metodológicas, contenidos, secuenciación por cursos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje, procedimientos e instrumentos de evaluación y calificación.
 - 2.2. Dibujo Técnico I y II.

Objetivos, contribución a la adquisición de competencias, estrategias metodológicas, contenidos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje, procedimientos e instrumentos de evaluación y calificación.
3. Aportación a elementos transversales.
4. Atención a la diversidad. Alumnado repetidor.
5. Plan de pendientes.
6. Aportación al Plan de Lectura.
7. Actividades complementarias y extraescolares.
8. Recursos materiales y educativos. Formación y perfeccionamiento.
9. Modificación de la programación en el contexto de la crisis sanitaria del COVID-19
 - 9.1. Recuperación de contenidos del curso anterior.
 - 9.2. Plan de contingencia en caso de confinamiento parcial (grupo) o total (centro) y en caso de semipresencialidad.
10. Autoevaluación de la programación.
11. Anexo a la programación: Proyecto de innovación “Descubrimos la Edad Media“.

1. ANTECEDENTES

1.1. Marco Legal

Estatal:

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato (BOE 03-01- 2015).
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria y el bachillerato (BOE 29-01-2015).
- Real Decreto 1684/2011, de 18 de noviembre, por el que se establece el título de Técnico Superior en Animación Sociocultural y Turística y se fijan sus enseñanzas mínimas
- Orden ECD/82/2013, de 23 de enero, por la que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior en Animación Sociocultural y Turística.
- Real Decreto 1691/2007, de 14 de diciembre por el que se establece el título de Técnico en Sistemas Microinformáticos y Redes y se fijan sus enseñanzas mínimas.

Autonómico:

- Decreto 183/2020, de 10 de noviembre, por el que se modifica el Decreto 110/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, y el Decreto 301/2009, de 14 de julio, por el que se regula el calendario y la jornada escolar en los centros docentes, a excepción de los universitarios
- Decreto 182/2020, de 10 de noviembre, por el que se modifica 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
- Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado
- Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas.
- 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 (BOJA 28-06-2016).
- Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado (BOJA 28-07-2016).
- Decreto 110/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía (BOJA 28-06-2016).
- Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado (BOJA 29-07-2016).
- Orden de 7 de julio de 2009, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al título de Técnico en Sistemas Microinformáticos y Redes.
- Orden de 31 de julio de 2015 por la que se desarrolla el currículo correspondiente al Título de Técnico Superior en Animación Sociocultural y Turística
- Orden de 28 de diciembre de 2017, por la que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria para personas adultas en la Comunidad Autónoma de Andalucía
- Instrucción 10/2020, de 15 de junio, de la dirección general de ordenación y evaluación educativa relativa a las medidas educativas a adoptar en el inicio del curso 2020/2021 en los centros docentes andaluces que imparten enseñanzas de régimen general.
- Instrucción 11/2020 de 15 de junio, sobre las medidas a adoptar en el inicio del curso 2020/2021 en los centros docentes andaluces de educación de personas adultas
- Instrucción de 15 de junio de 2020 de la Dirección General de Formación Profesional relativa a las medidas educativas a adoptar en el inicio del curso 2020/2021 para las enseñanzas de Formación Profesional.

Centro:

- Proyecto Educativo del Plan de Centro (especialmente, dentro del apartado 8. Líneas generales de actuación pedagógica, 8.10. Criterios generales de evaluación; 8.14. Homogenización de nuestras programaciones y 15. Plan Estratégico de Centro. Plan de Motivación.)

1.2. Contextualización

El edificio del Instituto Pino Montano se construyó en el año 1975 en los comienzos de la expansión de la barriada del mismo nombre en Sevilla. Se trata por tanto de una edificación e infraestructura antiguas que, aunque presentan un aceptable estado de conservación, buena falta le hace un reacondicionamiento de sus dependencias e instalaciones para adaptarlos a las exigencias y mínimos de un centro educativo del s.XXI. En este Centro la mayor parte del profesorado es de plantilla, o llega por medio del concursillo. Se trata pues, de un profesorado estable y experimentado que ha ayudado a crear un buen clima de trabajo y estabilidad profesional. La jornada lectiva se distribuye en un turno de mañana, de 8 a 14'30 horas, y de 15 a 21'30 horas en turno de la tarde.

En el curso presente el alumnado se distribuye de la siguiente forma: tres grupos en 1º, 2º y 4º de ESO, y cuatro grupos en 3º; dos grupos en 1º y 2º de Bachillerato, dos grupos en 1º FPGM de Sistemas Microinformáticos y Redes y uno en 2º; un grupo en cada curso de FPGS de Animación Turística, y en la ESPA. Hay también dos unidades específicas de educación especial (FBO). Además el Centro está autorizado para impartir enseñanzas de PMAR de 2º de ESO y 3º de ESO, proyectos correspondientes a Plan de Compensación Educativa, TIC, Plan de Acompañamiento y Forma Joven.

En la actualidad las características de sus alumnos proceden de una población de nivel socio-económico según tres zonas diferenciadas, y que podemos catalogar como media, media-baja y baja. El porcentaje de alumnos de familias inmigrantes es similar a los centros de la zona, no representando ninguna dificultad añadida en el proceso de formación y obteniendo la misma horquilla de resultados. El centro ofrece por las tardes un programa de atención y acompañamiento al estudio orientado a alumnos con circunstancias familiares desfavorables.

También nuestro Instituto recibe su parte proporcional de alumnos de etnia gitana de barrios cercanos en un número que oscila entre 15 y 20. La mayoría de ellos arrastran enormes carencias educativas pero se integran con el resto de compañeros en diferentes grupos. Estos son atendidos también en un programa específico de apoyo en las áreas de lengua, matemáticas, sociales y naturales, así como las adaptaciones curriculares que el equipo docente valora en cada caso.

1.3. Exploración Inicial

El resultado de la evaluación inicial viene dado por la toma de notas y observación del alumnado en clase, un ejercicio práctico y una prueba escrita de conocimiento y habilidades gráficas generales, realizados en las tres primeras semanas. Se han recopilado también datos de procedencia de los alumnos nuevos; de los pendientes de cursos anteriores; de los diagnosticados con necesidades que requieren adaptación curricular y de aquellos que el Departamento de Orientación lista con observaciones a tener en cuenta por el profesorado.

Primer ciclo: El nivel educativo es medio-bajo en los tres grupos de **EPVA de 1º de ESO**. Partimos prácticamente de cero, como en años anteriores. Al igual que el curso pasado, hay un número considerable de alumnos con NEE, que requieren cuadernos de adaptación. La asistencia, en líneas generales, es regular, salvo el alumnado de etnia, que acumula faltas sin justificar (primera hora, viernes, etc.). En **EPVA de 2º de ESO**, el alumnado es de un nivel aceptable, y hay un número reducido de alumnos con NEE, que disponen de cuaderno de adaptación. De éstos, algunos son repetidores y tienen la tarea de recuperación en el propio cuadernillo. También el alumnado de etnia acumula el mayor número de ausencias sin justificar. El alumnado de **EPVA de 3º de ESO**, que es optativa, tiene un nivel más alto que otros años, de modo que las expectativas en la materia son positivas. Como el curso pasado, la materia es en mitad analógica y digital, con una hora en el aula de 3ºA y otra en el aula TIC (aunque la pretensión era del 100% digital).

Segundo ciclo: En la optativa de EPVA de 4º de ESO, el nivel es medio, con un perfil más positivo respecto a cursos anteriores, aunque tienen poca motivación y la asistencia es irregular. El primer bloque

(geometría) se ha empezado desde cero, pero, aun así, falta destreza en el manejo y uso de los materiales de dibujo.

Bachillerato: En Dibujo Técnico 1º de bachillerato hay una decena de alumnos con un nivel académico medio, que muestran interés y motivación. En Dibujo Técnico de 2º, con tres alumnos, el nivel es dispar: medio, aceptable y bajo, respectivamente. Uno de ellos, por cambio de modalidad, debe recuperar Dibujo Técnico de 1º de bachillerato. Los dos restantes, deben recuperar contenidos, ya que el curso pasado, debido a la semipresencialidad, se trabajó solo la geometría plana.

1.4. Composición y carga del Departamento.

El Departamento de Dibujo se compone de los profesores D^a. Natividad Cortés García y D. José María Sánchez Navarro, que se encargarán de impartir las materias: Educación Plástica, Visual y Audiovisual en secundaria y Dibujo Técnico en Bachillerato, con una carga lectiva de 26 horas en materias específicas, repartidas en 3 cursos de primero, 3 de segundo, 4 de tercero y 3 de cuarto en secundaria, más otros dos cursos de 1º y 2º de bachillerato, para un total de 242 alumnos. D. José María Sánchez asume la Jefatura de Departamento y la Coordinación de Área.

MATERIA Y NIVEL	GRUPOS	HORAS por nivel	PROFESOR	Total HORAS
EPVA de 1º ESO A, B y C.	3	6	Natividad Cortés García	
EPVA de 4º ESO A, B y C.	1	3	Natividad Cortés García	
Taller TIC 1º de ESO C.	1	1	Natividad Cortés García	
Dibujo Técnico 1º de Bachillerato.	1	4	Natividad Cortés García	14
EPVA de 2º ESO A, B y C.	2	6	José María Sánchez	
EPVA de 3º ESO A, B, C y D.	1	2	José María Sánchez	
Dibujo Técnico 2º de Bachillerato.	1	4	José María Sánchez	12

2. MATERIAS QUE IMPARTE EL DEPARTAMENTO:

2.1. Educación Plástica, Visual y Audiovisual

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual es una materia del bloque de asignaturas específicas para primer y segundo ciclo de la Educación Secundaria Obligatoria, ofertándose en Andalucía en 1º, 2º y 4º en el bloque de asignaturas específicas obligatorias y en 3º en el bloque de asignatura de libre configuración autonómica.

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

El lenguaje plástico-visual necesita de dos niveles interrelacionados de desarrollo: el saber ver y percibir para comprender, y el saber hacer para expresarse con la finalidad de comunicarse creativamente. También se orienta a profundizar en el autoconocimiento y en el conocimiento de la realidad para así transformarse y transformar la realidad más humanamente, convirtiendo a la propia persona en eje central de la misma.

Andalucía es una comunidad con un legado histórico, natural y cultural muy amplio, puesto en valor como motor económico de numerosas comarcas y generador de recursos. La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a la formación cultural y artística del alumnado permitiéndole acceder a la

comprensión, valoración y disfrute del mundo en el que se encuentra y la participación activa y consciente de su cultura, sociedad y familia. El patrimonio cultural y artístico andaluz cuenta con numerosos referentes universales, entre otros, la obra de artistas andaluces como Picasso y Velázquez, las referencias arquitectónicas y su legado estético y ornamental, ejemplificado en construcciones como La Alhambra, el legado andalusí en general y su relación con las construcciones geométricas. También contamos con relevantes artistas contemporáneos en todos los campos de la creación artística, incluyendo la comunicación audiovisual: fotografía, cine, televisión, etc.

Los contenidos para el primer ciclo se presentan en tres bloques interrelacionados: Expresión Plástica, Comunicación Audiovisual y Dibujo Técnico. Estos bloques se corresponden con los tres bloques de esta materia en la etapa de la Educación Primaria: Expresión Artística, Educación Audiovisual y Dibujo Geométrico. En el segundo ciclo se añade un bloque de contenidos relativo a Fundamentos del Diseño, y el bloque Comunicación Audiovisual cambia por Lenguaje Audiovisual y Multimedia.

El bloque de contenidos Expresión Plástica hace referencia a un aprendizaje plástico, en su dimensión artística y procedimental de los contenidos, incidiendo en la faceta más práctica de la materia. Los bloques de contenidos Comunicación Audiovisual y Lenguaje Audiovisual y Multimedia tendrán que prestar una especial atención al contexto audiovisual andaluz y a los creadores y creadoras contemporáneas, tanto en fotografía como cine y televisión, y otras manifestaciones visuales, cómic, videojuegos, etc.

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

La vinculación de Educación Plástica Visual y Audiovisual con otras materias queda reflejado en numerosos contenidos comunes. Hay presentes contenidos que tienen su aplicación en las relaciones de proporcionalidad, la representación de formas geométricas, redes modulares y movimientos en el plano. Los aspectos lingüísticos permiten establecer un paralelismo entre análisis de textos escritos con el análisis y conocimiento de la imagen, el uso de conceptos como alfabeto visual y sintaxis de la imagen, canales de comunicación y esquemas comunicativos. Los procesos científicos como la percepción de la luz, la refracción del color o el origen de las texturas son comunes a las materias científicas. Las aplicaciones de los procesos científicos junto con los diferentes sistemas de representación nos permiten abordar adecuadamente el conocimiento tecnológico.

Contribución de esta asignatura a la adquisición de competencias clave:

La Educación Plástica Visual y Audiovisual contribuye a adquirir la competencia conciencia y expresiones culturales (CEC) poniendo en valor y llevando a cabo la preparación y formación del alumnado en el campo de la imagen como lenguaje plástico, tanto artístico como técnico. La posibilidad de aprender a apreciar las diferentes cualidades estéticas de las distintas manifestaciones visuales de los lenguajes plásticos y los lenguajes audiovisuales, abre al alumnado la posibilidad de ser personas críticas a éstas. Además, desde el conocimiento y puesta en práctica de las habilidades y destrezas desarrolladas, se les inicia a utilizarlas como lenguaje y forma de expresión propia, convirtiéndose en una herramienta esencial para su desarrollo posterior en múltiples disciplinas. La materia también contribuirá a que el alumnado se acerque a diversas manifestaciones artísticas, con un especial interés a las propias de la Comunidad Autónoma de Andalucía, dotándolo de instrumentos para su comprensión y valoración, y capacitándolo para enriquecer sus expresiones artísticas y formular opiniones con sentido crítico.

El desarrollo de la competencia comunicación lingüística (CCL) se materializa en el conocimiento de un lenguaje específico de la materia, al verbalizar conceptos, explicar ideas, sentimientos, redactar escritos, exponer argumentos, etc. De igual modo, se puede establecer un paralelismo entre las diferentes formas de comunicación lingüística y la comunicación visual y audiovisual.

El desarrollo de la competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología (CMCT) se facilita con el trabajo en aspectos espaciales de representación en el estudio de las relaciones matemáticas de

los diferentes trazados geométricos y en el conocimiento de fenómenos naturales y físicos: percepción visual, percepción táctil, materiales, descomposición de la luz y mezclas aditivas y sustractivas de colores, etc.

En el desarrollo de la competencia digital (CD) se orientará en la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y en concreto de los recursos audiovisuales y digitales tanto en el uso específico de la imagen y de los contenidos audiovisuales y del análisis de las diferentes imágenes artísticas, publicitarias y contenidos audiovisuales, así como en la creación de producciones de toda índole, por lo que se hace necesario el conocimiento y dominio de programas básicos de diseño y creación audiovisual.

En relación al desarrollo de la competencia social y cívica (CSC) esta materia genera actitudes y hábitos de convivencia, orden y limpieza en el trabajo desarrollado. La realización de actividades grupales supone favorecer el acercamiento, valoración, debate, respeto y diálogo entre diferentes identidades y culturas. La resolución de conflictos debe contribuir a la disminución de prejuicios, estereotipos y estigmatizaciones culturales y sociales. La expresión creativa y artística por su capacidad comunicativa permite realizar aportaciones personales críticas a los valores sociales dominantes y darle voz a las minorías.

La competencia aprender a aprender (CAA) se desarrolla resolviendo problemas y aplicando los conocimientos a los casos de la vida cotidiana, ya que la Educación Plástica, Visual y Audiovisual ofrece la posibilidad de reflexionar sobre la forma en que los individuos piensan y perciben el mundo, siendo en particular el arte un claro ejemplo de diversidad en formas de expresión.

Desarrollando la comunicación creativa, el alumnado utilizará un sistema de signos para expresar sus ideas, emociones, significados y conceptos, dándole sentido a lo que percibe y pudiendo expresarlo por sus propios medios.

El desarrollo de la competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP) facilitará que el alumnado tenga iniciativa personal a la hora de elegir proyectos y temáticas de trabajo a partir de su propio interés. Se promoverá que el alumnado sea protagonista y motor de su propio proceso de aprendizaje, posibilitando la reflexión sobre este proceso y su resultado. La exposición y puesta en común de ideas, iniciativas, proyectos y trabajos individuales o grupales potencian el desarrollo de la iniciativa personal y la posibilidad de contrastar y enriquecer las propuestas propias con otros puntos de vista.

Objetivos:

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, sus 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.

Estrategias metodológicas:

La articulación secuencial de los contenidos de esta materia en el primer ciclo de la ESO permite gestionar los recursos metodológicos de manera que se adecuen a la edad y madurez del alumnado, proporcionando las pautas para un aprendizaje significativo, basado en la construcción de esquemas sobre conocimientos y prácticas previas. La consolidación de las estrategias, habilidades y conocimientos adquiridos en esta primera etapa garantiza el progreso adecuado de las competencias y logro de los objetivos de cara a los propios del segundo ciclo.

La didáctica de esta asignatura debe entenderse por tanto como una experiencia planificada y continua a lo largo de todos los cursos que abarca. Se trata de hacer de la materia un vehículo para el aprendizaje, la experimentación, la reflexión y la interpretación de la imagen plástica y de la cultura visual y audiovisual. Para ello será necesario establecer técnicas que conlleven el aprendizaje activo por parte del alumnado, tanto a través de la estimulación hacia la creación de imágenes propias como de la motivación hacia el análisis y la interpretación de diversos lenguajes artísticos, visuales y audiovisuales.

En este sentido, una de las líneas principales de actuación será el desarrollo de proyectos de creación plástica o audiovisual, de manera individual o colectiva, con el fin de potenciar la capacidad para indagar, experimentar, imaginar, planificar y realizar las producciones propias. El proceso proyectual, desde la fase de exploración hasta la realización del producto final, requiere de organización, método y esfuerzo, destrezas que contribuyen a alcanzar los objetivos y el desarrollo de las competencias asociados a esta materia. El punto de partida en este proceso podría ser la realización de una propuesta inicial de elaboración de proyecto por parte del profesorado, un debate posterior con el alumnado sobre la misma y posibles alternativas, y finalmente la elección del proyecto a realizar. En una siguiente fase, el profesorado puede facilitar al alumnado recursos y materiales y ayudarle en la búsqueda de la información y documentación necesaria para el desarrollo del trabajo, prestando ayuda y apoyo al alumnado cuando este la requiera.

Asimismo, se facilitará que el alumnado realice proyectos tanto individuales como colectivos fomentando el trabajo participativo y cooperativo en equipo y estilos de comunicación empáticos y eficaces. De otro lado, se posibilitará que el alumnado emplee los medios técnicos y procedimentales propios de la expresión artística, visual y audiovisual, seleccionando aquellos que sean más afines a su vivencias, inquietudes y habilidades y potencien su sentido crítico, espíritu creador, incluyendo, además de los tradicionales, recursos actuales como los asociados a las culturas urbanas, especialmente aquellas generadas en nuestra Comunidad, o los que nos proporcionan las herramientas informáticas y las nuevas tecnologías.

Además, el carácter práctico de esta materia permite que su impartición trascienda el espacio del aula y el propio centro, como por ejemplo con visitas guiadas a museos, talleres, platós, estudios de grabación, etc. Por último, la coordinación de proyectos de trabajo con otras áreas de conocimiento propiciará la consecución de los objetivos de la etapa, otorgando un sentido globalizador a la materia. Esta conexión con otras disciplinas favorecerá por ejemplo la redacción y análisis de textos, la ampliación de conocimientos de física y matemáticas o la profundización en los acontecimientos relevantes de la Historia.

**Cuadro de contenidos, criterios de evaluación,
competencias clave y estándares de aprendizaje:**

Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Primer Ciclo ESO

Bloque 1. Expresión Plástica		
Criterios de evaluación	Comp. Clave	Estándares de aprendizaje evaluables
<p style="text-align: center;">Contenidos</p> <p>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. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho</p>		
1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	CCL, SIEP	1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas.
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	CAA, SIEP	2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas. 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea. 2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geoméricamente o más libres y espontáneas.
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).	CAA, CEC.	3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	CAA, SIEP, CEC.	4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo 4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito 4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo. 4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.	CMCT, CEC.	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.
6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	CMCT, CD ^{SIEP}	6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas. 6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas. 6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.
7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	CMCT, CAA.	7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.

8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	CD, CSC.	8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales. 8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	CAA, CSC, SIEP, CEC.	9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	CAA, SIEP, CEC.	10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.
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.	11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. 11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas. 11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas. 11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales. 11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos. 11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas. 11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual		
Contenidos	Percepción visual. Leyes de la Gestalt. 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	Comp. Clave	Estándares de aprendizaje evaluables
1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	CMCT, CEC.	1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.
2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	CMCT, CEC.	2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. 2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.
3. Identificar significativo y significado en un signo visual.	CAA, CEC.	3.1. Distingue significativo y significado en un signo visual.
4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	CAA, CSC.	4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.

5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.	CAA, CSC.	5.1. Distingue símbolos de iconos. 5.2. Diseña símbolos e iconos.
6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	CCL, CSC, SIEP.	6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. 6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.
7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	CD, CSC, SIEP.	7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. 7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.
8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	CCL, CSC, SIEP.	8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	CMCT, SIEP.	9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.
10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	CCL, CSC.	10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.
11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	CCL, CSC.	11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. 11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.
12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	CCL, CSC, SIEP.	12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, story board, realización...). Valora de manera crítica los resultados.
13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	CAA, CSC, CEC.	13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.
14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	CAA, CSC, SIEP.	14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.
15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	CAA, CSC, CEC.	15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.
16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	CD, CSC, SIEP.	16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

Bloque 3. Dibujo Técnico		
Contenidos	Elementos geométricos básicos. Conceptos y relaciones entre elementos. Uso de las herramientas. 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. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales. Movimientos y transformaciones en el plano. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano. Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.	
Criterios de evaluación	Comp. Clave	Estándares de aprendizaje evaluables
1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	CMCT, SIEP.	1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.

2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	CMCT.	2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	CMCT.	3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	CMCT.	4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	CMCT.	5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilite.
6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	CMCT.	6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.
7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	CMCT.	7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás. ^[1] _{SIEP}
8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	CMCT.	8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	CMCT.	9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.
10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	CMCT.	10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	CMCT.	11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales. 11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.
12. Conocer lugares geométricos y definirlos.	CCL, SIEP.	12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).
13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	CMCT.	13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.
14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	CMCT.	14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.
15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	CMCT.	15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.
16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	CMCT, SIE.	16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.
17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	CMCT.	17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.
18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	CMCT.	18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.
19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	CMCT.	19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.
20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	CMCT.	20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.
21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	CMCT.	21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.
22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	CMCT, SIEP.	22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. 22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.
23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	CMCT.	23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.
24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias	CMCT.	24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos

en los óvalos y los ovoides.	SIEP.	
25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	CMCT, CAA.	25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.
26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	CMCT, SIEP.	26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.
27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.	CMCT, CAA.	27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas
28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	CMCT, CAA.	28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.
29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	CMCT, CAA.	29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

Educación Plástica, Visual y Audiovisual. 4º ESO

Bloque 1. Expresión Plástica		
Contenidos	<p>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. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. 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.</p>	
Criterios de evaluación	Comp. Clave	Estándares de aprendizaje evaluables
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.	1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.
2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	CD, SIEP, CEC.	2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión. 2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen. 2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.
3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.	CAA, CSC, SIEP.	3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos. 3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	CAA, CSC, SIEP.	4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.

<p>5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.</p>	<p>CCL, CSC, CEC.</p>	<p>5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma. 5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.</p>
--	-------------------------------	--

Bloque 2. Dibujo Técnico		
Contenidos	<p>Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales. Trazados geométricos, tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño. Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico. Proporción y escalas. Transformaciones geométricas. Redes modulares. Composiciones en el plano. Descripción objetiva de las formas. El dibujo técnico en la comunicación visual. Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. 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 y croquis. Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos. Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.</p>	
Criterios de evaluación	Comp. Clave	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.</p>	<p>CMCT, CAA.</p>	<p>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.</p>
<p>2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p>	<p>CMCT, CSC, CEC</p>	<p>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 ás adecuado.</p>
<p>3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.</p>	<p>CMCT, CD, SIEP.</p>	<p>3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.</p>

Bloque 3. Fundamentos del Diseño		
Contenidos	<p>Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad. Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación. Movimientos en el plano y creación de submódulos. 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. La señalética. Diseño industrial: Características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad. Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D. Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta. Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana. El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.</p>	
Criterios de evaluación	Comp. Clave	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>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..</p>	<p>CSC, SIEP, CEC.</p>	<p>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.</p>

2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	CD, CEC.	2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.
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.	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.

Bloque 4. Lenguaje Audiovisual y multimedia		
Contenidos	Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades. La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad. La fotografía: inicios y evolución. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte. El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial. Lenguaje cinematográfico. Cine de animación. Análisis. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas. Estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad subliminal.	
Criterios de evaluación	Comp. Clave	Estándares de aprendizaje evaluables
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.	1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos. 1.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.
2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	CAA, CSC, CEC.	2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara. 2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos. 2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.
3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	CD, SIEP.	3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador. 3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico. 3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.
4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.	CCL, CSC.	4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

Secuenciación de contenidos por cursos:

1º de ESO:

1. Elementos básicos de la expresión plástica.
2. El color.
3. El lenguaje visual.
4. El cómic
5. Los trazados geométricos.
6. Las formas poligonales.

2º de ESO:

1. Unidad de repaso: elementos del lenguaje visual.
2. Lugares geométricos.
3. Las texturas.
4. Tangencias y enlaces.
5. Relaciones entre formas.
6. Composiciones de formas modulares.

3º de ESO:**AULA ORDINARIA**

1. La luz y el color.
2. Figuras y espacios en perspectiva.
3. La Fotografía.
4. La comunicación visual: el diseño gráfico.
5. Imagen fija y secuencial: el cómic.

AULA TIC

1. Correo electrónico y archivo en drive.
2. Recursos básicos de windows.
3. MS Word avanzado. Personalización de comandos.
4. Diseño vectorial.
5. Retoque fotográfico.

4º de ESO:**Bloque II. Dibujo Técnico.**

1. Trazados fundamentales.
2. Ángulos.
3. Polígonos. Características y construcción.
4. Enlaces y tangencias.
5. Transformaciones geométricas.
6. Sistemas de representación.

Bloque I. Expresión Plástica.

1. Elementos plásticos.
2. El color.
3. La composición.
4. El volumen.

Bloque III y IV.

1. Las imágenes en el diseño y la publicidad.
2. Fundamentos del diseño.
3. La publicidad.
4. Lenguajes secuenciados..

Criterios Generales de Evaluación y cuantificación de la calificación.

Para que un alumno/a supere la materia deberá satisfacer los siguientes criterios de evaluación:

1. Valorar el esfuerzo y dedicación en el desarrollo de las actividades.
2. Valorar la solidaridad, tolerancia y respeto en el aula. Saber trabajar en grupo.
3. Saber utilizar de forma adecuada el vocabulario de la materia.
4. Valorar la puntualidad en la entrega de trabajos.
5. Observar en qué medida busca soluciones propias en sus realizaciones gráfico-plásticas.
6. Valorar el interés y la capacidad investigadora.
7. Conocer si tiene método de trabajo o no.
8. Valorar la destreza en la resolución de problemas.
9. Observar el grado de conformismo o autoexigencia en los resultados de los ejercicios.
10. Valorar la actitud ante el hecho artístico y las manifestaciones estéticas en general.

La ponderación que aplicaremos en la obtención de la nota numérica para la calificación de nuestro alumnado se regirá según el siguiente portentaje:

- **Ejercicios, láminas, trabajos escritos y controles: 70% de la nota.**
 - 1) Se hace la nota media de todos los ejercicios y trabajos.
 - 2) Se hace la nota media de todos los controles (salvo que haya un solo control).
 - 3) Se hace la media total (de las dos notas anteriores: 1 y 2)

- **Anotaciones sobre trabajo y actitud: 30% de la nota.** En el cuaderno del profesor se anotarán “positivos” y “negativos” sobre los siguientes aspectos:
 - 1) Conducta general del alumno respecto al profesor y sus compañeros, y control de asistencia.
 - 2) Cuaderno de apuntes completado correctamente, cuidando la ortografía y la terminología específica de la materia.
 - 3) Entrega puntual de todos los trabajos, los realizados en casa y/o en el aula.
 - 4) Progresión del rendimiento y calidad en los ejercicios conseguidos en el transcurso del año.
 - 5) Colaboración con otros compañeros en la realización de tareas, especialmente los que tengan N.E.A.E.
 - 6) Participación constructiva en diálogos y debates, así como en actividades complementarias y trabajos de investigación del Departamento de Dibujo. Se valora positivamente la visita a museos, exposiciones y monumentos de interés cultural y artístico.

Para el alumnado que en la Evaluación Final no supere la nota mínima, se le entregará un informe individualizado en el que se reflejarán los objetivos no cumplidos, las tareas y ejercicios de recuperación necesarios a realizar con su correspondiente criterio de valoración, así como las directrices para presentarse a la Convocatoria Extraordinaria de junio o septiembre, según corresponda.

2. 2. DIBUJO TECNICO I Y II

El Dibujo Técnico es una materia de opción del bloque de asignaturas troncales de primero y segundo cursos, para la modalidad de Ciencias de Bachillerato. Esta disciplina un medio de expresión indispensable para el desarrollo del proceso de diseño y fabricación de productos con el que el alumnado irá adquiriendo recursos comunicativos que le permitirán transmitir ideas, proyectos y soluciones gráficas a problemas sociales, siendo empleado como lenguaje universal codificado en cualquier proceso de investigación o proyecto que se sirva de los aspectos visuales de las ideas y de las formas para visualizar lo que se está diseñando, definiendo de una manera exacta lo que se desea producir. La visión espacial se desarrolla a través del estudio de los sistemas de representación y la capacidad de abstracción facilita la comprensión de los objetos tridimensionales mediante imágenes planas.

La representación gráfica de espacios o productos es abordada de manera sistemática elaborando documentos técnicos normalizados que pueden implicar proyectos de diseño gráfico, arquitectónico o industrial. La materia se organiza en dos cursos.

En el primer curso se desarrollan aspectos relacionados con la comunicación y la representación gráfica de la realidad, analizándose secuencialmente los bloques de geometría plana, geometría descriptiva, sistemas de representación y normalización. Se trata de que el alumnado adquiera una visión global de los fundamentos del dibujo técnico que le permita en el siguiente curso profundizar en sus contenidos y aplicaciones.

En el segundo curso aparece un nuevo bloque de contenidos denominado «Documentación gráfica de proyectos», donde habrá que demostrar las destrezas adquiridas durante la etapa y comprender su conexión con el mundo laboral y real. Los elementos del currículo básico de la materia se han agrupado en cuatro bloques

interrelacionados: Geometría y Dibujo Técnico, Sistemas de representación, Normalización y Documentación gráfica de proyectos.

El primer bloque, de Geometría y Dibujo Técnico, que está presente en los dos cursos, trata de resolver problemas geométricos y de configuración de formas poligonales, reconociendo su utilización en el arte y su relación con la naturaleza y los métodos científicos.

El segundo bloque se ocupa de los sistemas de representación, analizando los fundamentos característicos de las axonometrías, la perspectiva cónica, el sistema diédrico y el de planos acotados, así como sus aplicaciones. Durante el desarrollo de la fase de comunicación de ideas se potenciará el uso del dibujo «a mano alzada».

El tercer bloque es Normalización, un convencionalismo creado para la comunicación universal que consigue simplificar los procedimientos y unificar las normas internacionales de representación.

El cuarto bloque, Documentación gráfica de proyectos, supone la utilización de todo lo aprendido durante la etapa aplicándolo a la presentación de proyectos sencillos, de manera individual o grupal, mediante bocetos, croquis y planos de diseño gráfico, de producto o arquitectónico.

Esta materia contribuye a desarrollar, de manera transversal, aptitudes como la autoestima y la participación, mediante el trabajo en equipo favoreciendo la comunicación interpersonal, promoviendo la educación para la convivencia, la tolerancia y la igualdad entre hombres y mujeres, y la autoregulación y el uso responsable de las tecnologías de la información y la comunicación. La materia Dibujo Técnico contribuye al desarrollo de todas las competencias clave en mayor o menor proporción.

Contribución de esta asignatura a la adquisición de competencias clave:

La competencia en comunicación lingüística (CCL) de forma transversal. En esta materia el alumnado desarrolla, explica, expone y defiende sus propios proyectos y trabajos. El dibujo técnico supone en sí una modalidad de comunicación, en concreto audiovisual, de carácter universal y, hace uso de destrezas orales y escritas que acompañan a los recursos gráficos y tecnológicos.

La competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT) se desarrolla a través de la aplicación del razonamiento matemático siendo necesario en esta materia desarrollar destrezas en el manejo de cantidades: cálculos, mediciones, tamaños y proporciones; en cuanto al análisis de la forma y el espacio: posiciones relativas entre elementos geométricos, representaciones gráficas en el plano y en el espacio y los sistemas de representación de objetos y volúmenes.

La competencia digital (CD) es desarrollada a través del uso de las TIC y uno de los objetivos de la materia es el dominio de aplicaciones informáticas en la representación gráfica y en la presentación de proyectos, por lo que es necesario dotar de habilidades y destrezas en programas informáticos de dibujo.

Dado el carácter práctico de la materia se favorece la competencia aprender a aprender (CAA) al incidir en la investigación previa y en la aplicación práctica de las técnicas aprendidas por parte del alumnado.

Asimismo, las competencias sociales y cívicas (CSC) se ven desarrolladas en la materia Dibujo Técnico a través de la estandarización y normalización, implicando éstas una formulación y aplicación de reglas que generen una aproximación ordenada. La normalización define una función de unificación para permitir el intercambio a nivel nacional, europeo e internacional, facilitando el trabajo con responsabilidad social.

La competencia “sentido de iniciativa y espíritu emprendedor” (SIEP) se desarrolla con los contenidos de la materia al incluir la resolución de problemas y elaboración de proyectos, y por lo tanto la iniciativa, la innovación, la autonomía y la independencia, factores estos que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado. También se fomenta la habilidad para trabajar en proyectos tanto individual como en equipo.

En relación a la competencia conciencia y expresiones culturales (CEC), el espíritu de la materia implica la implantación de una conciencia interdisciplinar de resolución de los problemas relacionados con la protección, el análisis y el estudio del patrimonio artístico, arquitectónico y de ingeniería de Andalucía.

Objetivos:

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 las 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.

Estrategias metodológicas:

La metodología a seguir en Dibujo Técnico será eminentemente activa, dado el carácter fundamentalmente práctico de la materia. 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.

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.

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.

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. Estos materiales tradicionales de dibujo técnico deben integrarse con los recursos que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación, potenciando en esta materia tanto el aprendizaje de programas de dibujo en 2D y 3D. Es necesario para poder trabajar la materia, sobre todo en el bloque 3 de Dibujo Técnico II, disponer de ordenadores durante todo el periodo lectivo destinado a esta materia.

Cuadro de contenidos, criterios de evaluación, competencias clave y estándares de aprendizaje:

Dibujo Técnico I, 1º Bachillerato

Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico		
Criterios de evaluación	Comp. Clave	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>Contenidos</p> <p>Trazados geométricos. Instrumentos y materiales del Dibujo Técnico. Reconocimiento de la geometría en la Naturaleza. Identificación de estructuras geométricas en el Arte. Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.</p> <p>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, determinación, propiedades y aplicaciones de sus rectas y puntos notables. Cuadriláteros: clasificación, características y construcciones.</p> <p>Polígonos regulares: construcción conociendo el lado y a partir del radio de la circunferencia circunscrita. Método general. Polígonos estrellados.</p> <p>Elaboración de formas basadas en redes modulares pudiendo utilizar como ejemplo el diseño de los azulejos de la herencia de la cultura árabe-andaluza. Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario. Representación de formas planas. Proporcionalidad y semejanza. Construcción y utilización de escalas gráficas. Transformaciones geométricas elementales: giro, traslación, simetría, homotecia. Homología y afinidad. Aplicaciones. Tangencias y enlaces. Resolución de problemas básicos. Aplicaciones. 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 y 3D.</p>		
<p>1. Resolver problemas de trazados geométricos y de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema «paso a paso» y/o figura de análisis elaborada previamente.</p>	<p>CAA, CMCT, SIEP, CEC.</p>	<p>1.1. Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p> <p>1.2. Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.</p> <p>1.3. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.</p> <p>1.4. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.</p> <p>1.5. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.</p> <p>1.6. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.</p> <p>1.7. Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.</p> <p>1.8. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.</p>
<p>2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. Saber realizar dibujos con materiales tradicionales y con programas de dibujo vectorial por ordenador.</p>	<p>CAA, CMCT, CD.</p>	<p>2.1. Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.</p> <p>2.2. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p> <p>2.3. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.</p> <p>2.4. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>

Bloque 2. Sistemas de Representación		
Contenidos	Fundamentos de los sistemas de representación. Sistemas de representación en el Arte. Evolución histórica de los sistemas de representación. Sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación. Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección. Clases de proyección. Sistemas de representación y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 3D. Sistema diédrico: Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas. Disposición normalizada. Reversibilidad del sistema. Número de proyecciones suficientes. Representación e identificación de puntos, rectas y planos. Posiciones en el espacio. Paralelismo y perpendicularidad. Pertenencia e intersección. Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos. Secciones planas. Determinación de su verdadera magnitud. Sistema de planos acotados. Aplicaciones. Sistema axonométrico. Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción. Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas. Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballerías y militares. Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares. Sistema cónico: elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual. Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales. Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos. Representación simplificada de la circunferencia. Representación de sólidos en los diferentes sistemas.	
Criterios de evaluación	Comp. Clave	Estándares de aprendizaje evaluables
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, CD.	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. 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.	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 caballerías). 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. 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.	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 coordinados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado. 3.2. Realiza perspectivas caballerías o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordinados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.
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.	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 coordinados, 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		
Contenidos	Elementos de normalización. El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas. Formatos. Doblado de planos. Vistas. Líneas normalizadas. Escalas. Acotación. Cortes y secciones. Aplicaciones de la normalización: Dibujo industrial. Dibujo arquitectónico.	
Criterios de evaluación	Comp. Clave	Estándares de aprendizaje evaluables
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.	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. 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.	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.

Dibujo Técnico II, 2º Bachillerato

Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico		
Contenidos	Resolución de problemas geométricos: Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones. Construcción de figuras planas equivalentes. Relación entre los ángulos y la circunferencia. Arco capaz. Aplicaciones. Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias. Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias. Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola. Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones. Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y evolventes. Aplicaciones. Transformaciones geométricas: Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones. Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.	
Criterios de evaluación	Comp. Clave	Estándares de aprendizaje evaluables
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.	1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad. 1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión. 1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos. 1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos. 1.5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

<p>2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.</p>	<p>CCL, CAA, CMCT.</p>	<p>2.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones. 2.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado. 2.3. Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.</p>
<p>3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.</p>	<p>CCL, CAA, CMCT.</p>	<p>3.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones. 3.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas. 3.3. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.</p>

Bloque 2. Sistemas de Representación

Contenidos	<p>Sistema diédrico: Punto, recta y plano en la 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.</p> <p>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.</p>
------------	---

Criterios de evaluación	Comp. Clave	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.</p>	<p>CAA, CMCT.</p>	<p>2.1. Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas. 2.2. Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida. 2.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud. 2.4. Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida. 2.5. Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.</p>
<p>3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.</p>	<p>CAA, CMCT.</p>	<p>3.1. Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección. 3.2. Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios. 3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías.</p>

Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos		
Contenidos	Elaboración de bocetos, croquis y planos. El proyecto: tipos y elementos. Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas. Elaboración de las primeras ideas. Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas. Elaboración de dibujos acotados. Elaboración de croquis de piezas y conjuntos. Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción. Presentación de proyectos. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo. Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos. Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas. Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas. Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.	
Criterios de evaluación	Comp. Clave	Estándares de aprendizaje evaluables
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.	1.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo técnico. 1.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen. 1.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas. 1.4. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.
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.	2.1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización. 2.2. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad. 2.3. Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado. 2.4. Presenta los trabajos de Dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.

Criterios Generales de Evaluación y cuantificación de la calificación.

Para que un alumno/a supere la materia deberá satisfacer los siguientes criterios:

1. Valorar el esfuerzo y dedicación en el desarrollo de las actividades.
2. Valorar la solidaridad, tolerancia y respeto en el aula. Saber trabajar en grupo.
3. Saber utilizar de forma adecuada el vocabulario de la materia.
4. Valorar la puntualidad en la entrega de trabajos.
5. Observar en qué medida busca soluciones propias en sus realizaciones gráfico-plásticas.
6. Valorar el interés y la capacidad investigadora.
7. Conocer si tiene método de trabajo o no.
8. Valorar la destreza en la resolución de problemas.
9. Observar el grado de conformismo o autoexigencia en los resultados de los ejercicios.
10. Valorar la actitud ante el hecho industrial y las manifestaciones técnicas en general.

La ponderación que aplicaremos en la obtención de la nota numérica para la calificación de nuestro alumnado se registrará según la tabla con el reparto que sigue:

		Evaluación mediante criterios comunicados a los alumnos				
1º Bachillerato		70% del criterio evaluado en examen		30% del criterio evaluado en láminas		
Criterios por bloques	Conocimientos	Procedimientos		Calificación		
		Adecuación a lo pedido	Uso del material	Trabajo y Actitud*	Actividades en el aula y en casa	Controles
2º Bachillerato	60 %	20 %	10 %	10%	40 %	50 %

* Evaluación del trabajo y la actitud (10%):

- Conducta general del alumno respecto al profesor y compañeros, y control de asistencia.
- Entrega puntual de todos los trabajos, cuidando la limpieza y la terminología específica de la materia, realizados en casa y/o en el aula.
- Colaboración con otros compañeros en la realización de tareas.
- Participación en explicaciones y desarrollo de las clases.

Para el alumnado que en la Evaluación Final no supere la nota mínima, se le entregará un informe individualizado en el que se reflejarán los objetivos no cumplidos, las tareas y ejercicios de recuperación necesarios a realizar con su correspondiente criterio de valoración, así como las directrices para presentarse a la Convocatoria Extraordinaria de junio o septiembre, según corresponda.

3. APORTACIÓN A ELEMENTOS TRANSVERSALES.

El currículo muestra la presencia de temas transversales, entendidos éstos como un conjunto de contenidos que no forman parte de ninguna de las áreas, pero que deben estar presentes en todo el proceso educativo, cooperando todas las áreas en su tratamiento.

Entiéndanse como temas transversales los siguientes: educación moral y cívica, educación para la igualdad de oportunidades de ambos sexos, educación ambiental, educación para la paz, educación para el consumidor, educación para la salud y educación vial.

La presencia de estos temas se orienta hacia la educación de actitudes y la formación de valores. Su relación con la asignatura puede condicionarse al:

1. Análisis crítico de mensajes publicitarios dirigidos al consumidor: se pretende hacer conscientes a los alumnos/as de la influencia de los anuncios gráficos y de los spots publicitarios en la creación de necesidades de consumo.
2. Estudio de los valores emotivos del color y del uso adecuado del mismo.
3. Análisis crítico de valores estéticos en el entorno natural y social y en las actitudes de respeto al medio ambiente.
4. Análisis crítico de diseños de todo tipo (gráfico, arquitectónico, urbanístico, etc.) considerando la adecuación de los mismos al consumidor, a la salud y al medio ambiente.
5. Debate y trabajos colectivos, en los que se busca el espíritu cooperativo, el desarrollo de las capacidades de relación interpersonal y la contribución a la toma de conciencia del enriquecimiento que se produce con las aportaciones de los compañeros.

Este Departamento se propone tratar al menos dos o tres de los siguientes temas transversales: Educación para la salud; Educación moral y cívica; Educación ambiental; Educación por la paz; Educación por la igualdad de oportunidades entre distintos sexos; Educación vial y Educación del consumidor.

Para el desarrollo de estos temas, será necesario un tratamiento práctico de los mismos y por tanto hay que estudiar cómo afectan a los alumnos para incluirlos como contenidos específicos.

En general los temas transversales, siempre que el desarrollo de las unidades lo permita, se incluirán como temas protagonistas de las actividades. Por ejemplo: la realización de un cartel, aparte de los contenidos conceptuales y procedimentales de diseño, composición, color, etc.; el tema a tratar puede ser cualquiera de los transversales.

Por otro lado el Departamento intentará también desarrollar los temas transversales en actividades compartidas con otros departamentos, especialmente con el departamento de Coeducación participando en la celebración de días señalados del calendario.

4. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD. ALUMNADO REPETIDOR.

Este Departamento a partir del análisis de las pruebas iniciales y en colaboración del Departamento de Orientación atenderá las necesidades especiales en alumnos/as que así lo precisen. Se tendrá en cuenta la valoración que de la evaluación inicial estime el resto del equipo docente y poner en común los casos concretos, intentando adoptar las primeras medidas conjuntas. Para ello planteará las medidas de atención a la diversidad que se desarrollarán en función de cada caso como:

1. Adaptaciones curriculares no significativas, modificando los elementos del currículo: metodología, tipo de actividades, instrumentos y criterios de evaluación.
2. Adaptaciones curriculares individuales significativas, además de las posibilidades de las no significativas, se pueden modificar los contenidos.
3. Actividades de ampliación, profundizando en aquellos temas o unidades didácticas en los que el alumno muestre un especial interés o destreza.
4. Adaptaciones curriculares para alumnos/as con problemas de índole sociofamiliar. El objetivo será que los alumnos alcancen los contenidos mínimos de la materia con alguna actividad de refuerzo.
5. Adaptaciones curriculares para el alumnado de integración tardía en el sistema educativo.
6. Adecuación de contenidos, metodología y actividades del **alumnado repetidor**: para los alumnos que aprobaron el curso anterior, se modificarán algunas actividades para que no repitan lo mismo y amplíen conocimientos. En aquellos que no aprobaron, se realizará una adaptación personalizada conforme a los puntos 1-5.

La atención a la diversidad debe ser una tarea cotidiana dentro de la dinámica de clase, aportando los recursos necesarios para favorecer la integración de estos alumnos/as y la convivencia en el aula. Los recursos en función de las características de los alumnos implicados podrán ser:

1. Repaso de los contenidos dados en la clase anterior.
2. Preguntar periódicamente la comprensión de los conceptos explicados.
3. Revisar periódicamente los trabajos y anotar los posibles fallos y errores cometidos, así como las faltas de ortografía.
4. Corrección individual de los trabajos durante la realización en el aula.
5. Aportar actividades de profundización a aquellos alumnos/as que asimilen los conocimientos con rapidez.
6. Aportar actividades de refuerzo para aquellos alumnos cuyo aprendizaje sea más lento.
7. Fomentar la participación en clase.

El alumnado repetidor tiene un plan específico establecido por el Centro, que selecciona y diseña las herramientas más adecuadas para cada alumno, con un seguimiento específico a lo largo del curso.

5. PLAN DE PENDIENTES

Para los/as alumnos/as que tienen pendiente la asignatura el departamento propone el siguiente procedimiento:

1. Se facilitará a los alumnos/as la información necesaria para desarrollar las actividades prácticas a través de fotocopias y de consultas directas.
2. Se realizará un seguimiento de las actividades propuestas, para evaluar los avances y necesidades que tengan.
3. Para recuperar la asignatura el alumno debe aprobar los exámenes y presentar las actividades que se hayan propuesto y correctamente elaboradas.
4. Los alumnos realizarán una prueba por evaluación (sólo en la primera y segunda) para un mejor seguimiento del proceso de recuperación.
5. A finales de mayo, los alumnos/as entregarán en el departamento de dibujo las actividades desarrolladas a lo largo del curso para su evaluación final.
6. Se tendrá en cuenta el interés, los avances y la dedicación de los alumnos/as en la asignatura durante el presente curso.
7. Los criterios de evaluación serán los mismos que para el resto de los alumnos/as de la materia.

El profesor de la asignatura realizará el seguimiento del alumno con la materia pendiente, y evaluará el progreso del mismo y en los casos de alumnos con la asignatura pendiente sin continuidad en el presente curso, corresponderá al jefe de departamento la realización del seguimiento en coordinación con la Jefatura de Estudios. A tal efecto se facilitará un horario para consultas de los interesados a determinar por los profesores implicados.

6. PLAN DE LECTURA

Para contribuir al Plan de Lectura del Centro y fomentar el hábito de lectura en el alumnado desde la materia de EPVA, así como favorecer su integración en el proceso de enseñanza-aprendizaje con otras materias del currículo se propone:

- Lectura de textos discontinuos en el aula, relacionados con los contenidos que se trabajan en la materia, como el color, la forma, la comunicación audiovisual, la perspectiva, referentes artísticos y de temas transversales, como, la violencia de género, la contaminación, la paz, etc.
- Lectura voluntaria de textos que despierten la curiosidad y la imaginación, que contribuyan al enriquecimiento artístico, cultural y personal.

7. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

El IES Pino Montano establece un **procedimiento trimestral** para la coordinación de actividades complementarias y extraescolares, con objeto de disponer de fechas orientativas o cerradas, que permitan evitar incompatibilidades o acumulación de propuestas en una misma fecha.

Como propuestas de salidas planteamos **una o dos actividades por trimestre**, dirigidas principalmente al alumnado de secundaria. Aparte de las propuestas culturales que puedan surgir durante el curso (sobre el cine, exposiciones de cómic, etc.), existen las siguientes salidas prioritarias:

- Centro Andaluz de Arte Contemporáneo.
- Instituto Andaluz de Patrimonio Histórico.
- Museo de Bellas Artes.
- Escuela-Museo de España: el IES José María Infantes, de la localidad de Utrera.
- Exposiciones y talleres de CaixaForum Sevilla.
- Actividades educativas del Ayuntamiento de Sevilla y los Distritos.
- Arte para todos: murales del Polígono San Pablo.

Para nuestro alumnado de Bachillerato se plantea una excursión a la Escuela Superior de Arquitectura y nos reservamos la posibilidad de salir de nuevo, colaborando con algunas de las numerosas actividades organizadas por otras materias.

De igual modo, el Departamento de Dibujo se incorporará de forma transversal a las actividades interdisciplinares que se organicen, siempre que exista disponibilidad de tiempo y recursos.

8. RECURSOS MATERIALES Y EDUCATIVOS. FORMACIÓN Y PERFECCIONAMIENTO.

El Departamento de Dibujo tiene varios recursos específicos: disponemos de 3 lavabos (2 en Aula y 1 en Departamento), aparatos eléctricos (ventiladores, focos, horno cerámico), dispositivos electrónicos (un proyector, dos ordenadores de sobremesa), instrumentos de dibujo y artes plásticas (juegos de reglas de pizarra, caballetes, tornetas de cerámica, tableros, modelos de escayola y cerámica), y diverso material fungible. Este curso procederemos a renovar el inventario de recursos con objeto de valorar su estado a fin de realizar las compras y reparaciones que sean necesarias.

Falta **conexión de internet** en el aula de Plástica, lo cual dificulta la docencia analógica y digital.

En materia de Formación, se van a solicitar cursos avanzados sobre Séneca, Moodle y aplicaciones para la docencia virtual.

9. MODIFICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN EN EL CONTEXTO DE LA CRISIS SANITARIA DEL COVID-19

9.1. Recuperación de contenidos del curso anterior.

La semipresencialidad del curso pasado, supuso una reducción importante de los contenidos de 1º de bachillerato, que deben suplirse durante el presente curso, donde deberá completarse la geometría plana y se impartirá la geometría descriptiva al completo, comenzando por el Sistema Diédrico.

9.2. Plan de contingencia en caso de confinamiento parcial (grupo) o total (centro), así como en caso de semipresencialidad.

El Departamento de Dibujo, en función de las circunstancias, elaborará un plan de contingencia adecuado a los tiempos, la materia, y el alumnado en cuestión. Plan de contingencia:

- Si el profesor queda confinado 14 días, asintomático y sin hospitalización, podrá mantener contacto con el alumnado para concluir las tareas iniciadas, recibéndolas y calificándolas por vía telemática. Valorará la conveniencia de iniciar nuevas tareas en función del ritmo de la programación.
- Si queda confinado un grupo 14 días, se tratará de terminar las tareas vía telemática e iniciar nuevas tareas adaptadas con objeto de que no haya un gran desfase con los otros grupos. Los alumnos que tengan sintomatología tendrán una adecuación curricular. Este plan se coordinará con el tutor y el equipo educativo, bajo las directrices de Jefatura de Estudios.
- Si el confinamiento es de todo el Centro durante 14 días, se procederá de igual modo que con un sólo grupo, aunque en este caso la coordinación con las directrices del Equipo Directivo debe ser mayor.
- Si el confinamiento de todo el Centro se extiende un mes o más, se procederá como el curso pasado, a revisar la programación anual con objeto de establecer los cambios que se consideren necesarios para atender al alumnado durante el tiempo que sea preciso.
- En el supuesto de semipresencialidad, ésta sería probablemente en 4º de ESO y bachilleratos. Los contenidos pueden ajustarse y también modular las actividades para su realización presencial o virtual, según la semana. A partir del libro de texto y los apuntes del profesor en clase, más otros de internet subidos a la Moodle, se trabajaría la autonomía del alumnado para llevar adelante los contenidos de la materia. Hay un amplio banco de recursos en la web (actividades resueltas paso a paso, vídeos explicativos) que se pondrá a disposición del alumnado.

10. AUTOEVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN.

Una buena programación debe ser bastante completa para poder comprobar sus efectos, pero también abierta para poder adaptarse a las necesidades del proceso de enseñanza-aprendizaje, garantizando una mayor eficacia. De modo que la revisión y autoevaluación debe ser una constante en el proceso, ya sea de forma ordinaria (reglada) como meramente reflexiva.

La revisión ordinaria de esta programación de Dibujo es trimestral, si bien a lo largo del primer trimestre se pueden hacer varios ajustes o ediciones para completar o mejorar algún aspecto. Por otro lado, las circunstancias de la crisis sanitaria del COVID-19 obligan a estar más atentos a lo largo del curso a los cambios que puedan ser necesarios, mediante modificaciones al documento original o anexos.

11. ANEXO A LA PROGRAMACIÓN: Proyecto de innovación “Descubrimos la Edad Media“.

Existe un amplio abanico de posibilidades en el diseño de actividades, desde nuestra área: heráldica, falsas vidrieras, nudos celtas y árabes, dibujo de elementos arquitectónicos góticos o árabes (arcos, rosetones, etc.), letras medievales policromadas, caligrafía medieval a tinta, pintura de azulejos, marquetería, yesería, mosaico tipo bizantino, icono ortodoxo, diseño de vestuario medieval, yelmos, escudos y armaduras, diseño de elementos de ambientación (muros de piedra, cadenas con puertas levadizas, lámparas, antorchas, blasones, etc.).

Los talleres organizados por la empresa **Via Andalucía** de Granada, están propuestos como actividad complementaria a nivel de Centro, y reúnen varias técnicas artesanales: yesería, marquetería, pintura de azulejos, letras policromadas y caligrafía a tinta china.

La propuesta que hacen al Centro, para dos jornadas, es la siguiente:

Día 1: La Alhambra en las Aulas

1º de ESO: Talleres de Yesería o Marquetería.

2º de ESO: Talleres de Yesería o Marquetería o Azulejos.

Día 2: Las Catedrales en las Aulas

3º de ESO: Talleres de Iluminación o Caligrafía Latina.

4º de ESO: Talleres de Iluminación o Caligrafía Latina.

Como es lógico, las actividades que va a plantear el Departamento de Dibujo son diferentes a las propuestas por Via Andalucía, y están planteadas dentro de las unidades didácticas del curso, de modo que participe todo el alumnado de Educación Plástica. No estimamos conveniente la planificación en los cursos de bachillerato, que se podría valorar sobre la marcha.

Nivel y materia	Actividad	Desarrollo y temporalización	Profesor responsable
EPVA de 1º de ESO	Realizar Ilustraciones de las vestimentas e indumentarias de la Edad Media. Realizar algún maniquí real.	Planificación: finales del primer trimestre y segundo trimestre. Realización: Finales Segundo trimestre.	Natividad Cortés
EPVA de 2º de ESO	Diseño de nudos celtas y árabes, realizados en diferentes soportes.	Planificación en enero y realización en febrero	José M ^a Sánchez
EPVA de 3º de ESO (optativa)	Diseño de falsas vidrieras, para su ubicación en ventanas del centro.	Planificación en enero y realización en febrero	José M ^a Sánchez

EPVA de 4º de ESO (optativa)	Diseño de rosetones y elementos decorativos de la arquitectura.	Planificación: finales del primer trimestre y segundo trimestre. Realización: Finales Segundo trimestre.	Natividad Cortés
Dibujo Técnico I	-----	-----	-----
Dibujo Técnico II	-----	-----	-----

Aparte de estas actividades, el Departamento de Dibujo podrá sumarse a otras iniciativas conjuntas con otros departamentos, a nivel transversal.

Sevilla, 8 de noviembre de 2021

El Jefe de Departamento,



Fdo.: José María Sánchez Navarro.