

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL *y AUDIOVISUAL*

DIBUJO TÉCNICO

PROGRAMACIÓN CURSO 2018-19

ÍNDICE

COMPONENTES DEL DEPARTAMENTO	4
INTRODUCCIÓN	5
ACERCA DE LA PROGRAMACIÓN	6
SECUENCIACIÓN DE LOS CONTENIDOS	6
OBJETIVOS EDUCATIVOS	7
COMPETENCIAS CLAVE	8
METODOLOGÍA	10
CONTENIDOS TRANSVERSALES	11
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	12
RECUPERACION DE PENDIENTES	12
MEDIDAS PARA RECUPERAR LA EPV DE 1º ESO.	12
MEDIDAS PARA LA RECUPERACIÓN DE LA EPV DE 2º ESO.	13
MEDIDAS DE RECUPERACIÓN DIBUJO TÉCNICO DE 1º BACHILLERATO.	13
EVALUACIÓN EN ESO	14
PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN	14
CRITERIOS PARA EVALUAR LAS COMPETENCIAS CLAVE	14
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	15
EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA	16
ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS	17
INTERDISCIPLINARIDAD	18
TIC	18
RECURSOS DIDÁCTICOS	18
ACTIVIDADES PARA LA PROMOCIÓN DE LA LECTURA	20
1º ESO - EPVA (EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL)	21

2° ESO - EPVA	28
4° ESO - EPVA	35
ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EN EL CONTEXTO DE CONTENIDOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA E.S.O.	53
BACHILLERATO: DIBUJO TÉCNICO I Y II	63
COMPETENCIAS CLAVE	64
OBJETIVOS GENERALES	65
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	65
CONTENIDOS Y EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS	67
EN BACHILLERATO	67
CRITERIOS PARA EVALUAR LAS COMPETENCIAS BÁSICAS	67
CRITERIOS PARA EVALUAR LAS COMPETENCIAS BÁSICAS	68
CRITERIOS PARA EVALUAR LAS COMPETENCIAS BÁSICAS	69
CRITERIOS PARA EVALUAR LAS COMPETENCIAS BÁSICAS	70
CRITERIOS PARA EVALUAR LAS COMPETENCIAS BÁSICAS	71
CRITERIOS PARA EVALUAR LAS COMPETENCIAS BÁSICAS	72
OBJETIVOS GENERALES	73
EVALUACIÓN	74
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	74
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	75
MEDIDAS DE RECUPERACIÓN	76
EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA	77
METODOLOGÍA	77
TEMPORALIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS	78
1° BACHILLERATO ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES RELACIONADOS CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y LOS CONTENIDOS	80
2° BACHILLERATO ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES RELACIONADOS CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y LOS CONTENIDOS	85

COMPONENTES DEL DEPARTAMENTO

D.^a. Carmen de la Varga Salto. Profesora de Dibujo y Jefa del Departamento.

Imparte clases en los siguientes grupos y materias:

- 1º C ESO EPVA
- 1º D ESO EPVA
- 2º A ESO EPVA
- 2º B ESO EPVA
- 2º E ESO EPVA
- 3º A ESO Educación para la Ciudadanía
- 3º C ESO Educación para la Ciudadanía
- 2º A/B Bachillerato Dibujo Técnico

D.^a. Encarnación González Molero. Profesora de Dibujo.

Imparte clase en los siguientes grupos y materias:

- 1º A ESO EPVA
- 1º B ESO EPVA
- 1º E ESO EPVA
- 2º C ESO EPVA
- 2º D ESO EPVA
- 2º D ESO Valores Éticos
- 4º D ESO EPVA
- 1º A/B Bachillerato Dibujo Técnico

INTRODUCCIÓN

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual se ocupa del estudio de las diferentes formas del lenguaje visual y su objetivo es preparar a los alumnos y alumnas para ser eficientes en este modo de expresión, en sus diferentes vertientes de comprensión, apreciación y comunicación.

Las distintas formas del lenguaje visual se articulan necesariamente en una doble dirección: por un lado, saber percibir y analizar, **saber ver**; por otro, saber expresar y crear, **saber hacer**, estos son los dos niveles de comunicación interrelacionados en los que se apoya la programación de la asignatura EPV en sus distintos niveles, basándose en una comprensión estética que permita llegar a conclusiones personales de aceptación o rechazo, según la propia escala de valores, para el mejor desarrollo de la imaginación, creatividad e inteligencia emocional. Saber ver engloba no sólo el estímulo físico de la percepción con un carácter subjetivo, sino también funciones superiores de la inteligencia, como el posterior análisis crítico, con un carácter objetivo y racional. Ser sensibles ante las producciones artísticas, artesanales o industriales ya existentes, saberlas apreciar y disfrutar con ese conocimiento. Saber hacer engloba un conocimiento de los instrumentos y de las diferentes técnicas, conocer los materiales, su uso y forma de empleo, así como los procedimientos para expresarse.

Esta programación es abierta, flexible y está concretada para el Instituto Huelin, donde se imparten Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato. Este centro cuenta con un alumnado muy heterogéneo social y académicamente que incluye desde alumnos con necesidades educativas especiales, hasta aquellos que amplían estudios en Conservatorios o Escuelas de Idiomas. En general, contamos con alumnos y alumnas bastante participativos, de variadas nacionalidades y que se interesan por las actividades que se realizan en las asignaturas del Departamento: Educación Plástica y Visual en Secundaria obligatoria y Dibujo Técnico en Bachillerato.

Esta programación trata de recoger los objetivos y el plan de acción educativa para las etapas de la Educación Secundaria y el Bachillerato en sus diversos aspectos: contenidos, metodología, medios... Todos estos elementos junto al planteamiento de la atención a la diversidad del alumnado, el tratamiento de los temas transversales y la explicación de los criterios de evaluación configuran la presente programación que será un instrumento práctico que permite a cada profesora del Departamento encuadrar sus programaciones de aula en un marco conjunto de actuación.

ACERCA DE LA PROGRAMACIÓN

El grado de asimilación de los conceptos y la calidad en el desarrollo de las tareas de plástica suele depender de varios factores: la motivación del conjunto de la clase como grupo, el interés de cada alumno y alumna individualmente y la pericia del profesorado para propiciar actitudes positivas en clase. Además, la actuación didáctica en plástica requiere de cierta flexibilidad para adaptar los contenidos a las posibilidades reales.

En plástica no suele haber problemas en el grado de asimilación de los contenidos, aceptando que cada uno tiene un ritmo de trabajo diferente, más o menos lento, sin olvidar que existen alumnos muy activos, por lo que se pueden simultanear varias tareas en el aula, evitar que haya alumnos desocupados, es algo que resulta muy importante para conseguir que no se pierda el ambiente de trabajo en la clase.

SECUENCIACIÓN DE LOS CONTENIDOS

Es conveniente destacar que la naturaleza artística de la materia permite e incluso requiere, trabajar con varios conceptos a la vez, de forma global en una misma actividad. Quedando garantizado que al terminar el curso se habrá visto, de forma esencial, todos los conceptos que aparecen programados. Para el desarrollo de la creatividad, objetivo fundamental en EPV, la programación de actividades debe estar abierta a los intereses del alumnado y ser receptiva a aquellas oportunidades que surjan en el Centro y que resultan especialmente motivadoras.

En general, la asignatura de plástica suele resultar interesante para la mayoría de los alumnos, seguramente porque tiene que ver con una cultura sensorial y visual a la que ellos pertenecen, determinada por los medios de comunicación e informáticos. Por lo que muchas veces basta con darles confianza en sus posibilidades expresivas para que encuentren satisfacción en realizar sus trabajos plásticos.

La realización de actividades artísticas promueve un estado de conciencia muy gratificante, los griegos lo llamaban entusiasmo, que en la clase contribuye a que los alumnos se expresen con mayor libertad. Para que este estado mental no derive en faltas de disciplina se hace necesario convencer a los alumnos de la importancia de moderarse para que en el aula no haya demasiado ruido y todos puedan concentrarse.

OBJETIVOS EDUCATIVOS

El Departamento de Plástica pretende contribuir a la formación integral de alumnos y alumnas con unos **objetivos educativos** claros. El **desarrollo de la creatividad** es sin duda, el objetivo más importante que debe tener la asignatura de plástica. El alumno se vuelve más reflexivo al imaginar de manera constructiva, al utilizar su mente para visualizar posibilidades y al verse obligado a tomar decisiones responsables dentro de un proceso de creación artístico. La Educación Plástica y Visual contribuye a su madurez intelectual, emocional y adquisición de autonomía personal.

Otros objetivos que pueden destacarse son:

Desarrollo de la autonomía personal y la autoestima, una visión positiva de sí mismo. Con la ayuda de los trabajos de auto-expresión se inicia la búsqueda de los propios criterios y del estilo personal, el alumno profundiza en sus propios gustos al intentar resultados creativos originales. Su creación plástica le permitirá relacionarse mejor con sus compañeros y explorar las manifestaciones culturales como ocio inteligente.

Favorecer el espíritu crítico respecto a las imágenes. Especialmente a las procedentes de los medios de comunicación de masas. Se realizará el análisis de los recursos sugestivos que utilizan relacionados con la sintaxis de la imagen, con el propósito de que los alumnos aprendan a defenderse de la manipulación mediática.

Preparación para el mundo laboral. La creatividad es cada vez más valorada en el mundo actual. En la materia de Plástica se plantean las actividades como problemas a resolver de manera original, utilizando la imaginación de forma reflexiva y no como mera fantasía evasiva. Se da a los alumnos y alumnas unos límites para expresarse plásticamente: buena visibilidad, originalidad, tiempo de ejecución adecuado a diversas situaciones, expresión de los propios gustos o emociones, limpieza en la presentación y manejo de conceptos básicos (equilibrio, armonía, abstracción, grados de figuración, composición adecuada a la expresión, la imagen como mensaje...).

Actitudes de respeto y educación en valores. Apreciación del Patrimonio artístico, haciendo mención especial a la obra de Picasso. Se pondrá gran interés en que los alumnos comprendan su trabajo para que puedan deleitarse y valorar el legado cultural que van a tener tan cerca.

La programación en la ESO es **abierta y flexible**, lo cual favorece la atención individual, las actividades interdisciplinares, la experimentación necesaria con las nuevas tecnologías, la indagación en la sociedad de la información y la atención a la cambiante realidad.

La educación para la Paz, el consumo inteligente, la salud, el civismo, el respeto al medio ambiente, la coeducación y en general los **contenidos de carácter transversal**, estarán muy presentes en el diseño de actividades. La elaboración imágenes, símbolos,

carteles, etc. que ayuden a ilustrar el trabajo realizado desde otros Departamentos en campañas o celebraciones, son el tipo de actividades que se irán introduciendo a lo largo del curso, en los distintos niveles de secundaria, según las necesidades del Centro y las características de los grupos.

En todos los niveles de la Educación Secundaria Obligatoria se incidirá especialmente en el desarrollo de competencias básicas del alumno integrando conceptos, habilidades y saber estar de las que el alumno será capaz de servirse significativamente en su vida real.

COMPETENCIAS CLAVE

Las competencias clave serán contempladas e impregnaran el diseño de actividades de la ESO.

Comunicación lingüística.(C1)

Se incluyen actividades en las que los alumnos tengan oportunidad de hablar en público, leer y expresarse por escrito en descripciones críticas de obras artísticas o personales, teorías sobre el lenguaje visual o técnicas plásticas. No se olvidará sin embargo las bondades de la expresión visual como lenguaje universal.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.(C2)

Se profundiza en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad mediante la geometría y la representación objetiva de las formas.

Se contribuye en el acercamiento al pensamiento abstracto y al lenguaje simbólico. Apreciación del sentido del orden en la imagen natural o creada. La armonía y proporción para un acercamiento a la belleza.

El desarrollo de la creatividad colabora activamente en la resolución de problemas en diferentes campos incluido el pensamiento matemático.

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.

El Arte encuentra importante inspiración en la Naturaleza. En “el natural” además, encuentra explicación a los fenómenos físicos que llega a comprender desde la Ciencia, la Anatomía y la Psicología de la Percepción, temas de estudio habituales en Plástica.

Además, la practica del dibujo a mano alzada contribuye a la generación de proyectos y su adecuada representación gráfica mediante trazados normalizados de dibujo técnico en la tecnología .

Competencia digital (C3)

Se analizará el lenguaje visual en los medios de comunicación y en Internet, que será muy utilizado para la búsqueda de documentación gráfica e información sobre conceptos teóricos de la asignatura. Se cuenta con una estación de trabajo en el aula de plástica y con la utilización de las pizarras digitales con conexión a Internet.

Los alumnos y alumnas podrán utilizar también sus propios portátiles para realizar opcionalmente tareas creativas o búsqueda contextualizada de información.

Aprender a aprender. (C4)

Los alumnos y alumnas aprenden por el método de ensayo error, muy útil en el manejo de programas informáticos y de manipulación de imágenes. También en los trabajos de plástica mediante el aprendizaje por descubrimiento autónomo.

Los mapas conceptuales visuales, la confección de gráficos e ilustración favorecen la adquisición o explicación de conocimientos complejos en su aprendizaje.

Competencias sociales y cívicas.(C5)

En los trabajos en grupo a través del énfasis en la actitud de respeto como pilar de la convivencia social. Respeto, comprensión, apreciación y tolerancia. En la elaboración de trabajos donde los alumnos actúen sin competir en beneficio de objetivos comunes..

El respeto a lo diferente que se propicia en las manifestaciones plásticas individuales de los alumnos que se suman en múltiples estilos para enriquecimiento del grupo.

Ponerse en el lugar del otro como solución ejemplar de los conflictos que se puedan presentar en el aula.

La libertad de expresión sin dañar a la persona que observa.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (C6)

Supone ser capaz de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar acciones o proyectos individuales o colectivos con creatividad, disfrute, confianza responsabilidad y sentido crítico.

Conciencia y expresiones culturales.(C7)

Se desarrollará esta capacidad desde la comprensión, apreciación y valoración crítica de las diferentes manifestaciones culturales y artísticas.

El desarrollo de la creatividad en el alumnado, su expresión individual o en grupo, contribuye al enriquecimiento cultural de su entorno inmediato.

METODOLOGÍA

La metodología de aprendizaje es **activa, creativa y personalizada**. Estará orientada a aumentar la motivación de los alumnos dándoles confianza en sus posibilidades, enjuiciando sus tareas con tacto y valorando los aspectos positivos de este, sin criticar duramente sus deficiencias y mostrándole las posibilidades de mejora. La exposición en clase de trabajos realizados actúa de refuerzo positivo.

Se proporcionará a los alumnos tareas que puedan realizar, adecuadas a su nivel de conocimientos y capacidades; pero que requieran un esfuerzo cognitivo, sin olvidar que en este área se intentan desarrollar capacidades y mejorar criterios estéticos y de comunicación.

En clase se propiciará un ambiente de respeto y confianza en las imágenes que van surgiendo de la imaginación para favorecer la desinhibición que posibilite una mejor auto-expresión del alumno o alumna.

Es posible que el alumnado adquiera independencia en su aprendizaje ayudándole a perder el miedo a equivocarse y al ridículo con la intención de que puedan abordar con éxito el aprendizaje por descubrimiento autónomo basado en el descubrimiento por ensayo-error. Además se prestará atención a los temas por los que el alumno siente curiosidad alentando las iniciativas de investigación.

El desarrollo de la creatividad es posible, en un ambiente de tolerancia, respeto y flexibilidad, a través de ejercicios de “Dibujo libre”, interpretaciones personales de imágenes, ejercicios de visualización y dándole importancia a la fase de bocetos, en los que se pueden pedir soluciones diferentes, favoreciendo así los mecanismos mentales del pensamiento divergente propio de las respuestas creativas.

La motivación positiva del alumnado es fácil de detectar: traen materiales, preguntan a la profesora, están atentos, conservan y protegen sus trabajos, además de sorprenderse y sorprendernos a los demás con sus logros.

La distribución de los alumnos en el aula dependerá del tipo de tarea a realizar. En los casos de ejercicios de auto expresión, se trabajaran de forma individual y cuando sea preciso que compartan materiales o contraste de opiniones, se dispondrán en grupos de 4 ó 5 personas, uniendo las mesas y sentándose los alumnos en torno a ellas. Para favorecer la atención en las explicaciones, las mesas generalmente estarán orientadas hacia la pizarra, debiendo existir entre ellas espacio para que pueda pasar la profesora.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

Además de prestar atención al uso del lenguaje y de cuidar para que los textos e imágenes utilizados o creados por los alumnos-as no contengan elemento alguno que pueda atentar contra la igualdad, la tolerancia o cualquiera de los derechos humanos, esta programación plantea trabajar los temas transversales, contando con que los objetivos y los contenidos desarrollados en la EPV se prestan especialmente a ello.

Para el desarrollo de la creatividad, planteamos la realización de dibujos libres en los que el alumno-a exprese gráficamente, de manera individual o en grupo, sus ideas sobre los distintos temas propuestos (La Paz, El Maltrato, El Reciclado, La Lucha contra el Sida,...) coordinándonos en muchas ocasiones con los tutores u otros Departamentos. Nos proponemos aprovechar la existencia de un calendario de efemérides con días específicos para la reflexión sobre la Paz , El Medioambiente, etc. lo que facilitará el trabajo conjunto.

Algunos ejemplos del tratamiento de los temas transversales desde nuestro área son:

Educación moral y cívica.

Se proponen actividades que favorezcan la socialización de los alumnos en su medio, desarrollando actitudes de valoración, respeto y conservación del patrimonio cultural.

Entre las actividades propuestas para los distintos niveles se encuentran las visitas a las Exposiciones y Museos de nuestra ciudad.

Educación para la paz.

Las características del área favorecen la realización de trabajos en grupo en los que es necesaria una organización del equipo y donde se promueve el respeto por las opiniones y soluciones distintas de la propia, así como la utilización de formas y contenidos que denoten la no discriminación social, racial o sexual.

Educación para la igualdad de oportunidades de ambos sexos.

El análisis de los lenguajes visuales del entorno, como la publicidad, el diseño y el cine, ayuda a adoptar una actitud crítica ante cualquier discriminación que se transmita por estos medios.

Educación ambiental.

El carácter procedimental del área favorece la manipulación de diferentes instrumentos y materiales, así como actitudes de reflexión ante las necesidades reales de consumo. Hace énfasis en el uso de materiales reutilizables y en el reciclado.

Educación del consumidor.

El análisis de la publicidad desde un punto de vista crítico observando el cambio de registro utilizado dependiendo del sector al que se dirige, permite adoptar una actitud diferente ante la acción de esta en el consumidor.

El análisis de los logotipos y marcas es otro apartado muy abordado en todos los niveles.

Educación vial.

Las señales de tráfico son un ejemplo de comunicación visual muy útil en estas edades nos permite introducir el tema de la educación vial en el aula para incidir en el conocimiento respecto a las normas, algo fundamental en la convivencia.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

En la elaboración y el seguimiento de las Adaptaciones Curriculares el Departamento colaborará la orientadora y el profesorado de apoyo.

Hay muchos casos en que se necesitan ayudas adicionales, que como dicta el sentido común consistirán en: simplificar los conceptos para que sean más comprensibles a los alumnos que tengan un nivel más bajo y profundizar con los aquellos de más nivel y adaptar los procedimientos y el nivel de exigencia a las distintas capacidades. El ritmo de trabajo es un factor diferencial a tener en cuenta, ya que cada alumno puede requerir distinto grado de profundización dentro de una misma actividad o necesitar nuevas propuestas mientras que sus compañeros-as continúan con el mismo trabajo.

RECUPERACION DE PENDIENTES

MEDIDAS PARA RECUPERAR LA EPV DE 1º ESO.

En aquellos casos en los que el alumno tiene pendiente esta asignatura y la cursa 2º ESO, las medidas serán aplicadas por el miembro del Departamento que le da clase en este nivel. Lo habitual es que, si no se trata de un alumno absentista o con dificultades de comportamiento, consiga alcanzar los mínimos establecidos para 2º ESO con lo que se considerarán alcanzados los de 1º y por tanto recuperada la asignatura pendiente.

Aquellos alumnos que por su trabajo irregular no llegan a superar 2º ESO la profesora valorará si con el esfuerzo realizado se puede considerar recuperada la asignatura de 1º ESO y en ese caso se le indicará que centre su esfuerzo en la recuperación de la EPV de 2º ESO.

Aquellos alumnos que están en 3º ESO y por tanto no cursan EPVA, el procedimiento de recuperación de la asignatura EPV de 1º ESO lo llevará a cabo la Jefa de Departamento. Esta situación es bastante rara y en caso de suceder, estos alumnos tienen también pendiente la EPV de 2º ESO. Para recuperar las dos asignaturas tendrán que realizar una relación de ejercicios que se les entregará, en una reunión prevista para principios de noviembre. En esa reunión se explicarán las condiciones de presentación de los trabajos y se les ofrecerá la posibilidad de preguntar las dudas que les vayan surgiendo durante la realización de los ejercicios. Se le informará de la fecha límite de entrega de ejercicios, la cual habrá de respetar.

Tanto los alumnos de 2º ESO como los de 3º ESO que no superen la asignatura en junio, deberán presentarse en septiembre al examen práctico-teórico de la prueba extraordinaria.

MEDIDAS PARA LA RECUPERACIÓN DE LA EPV DE 2º ESO.

Aquellos alumnos de 3º o 4º ESO que no cursan EPVA deberán realizar la relación de ejercicios que la Jefa de Departamento les entregará, junto con el libro de texto de la asignatura, en una reunión que mantendrá con ellos en el mes de Noviembre. La Jefa de Departamento reunirá a los alumnos con la asignatura pendiente para explicarles las actividades que deberán realizar y las condiciones de presentación de los trabajos, la manera de contactar con ella en caso de dudas, y las fechas de entrega de los trabajos. Se le informará de la fecha límite de entrega de ejercicios, la cual habrá de respetar.

La nota de junio se calculará con la media entre la nota obtenida en la relación de ejercicios propuestos. Para poder aprobar la asignatura el alumno debe ser capaz de explicar sus trabajos utilizando con propiedad el vocabulario aprendido. El alumno que no apruebe en junio deberá presentarse al examen teórico-práctico de la prueba extraordinaria de septiembre para 2º ESO.

MEDIDAS DE RECUPERACIÓN DIBUJO TÉCNICO DE 1º BACHILLERATO.

Cada uno de los bloques temáticos en los que se divide la programación y que se hacen corresponder con las tres evaluaciones tendrá un examen de recuperación. Este se realizará en el periodo que hay entre el final de una evaluación y los primeros días de la siguiente, la fecha de esta prueba de recuperación se acordará con los alumnos implicados.

Para superar la asignatura en junio debe obtenerse al menos un 5 con la media entre la nota de los tres trimestres, no pudiendo realizarse dicha media si en alguno de ellos no se ha llegado al 4. En junio habrá un examen de recuperación para aquellos que la media no les de aprobado o no se les pueda hacer la media por la circunstancia antes mencionada. El alumno que no recupere la asignatura en junio recibirá un informe individualizado donde se le indicarán los objetivos y contenidos que deben preparar para la prueba extraordinaria de septiembre, que consistirá en un examen práctico similar a los realizados durante el curso. De examinarse en septiembre de uno o dos trimestres solamente, se calculará la nota media con el trimestre aprobado en junio.

EVALUACIÓN EN ESO

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

La evaluación será continua, formativa e integradora y atenderá tanto a los procesos como a los resultados.

Mediante la participación y el trabajo regular en clase, la atención activa a las explicaciones y la realización de ejercicios y trabajos, la profesora podrá evaluar la asimilación de los diferentes conceptos estudiados, los procedimientos que aplica, así como el desarrollo de su creatividad y de su habilidad en el uso tanto de los instrumentos de dibujo como de los recursos gráficos.

La profesora evaluará contando con los registros realizados en clase y las calificaciones de los trabajos realizados. La evaluación negativa en un trabajo supondrá la realización de otro similar en el que se vuelva a trabajar en los objetivos no alcanzados.

En el procedimiento de evaluación debe subyacer un factor de flexibilidad para adaptarse a las circunstancias del alumno.

Los alumnos conocerán los aspectos fundamentales de la programación, los relacionados con los contenidos, su evaluación, calificación y recuperación.

En la ESO el cálculo de la nota final se realizará atendiendo al proceso de evaluación continua y formativa, teniendo en cuenta los resultados obtenidos en los tres trimestres así como la evolución, atendiendo a las particularidades de los alumnos.

CRITERIOS PARA EVALUAR LAS COMPETENCIAS CLAVE

- 1.º Comunicación lingüística: C1
- 2.º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología: C2
- 3.º Competencia digital: C3
- 4.º Aprender a aprender: C4
- 5.º Competencias sociales y cívicas: C5
- 6.º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: C6
- 7.º Conciencia y expresiones culturales: C7

- Identificar y utilizar los elementos esenciales de los lenguajes visuales (punto línea, color, textura, composición,...) C1,C2,C3,C4,C5,C6,C7
- Comprender las posibilidades de uso de la geometría en el arte y en la representación de la realidad, aplicándolo a sus propias producciones. C1,C2,C3,C4,C5,C6,C7
- Utilizar de manera intuitiva los sistemas de representación con la finalidad de representar perspectivas. C1,C2,C3,C4,C6,
- Realizar creaciones plásticas siguiendo el proceso de creación demostrando valores de iniciativa, creatividad e imaginación a la hora de elegir y disponer de los materiales más adecuados para los objetivos prefijados y realizar la autoevaluación continua del proceso. C7 C1,C3,C4,C5,C6
- Representar objetos e ideas de forma bi o tridimensional aplicando técnicas gráficas y plásticas y conseguir resultados concretos en función de unas intenciones en cuanto a los elementos visuales (luz, sombra, textura) y de relación. C1,C2,C4,C6,C7
- Diferenciar distintos estilos y tendencias de las artes visuales a través del tiempo y atendiendo la diversidad cultural. C1,C2,C3,C4,C5,C7
- Diferenciar y reconocer los procesos, técnicas, estrategias y materiales en imágenes del entorno audiovisual y multimedia. C1,C3,C4,C6,C7
- Elaborar y participar, activamente, en proyectos de creación visual cooperativos, aplicando las estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual y plástico. C1,C2,C4,C5,C6,C7
- Disfrutar del fenómeno artístico. C4,C5,C6,C7

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Los aspectos a considerar en la nota pueden resumirse en los dos siguientes apartados:

La valoración de los trabajos realizados por el alumno. Contenidos teóricos, procedimientos técnicos, originalidad y expresión personal supondrán, como máximo, el **70%** de la nota final.

La actitud y las observaciones en clase: actitud de respeto, apreciación y participación ante las actividades de clase, aportación de útiles y materiales solicitados y plazo razonable en la entrega de tareas. Supondrá el **30%** restante.

Es fundamental haber aprovechado el tiempo de trabajo en clase y haber realizado los ejercicios propuestos por la profesora, que serán evaluados con un criterio de flexibilidad para adaptarse a las diferentes capacidades e intereses de los alumnos.

Los alumnos deben guardar los ejercicios realizados hasta terminar el curso y estar evaluados.

Durante el curso, a los alumnos que no superen la materia en las evaluaciones trimestrales se les atenderá para salvaguardar la continuidad de la evaluación. Las recuperaciones podrán lograrse mediante la realización de nuevo de aquellos ejercicios que no aprobaron en su momento o de trabajos esenciales que puedan realizar en la evaluación corriente.

Como establece la normativa vigente, en el primer mes del curso escolar se realizará una Evaluación Inicial del alumnado. La atención a la diversidad así como el garantizar una adecuada transición entre la etapa de primaria y la secundaria, requiere una evaluación previa en clase y/o con los informes del Departamento de Orientación en el caso de alumnos con necesidades educativas especiales; los cuales determinarán la confección de adaptaciones curriculares acordes con la evaluación de sus capacidades.

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

Se basará en la realización de una prueba práctica-teórica a la que el alumnado deberá acudir con el material necesario, realizar una creación propia según la propuesta realizada por la profesora y demostrar por escrito sus conocimientos sobre el vocabulario y contenidos de la materia.

Se valorará con un 10% la aportación de los materiales necesarios para la realización de la prueba, con un 20% la parte teórica del ejercicio y con un 70% la parte práctica del mismo.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Visita guiada al CAC- Málaga.
- Visita guiada al Museo Picasso Málaga. (4º ESO)
- Visita al Museo Ruso. (1º ESO)
- Visita guiada al museo Carmen Thyssen de Málaga.
- Visita al museo Revello de Toro en Málaga. (2º de ESO)
- Salida al entorno cercano (paseo marítimo, parque de Huelin, etc.) para dibujar del natural.
- Concurso o exposición participativa de tarjetas de Navidad, marcapáginas, logotipos, fotografía....
- Participación en el Concurso Escolar de la ONCE.
- Realización de proyectos que contribuyan a la decoración del Centro.
- Exposición de trabajos artísticos del alumnado en Internet o presenciales en el centro.
- Charlas impartida por artistas.
- Visita a un plató de televisión.

El Departamento está abierto a la participación con los alumnos en concursos que se convoquen durante el curso escolar, así como a facilitar que puedan tomar parte en cualquier acontecimiento singular relacionado con las materias del Departamento, como exposiciones temporales, charlas, etc..

Queremos destacar la disposición de los miembros del Departamento a seguir colaborando con la Biblioteca, el DACE, así como con otros Departamentos didácticos que requieran en un determinado momento del curso ayuda o asesoramiento para la realización de escenografías, decoraciones u otro tipo de colaboraciones artísticas, como viene siendo habitual.

Como objetivos principales de la totalidad de estas actividades complementarias están la apreciación y disfrute del fenómeno estético y artístico en nuestro entorno cercano en Málaga, de gran riqueza museística; además, que nuestro alumnado sea protagonista y participen con su creatividad en el centro, compartiendo cultura con el resto de la comunidad educativa, así como sea posible a lo largo del curso.

INTERDISCIPLINARIDAD

El carácter abierto y flexible de esta programación permite la colaboración con otros Departamentos para que las actividades dirigidas a los alumnos sean conjuntas y más significativas. Venimos realizando actividades conjuntas con los Departamentos de Lengua (pictogramas, ilustración de textos), de Historia (Estilos artísticos, rotulación de refranes) o Inglés (vocabulario Navideño).

Es habitual la colaboración del Departamento de Dibujo en la creación de escenografías en colaboración con aquellos Departamentos didácticos que programan la realización de obras teatrales o musicales.

Como en cursos anteriores se colaborará con el Departamento de Matemáticas en la convocatoria de un concurso de fotografía, dirigido a todos los alumnos del centro, sobre geometría en el entorno natural y social.

TIC

Las nuevas tecnologías usan información eminentemente visual, por lo que no solo son útiles a la asignatura de plástica, sino que también conceptos aprendidos en plástica ayudan en la comprensión de estos medios.

Se considera muy útil Internet para la búsqueda de imágenes que ejemplifiquen conceptos de plástica, además de cómo fuente inagotable de documentación gráfica o para buscar obras de artistas.

Los programas de Diseño y de retoque fotográfico se usan con frecuencia, para el retoque de imágenes y para análisis del tema del color, entre otros.

En bachillerato las webs de Dibujo técnico son una herramienta muy útil que trataremos de ir incorporando especialmente en el primer curso.

Además, usamos programas de edición de video (moviemaker. iMovie, etc.) o aplicaciones de móvil para trabajar en el concurso escolar ONCE.

RECURSOS DIDÁCTICOS

El uso de los diferentes recursos didácticos dependerá de la idoneidad para ejemplificar conceptos y de la receptividad que se vea en el alumnado en relación a estos materiales. La mayor o menor atención puede variar de un curso a otro, por lo que será la intuición del profesor la que decida cual utilizar en cada momento con el objeto de favorecer la claridad de los conceptos y despertar la curiosidad.

La pizarra digital, muy necesaria para la utilización del libro digital, así como ejemplificar procesos de búsqueda en Internet, retoque de imágenes digitales, galerías virtuales, etc.

La pizarra. Herramienta clásica para la explicación de ideas esenciales y dibujo de esquemas básicos. En muchos casos resulta útil la utilización de tizas de colores.

Libro de texto. En 1º y en 2º ESO tenemos los textos “Educación Plástica, Visual y Audiovisual” de la Serie crea, Editorial Santillana, que es considerado una buena herramienta de consulta e inspiración.

En 4º ESO también se cuenta con el texto “Educación Plástica y Visual” de la Editorial Santillana de la Serie Trazos.

En 1º de Bachillerato el texto de consulta utilizado es “Dibujo Técnico 1” de la Editorial Santillana.

En 2º de Bachillerato, no tenemos libro de texto, se facilita a los alumnos bibliografía de consulta.

Material fungible del Departamento. En el aula de Dibujo contamos con cierto material, especialmente para el trabajo con diferentes tipos de técnicas o soportes. Este material, lo facilitarán las profesoras del departamento según su criterio, buscando siempre que beneficie al alumno y que se haga un buen aprovechamiento del mismo.

Revistas. Como interesante fuente para encontrar fotografías, anuncios y fondos impresos de texturas coloreadas.

Los trabajos de los alumnos. Pueden servir como inspiración a los demás.

Fotocopias. Recurso muy útil para trabajar sobre ilustraciones, cuadros, historietas o desarrollo de temas que sea necesario comentar en clase.

El entorno como ejemplo y motivo de actividades: El mar, la ciudad de Málaga.

Los equipos informáticos. En el Aula contamos con una estación de trabajo compuesta por cinco ordenadores y dos impresoras - escáner. Podemos hacer uso también del material con el que cuenta la Biblioteca del centro.

Pequeña biblioteca en el Aula de Dibujo. Estamos creando una biblioteca en el Aula con libros y revistas que pueden servir de inspiración y consulta a los alumnos. Junto a los textos de distintas editoriales, contamos con una colección de revistas de arte obsequiadas al Departamento por el CAC Málaga al haber participado en un concurso y haber resultado ganador uno de nuestros alumnos, junto a estos textos tenemos también una Enciclopedia Universal del Arte. El departamento espera poder utilizar pronto como recurso didáctico una dotación de libros de lectura relacionados con temas artísticos, tales como biografías de artistas, historietas, diseño gráfico, etc. Estos libros fueron solicitados dentro del plan de mejora de bibliotecas con el objeto de suscitar el interés por la lectura en los alumnos.

Taller de artesanía. El departamento ha recuperado el pequeño aula donde tenemos instalado un horno y contamos con material y herramientas para trabajar la cerámica.

Proyector de diapositivas y pantalla instalada en el Aula de Dibujo.

ACTIVIDADES PARA LA PROMOCIÓN DE LA LECTURA

Se tratará de impulsar el empleo de la expresión oral y escrita también desde nuestras asignaturas. Para ello se incidirá en la búsqueda de información en diferentes tipos de textos (su libro de clase, periódicos, revistas, Internet, etc.). A lo largo del curso, se irán introduciendo ejercicios de lectura, escritura y expresión oral en relación con los contenidos del área, temas transversales o asuntos de actualidad con relevancia educativa, según criterio del profesorado e interés del alumnado.

Se trabajará tanto la expresión oral como escrita animando a los alumnos a verbalizar aquello que han querido transmitir en sus creaciones plásticas y a utilizar el vocabulario propio de la asignatura.

Esta previsto que los alumnos de la ESO realicen obras pictóricas o escultóricas a partir de textos seleccionados que ellos deberán leer e interpretar. (El diseño de marcapáginas teniendo como tema un libro de lectura adecuada al nivel, es un ejemplo, la realización de caligramas, etc.)

1º ESO - EPVA (Educación Plástica Visual y Audiovisual)

La secuenciación de los contenidos servirá de marco orientativo, entendiendo que la propia naturaleza de la materia y de sus trabajos hará que se estudien conjuntamente conceptos pertenecientes a unidades diferentes. Tendrá la flexibilidad necesaria para poder interactuar con otros departamentos o participar en actividades que vayan surgiendo a lo largo del curso, lo que supondrá cambios en la distribución temporal de los contenidos, aunque garantizándose que al terminar el curso se habrán abordado todos ellos.

La participación en el concurso Escolar ONCE requiere que se incida sobre unos determinados contenidos para atender al tipo de propuesta que desde el concurso se nos hace. En este curso, al tratarse de la realización de un Video-clip trabajaremos en la imagen en movimiento, la narración secuenciada y la imagen digital.

En 1º ESO la distribución temporal de los contenidos será de tres unidades aproximadamente en cada trimestre, nos proponemos seguir el orden establecido en esta programación y en el libro de texto, sin olvidar que dicho orden puede verse alterado por la programación de actividades que requieran el estudio de los temas en un trimestre diferente al previamente establecido.

- **En el primer trimestre** se abordaran los siguientes temas: El lenguaje visual, La forma y El Color.
- **En el segundo trimestre:** La Textura, El dibujo técnico y Las figuras geométricas. En este trimestre venimos, desde hace varios años, participando en el concurso Escolar de la ONCE que nos propone temas y formas de trabajo diferentes cada curso.
- **En el tercer trimestre** queremos trabajar el volumen, tanto en su vertiente tridimensional como en su representación en el plano: La obra tridimensional, la representación del volumen y la representación del espacio.

El tema de la composición se abordara de forma recurrente a lo largo del curso.

1. EL LENGUAJE VISUAL Y AUDIOVISUAL

Objetivos curriculares

Relacionar las imágenes que nos rodean con la forma específica de comunicación que es el lenguaje visual y audiovisual.

Valorar la importancia y la capacidad del lenguaje visual como medio de comunicación .

Desarrollar la crítica frente a las imágenes en medios de comunicación audiovisuales.

Contenidos

La imagen como lenguaje visual.
Elementos que componen la comunicación visual y audiovisual.
Finalidad de los distintos tipos de imágenes: informativa, expresiva y estética.
Medios para la creación de imágenes .
Factores de análisis de una imagen.
Establecimiento de relaciones entre las imágenes y las ideas que pretenden comunicar.
Observación y reconocimiento de los elementos que componen una imagen.
Análisis de la relación que existe entre la expresividad de una imagen y los elementos que la componen.
Discernir qué finalidades del lenguaje visual domina en una imagen concreta.
Valoración de la imagen como medio de expresión.
Respeto ante la diversidad de formas expresivas del lenguaje visual y audiovisual.

2. LA FORMA

Objetivos curriculares

Aprender las nociones de contorno y de estructura como elementos que definen las formas.
Apreciar las diferencias entre formas bidimensionales y tridimensionales.
Adquirir destreza en la representación de formas sencillas.

Contenidos

La forma: definición y características.
Identificación del elemento predominante en una forma específica.
Realización de composiciones en las que se conjuguen diversas formas.
Elaboración de imágenes a partir de un elemento concreto de la forma.
Valoración de la importancia de las formas geométricas elementales como estructuras de los objetos.
Interés por apreciar la estructura interna de una obra.
Curiosidad por conocer y llevar a cabo diversos métodos compositivos.
Confianza en la propia capacidad de emplear las formas de modo expresivo.

3. EL COLOR

Objetivos curriculares

- Conocer los elementos y procesos físicos por los que se percibe el color.
- Distinguir colores primarios y secundarios.
- Realizar mezclas de colores y gradaciones cromáticas con diversas técnicas y materiales.
- Apreciar la importancia del color en la comunicación visual como medio de información sobre una imagen.
- Valorar el uso estético y expresivo del color en las imágenes artísticas.
- Aplicar las nociones técnicas que se han adquirido en composiciones propias de modo que el color esté al servicio de la obra expresiva.

Contenidos

- La luz blanca y el color.
- Elementos que intervienen en la percepción del color: la luz, el color de los objetos y el sentido de la vista.
- Escalas cromáticas.
- El círculo cromático. Colores primarios y secundarios.
- Armonías y contrastes.
- Función comunicativa, expresiva y creativa de los colores.
- Obtención de colores secundarios a través de la mezcla de los colores primarios.
- Elaboración de escalas cromáticas de diferente tipo.
- Análisis de los usos comunicativos del color en una imagen.
- Dominio de los recursos técnicos y creativos del color en las creaciones propias.
- Predisposición para explorar el color en el entorno y relacionar dicha exploración con los aprendizajes adquiridos.
- Gusto por el rigor y la precisión en el empleo del color para realizar composiciones propias.

4. LA TEXTURA

Objetivos curriculares

- Diferenciar los tipos de texturas que se encuentran en la naturaleza y en el entorno.
- Distinguir entre texturas táctiles y texturas visuales.
- Adquirir destreza en el manejo de los materiales gráfico-plásticos para obtener diferentes texturas.
- Utilizar los conceptos aprendidos sobre la textura para desarrollar formas de expresión propias.

Contenidos

Texturas naturales y texturas artificiales.
Texturas táctiles y texturas visuales.
Observación y análisis de texturas y materiales del entorno.
Experimentación con diversas técnicas para obtener texturas.
Aplicación de texturas en creaciones propias.
Aprecio de las posibilidades de la textura como un recurso artístico más.
Curiosidad por experimentar con materiales nuevos para las creaciones propias.
Respeto por el empleo de técnicas novedosas y originales en la obtención de texturas.

5. EL DIBUJO TÉCNICO

Objetivos curriculares

Entender el dibujo técnico como un lenguaje objetivo, preciso y universal.
Adquirir destrezas en el manejo de instrumentos y materiales propios del dibujo técnico: lápiz, regla, escuadra, cartabón, compás, goma, papel, etc.
Aplicar las nociones básicas del dibujo técnico en la expresión gráfica y en el dibujo en general.
Desarrollar las tareas de dibujo técnico de manera metódica, precisa y pulcra.

Contenidos

El dibujo técnico como lenguaje.
Herramientas y materiales básicos para el dibujo técnico.
Clases de líneas y significados de las líneas en el dibujo técnico.
Aplicación del lenguaje geométrico como lenguaje matemático en el dibujo técnico.
Utilización de las herramientas para trazar elementos básicos del dibujo técnico.
Trazado de paralelas y perpendiculares.
Gusto por la precisión, exactitud y pulcritud en la representación gráfica.
Cuidado del material de dibujo propio, de los compañeros y del centro.
Constancia para superar las dificultades prácticas y adquirir destreza en el dibujo.

6. FIGURAS GEOMÉTRICAS

Objetivos curriculares

Reconocer las figuras geométricas en la naturaleza, el arte y el diseño.
Diferenciar tipos de figuras geométricas.
Aplicar las figuras geométricas como componente constructivo u ornamental en diversos trabajos plásticos.

Contenidos

Los polígonos. La circunferencia.
Figuras geométricas en la naturaleza, el arte, el diseño y la decoración.
Trazado de polígonos y circunferencias en creaciones artísticas personales y originales.
Interés por reconocer figuras geométricas en el entorno.
Aprecio por el uso de las figuras geométricas en el arte, el diseño y la decoración.
Gusto por la precisión, exactitud y pulcritud en el trazado de figuras geométricas.

7. LA OBRA TRIDIMENSIONAL

Objetivos curriculares

Relacionar el manejo del volumen con formas de expresión artística como la escultura y la arquitectura.
Conocer los tipos de escultura y los materiales empleados en ella.
Conocer las diversas técnicas de creación escultórica.
Utilizar algunas técnicas escultóricas básicas, como el modelado o la construcción.
Desarrollar la pericia técnica y el sentido creativo en la elaboración de diversas obras tridimensionales.

Contenidos

Tipos de escultura: la escultura exenta y el relieve.
Materiales escultóricos: piedra, madera, hierro, bronce y arcilla.
Técnicas escultóricas: talla, modelado, vaciado, construcción y ensamblaje.
Análisis artístico de una obra escultórica: figuración, abstracción, manejo de las formas, finalidad expresiva, relación con las características del entorno...
Construcción de figuras tridimensionales con diversos materiales.
Interés por la escultura como forma de expresión artística.
Curiosidad por las diversas técnicas empleadas en la creación escultórica.
Aprecio por los materiales, técnicas y temas de la escultura contemporánea.
Inquietud por buscar nuevos y originales materiales para creaciones tridimensionales.
Voluntad de adquirir destreza manual en técnicas como el modelado.

8. LA COMPOSICIÓN

Objetivos curriculares

Comprender el concepto de composición como ordenación o distribución de elementos.

Manejar el color con una intención compositiva global.

Organizar las formas en el plano de forma expresiva desde el punto de vista compositivo.

Entender la proporción como elemento compositivo, tanto cuando se usa para crear sensación de equilibrio como cuando pretende destacar algún elemento

Conjugar los diversos elementos compositivos para obtener creaciones propias en las que se aprecie la voluntad expresiva a través de la ordenación y distribución.

Contenidos

La composición como ordenación de elementos.

El color en la composición. Obras entonadas con colores armónicos y colores contrastados.

El ritmo.

La expresividad a través de la composición.

El movimiento . Imágenes secuenciadas (cine ,video ,animación ,story-board...)

Distribuir las formas con intención compositiva en las creaciones propias.

Transmitir sensación de equilibrio a través de las figuras proporcionadas.

Curiosidad por descubrir la pauta compositiva de una creación artística.

Valoración de las composiciones basadas en el orden, el equilibrio y la medida.

Voluntad de trabajar para conseguir esquemas compositivos originales.

9. La representación del volumen

Objetivos curriculares

Reconocer y valorar distintos sistemas y maneras de representar en dos dimensiones los objetos tridimensionales del entorno.

Observar las características de una imagen a través del sistema de representación del volumen que se haya aplicado en ella.

Contenidos

Relación entre el volumen y el plano: los sistemas de representación.

Abocetado de las tres dimensiones.

La perspectiva axonométrica.

Representación de objetos a través de la perspectiva intuitiva a mano alzada.

Valoración de las distintas maneras de representar los volúmenes.

Esfuerzo por conseguir representaciones precisas de objetos a través de la meticulosidad, la pulcritud y el esmero.
Interés por la representación de las tres dimensiones

10. LA REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO

Objetivos curriculares

Conocer la posibilidad de generar efectos de volumen y espacio a través de diversos recursos.
Identificar los recursos relacionados con la luz, el color y las texturas para representar el espacio.
Aplicar de forma básica, en las creaciones propias, recursos basados en la composición y el manejo de la luz y el color para representar el espacio.

Contenidos

La diferencia de tamaño como indicador de distancia.
La superposición de elementos en una composición.
Los recursos para representar el espacio mediante el color o las texturas: la degradación de las formas, el claroscuro, la perspectiva aérea.
La luz y la sombra como creadoras de efecto tridimensional. Tipos de sombras.
La perspectiva cónica.
Identificar las sombras en una fotografía o ilustración.
Explorar el difuminado como técnica para crear efecto espacial.
Obtener el punto de fuga y la línea del horizonte de una fotografía o representación gráfica diseñada con perspectiva cónica.
Dar volumen a un objeto plano a través de la perspectiva cónica.
Curiosidad por descubrir cómo se representa gráficamente el espacio.
Interés por las diversas maneras de dar profundidad a través de la composición, la luz y el color.
Aprecio por la perspectiva cónica como forma más adecuada para obtener una imagen lo más parecida posible a la que capta el ojo humano.

Además de los trabajos artísticos con técnicas tradicionales se realizarán otros de reflexión sobre la imágenes digitales y su encuadre en redes sociales y medios de comunicación audiovisuales.

2º ESO - EPVA

En 2º ESO la distribución temporal de los contenidos se hace tratando de abarcar dos o tres unidades en cada trimestre, como orientación tendremos el orden de los contenidos indicado en esta programación y en el libro de texto, sin olvidar que dicho orden se verá alterado por la programación de actividades que requieran el estudio de los temas en un trimestre diferente al previamente establecido.

La participación en el concurso Escolar ONCE requiere que se incida sobre unos determinados contenidos para atender al tipo de propuesta que desde el concurso se nos hace. En este curso, al tratarse de la realización de un Video-clip trabajaremos en la imagen en movimiento, la narración secuenciada y la imagen digital.

- **En el primer trimestre** se abordaran los siguientes temas: Elementos del lenguaje visual y Geometría.
- **En el segundo trimestre:** Técnicas bidimensionales y técnicas tridimensionales. En este trimestre venimos, desde hace varios años, participando con los alumnos de este nivel, en el concurso Escolar de la ONCE que nos propone temas y formas de trabajo diferentes cada curso.
- **En el tercer trimestre:** la representación del espacio, la imagen en movimiento y la imagen en el Diseño.

1. ELEMENTOS DEL LENGUAJE VISUAL

Objetivos curriculares

Reconocer los diferentes elementos que configuran una obra plástica.

Descubrir las capacidades expresivas del punto, la línea, la forma, la textura y el color, y aplicarlas en composiciones personales.

Apreciar las diversas aplicaciones de los elementos del lenguaje plástico en obras artísticas.

Valorar la importancia de la composición como modo de conjugar diversos efectos creados a través de elementos visuales.

Contenidos

Posibilidades gráficas del punto.

Expresividad de los tipos de línea.

Tipos de formas.

Clasificación de las texturas.
Colores luz y colores pigmento. El valor simbólico y expresivo del color.
La composición como ordenación de elementos plásticos.
Aplicación del trazado de líneas con finalidades expresivas.
Desarrollo y exploración de las formas en creaciones propias.
Realización de composiciones utilizando la textura como elemento expresivo.
Dominio y aplicación de los valores simbólicos del color.
Distribución de los elementos con intención compositiva en una creación propia.
Predisposición para apreciar la capacidad comunicativa del punto, la línea y la forma como elementos expresivos.
Valoración del uso de distintas texturas para el enriquecimiento de una obra plástica.
Sensibilidad ante las posibilidades del color para comunicar sensaciones y sentimientos.
Reconocimiento de la importancia de la composición como elemento aglutinador.

2. GEOMETRÍA

Objetivos curriculares

Reconocer elementos geométricos en la naturaleza, las aplicaciones humanas y las obras de creación.
Conocer distintas transformaciones geométricas: semejanza, simetría, etc.
Conocer la inscripción de polígonos en una circunferencia.

Contenidos

La geometría: presencia en la naturaleza, aplicaciones humanas y usos.
Polígonos inscritos. Polígonos estrellados. Método general y métodos particulares.
Nociones de igualdad y de semejanza. Simetría de figuras.
Aplicación del método general y de métodos particulares en el trazado de polígonos inscritos. Opción de aplicar las nuevas tecnologías.
Variaciones de posición de figuras mediante traslación, rotación y simetría.
Invención de formas simétricas.
Reconocimiento de la naturaleza matemática de la geometría.
Curiosidad por la presencia de elementos geométricos en la naturaleza.
Valoración de las aplicaciones técnicas y artísticas de la geometría.
Inquietud por utilizar elementos geométricos en la creación gráfica con fines estéticos.

3. TÉCNICAS BIDIMENSIONALES

Objetivos curriculares

- Comprender cómo condiciona la elección de un soporte y una técnica el resultado de una imagen bidimensional.
- Comprender las características, procesos, materiales utilizados y posibilidades de cada una de las técnicas expuestas.
- Adquirir cierta destreza en el manejo de las técnicas más accesibles: dibujo, empleo de materiales sencillos de pintura, uso de fotocopidora, procesos básicos de grabado.
- Diferenciar en una obra concreta qué técnicas y materiales se han empleado; elegir la técnica más adecuada para un fin específico.
- Apreciar la riqueza y pluralidad existente en los medios de creación de imágenes bidimensionales.

Contenidos

- Bidimensionalidad y tridimensionalidad en la creación de imágenes.
- El dibujo. Encajado a mano alzada o con retículas de referencia. El boceto.
- Técnicas pictóricas secas: lápiz de color, pastel, cera.
- Técnicas pictóricas húmedas: acuarela, témpera
- Grabado y estampación.
- Técnicas de representación bidimensional basadas en medios tecnológicos: reprografía, proyección, tecnología digital, Imagen digital.
- Elección de la técnica bidimensional apropiada para realizar una imagen concreta.
- Realización del encajado de un dibujo a través de figuras geométricas que lo esquematicen.
- Manipulación creativa de una imagen a través de las nuevas tecnologías.
- Curiosidad por cómo condiciona el resultado la elección de una técnica o un material.
- Respeto por todas las técnicas propias de creación de imágenes bidimensionales.
- Reconocimiento de la importancia de las sucesivas fases en un proceso de dibujo.
- Disfrute al experimentar.

4. TÉCNICAS TRIDIMENSIONALES

Objetivos curriculares

- Diferenciar tipos de obras de carácter tridimensional.
- Reconocer diferentes procedimientos y técnicas escultóricas.
- Valorar las cualidades de los diversos materiales escultóricos.
- Reconocer la amplitud de posibilidades que ofrece el empleo de materiales atípicos en la escultura y trabajar con estos materiales.
- Crear obras tridimensionales a través de diferentes procedimientos.
- Desarrollar el criterio estético en la creación de obras tridimensionales propias.

Contenidos

- El volumen. Características y elementos que organizan el volumen.
- Tipos de obras tridimensionales: arquitectura, escultura, construcciones y cerámica.
- Variedades técnicas en la escultura: la talla y el modelado.
- Otras formas de obtención de volúmenes: construcción, ensamblaje y multiplicación.
- Posibilidades creativas de volumen con objetos cotidianos.
- Creación de una tercera dimensión con un material bidimensional.
- Diseño de un boceto para crear una obra tridimensional.
- Modelado de una forma.
- Obtención de una obra escultórica con materiales de reciclaje.
- Creación de una obra tridimensional a través de la superposición de elementos
- Interés hacia las diferentes manifestaciones artísticas tridimensionales.
- Reconocimiento de la importancia que puede tener el proceso de abocetado en la elaboración de una escultura.
- Curiosidad por usar materiales diversos para la realización de obras tridimensionales.
- Inquietud por desarrollar medios expresivos propios en la elaboración de obras tridimensionales.
- Respeto por el valor artístico de obras escultóricas desarrolladas con objetos cotidianos.

5. LA REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO

Objetivos curriculares

Conocer varios sistemas para representar, sobre un plano, objetos tridimensionales.
Iniciar al alumno en la representación en perspectiva cónica.
Identificar elementos de la perspectiva cónica en obras de arte y la naturaleza

Contenidos

Proyección de objetos tridimensionales.
Fundamentos de la perspectiva cónica.
Reconocimiento de la línea de horizonte y de las líneas de fuga.
Reflexión sobre los diversos medios de representación que ofrece el lenguaje visual.
Análisis de los elementos definidores del sistema cónico.
Identificación elementos de la perspectiva cónica en diversos tipos de imagen.
Valoración de la perspectiva cónica como sistema de representación de objetos similar a la percepción del ojo humano.

6. EL ESPACIO EN LAS OBRAS PLÁSTICAS

Objetivos curriculares

Conocer los diferentes recursos de representación subjetiva del espacio.
Distinguir la estructura compositiva de diversas creaciones bidimensionales.
Utilizar en obras propias procedimientos compositivos.
Valorar la importancia de la reflexión antes de iniciar la realización de una obra.
Aplicar el claroscuro como elemento compositivo.
Reconocer la fotografía como técnica artística.
Despertar la curiosidad por la utilización de diversos materiales.

Contenidos

La representación de volumen en obras bidimensionales. Recursos gráfico-plásticos.
Leyes compositivas.
El ritmo.
La luz como elemento definidor de formas.
La luz como elemento expresivo.
La fotografía artística.
Analizar recursos utilizados en obras pictóricas para dar sensación de profundidad.
Realizar dibujos en los que se perciba la tercera dimensión gracias al uso de distintos procedimientos.
Descubrir el esquema compositivo de diferentes imágenes.
Aplicar los esquemas compositivos dados en creaciones propias.
Analizar y clasificar el tipo de luces y sombras de cuadros y fotografías.
Utilizar diversas técnicas para generar objetos con volumen y valorar los resultados.
Apreciar el logro que supone la adquisición por parte de los artistas de los elementos necesarios para dar sensación de profundidad a sus cuadros.
Valorar la composición como pilar fundamental en la correcta realización de una obra.

Reconocer la importancia de la luz y la sombra en la creación artística.
Mostrar gusto por la experimentación con diversas técnicas.

7. LA IMAGEN EN MOVIMIENTO

Objetivos curriculares

Reconocer en las artes plásticas el intento de representación del movimiento.
Diferenciar fórmulas que existen para figurar movimiento sobre soportes planos.
Reconocer los recursos creativos del cine.
Utilizar el lenguaje del cómic o de la animación en creaciones propias.

Contenidos

Representación del movimiento en las artes plásticas.
Movimiento figurado y movimiento real.
La creación cinematográfica y los recursos expresivos en el cine.
El lenguaje del cómic y/o la animación.
Analizar los recursos utilizados en obras de intención narrativa.
Realizar obras con movimiento real imitando las creaciones de Calder.
Analizar los recursos expresivos del cine.
Estudiar los elementos visuales y verbales del cómic.

Respeto hacia diferentes manifestaciones plásticas.
Valorar la experimentación como parte del proceso creativo.
Confianza en la toma de decisiones propia y en la expresión individual.

8. LA IMAGEN EN EL DISEÑO

Objetivos curriculares

Conocer la definición de diseño y las características del mismo en la actualidad.
Clasificar sus ámbitos de aplicación.
Apreciar la complejidad de diferentes modelos de diseño: diseño editorial, diseño de páginas Webs y diseño publicitario.
Crear diseños propios utilizando los procedimientos y recursos adecuados a cada tipo de aplicación.

Contenidos

Elementos formales del diseño. Arte y tecnología.
El diseño. Forma y función
Observación y análisis de los elementos que componen un diseño: texto e imagen.
Reconocer y analizar diferentes aplicaciones.
Planificar los procesos de trabajo.
Utilizar las características formales y visuales de cada campo particular para creaciones propias. Carteles, logotipos, ...
Ser sensibles a las diversas manifestaciones de comunicación como parte integrante de nuestra vida cotidiana.
Valorar las diferentes aplicaciones y sus características formales.
Gusto por descubrir los recursos técnicos, gráficos y expresivos de las distintas imágenes.

4º ESO - EPVA

Organizar los contenidos en bloques diferenciados tiene como única finalidad definir con mayor claridad los aprendizajes básicos que deben abordarse y presentarlos de forma coherente. Esta forma de estructurarlos no supone dar prioridad a unos sobre otros, ni la exigencia de partir preferentemente de alguno de ellos. La vinculación entre los contenidos de todos los bloques es muy estrecha, en coherencia con la creación artística.

La variedad de apartados sirve de repertorio para abarcar la variedad de intereses del alumnado para que puedan elegir contenidos que les resulten más significativos y relevantes, no implica que deban tratarse todos en profundidad pues nos encontraríamos ante la imposibilidad temporal.

La enseñanza en 4º ESO, atendiendo al carácter orientador que tiene este nivel, estará guiada por los intereses del alumnado en el marco de una metodología significativa, relevante y motivadora, dándoles opción de elegir sus propias actividades y técnicas para profundizar en diferentes conceptos en relación con el proceso creativo plástico. Esta metodología intenta favorecer su auto-aprendizaje y desarrollar su capacidad de investigación y presentación, actuando las profesoras de dibujo como orientadoras en este proceso educativo.

En el curso de 4º de ESO con opción científico y tecnológica, las tareas en clase en EPVA se orientarán para dar una base de dibujo técnico que les facilite su estudio durante Bachillerato. Atendiendo también la vertiente creativa y artística de la asignatura de Educación Plástica Visual y Audiovisual, atendiendo también a los diversos intereses del alumnado.

La participación en el concurso Escolar ONCE requiere que se incida sobre unos determinados contenidos para atender al tipo de propuesta que desde el concurso se nos hace. En este curso, al tratarse de la realización de un Video-clip trabajaremos en la imagen en movimiento, la narración secuenciada y la imagen digital.

1. LA CREATIVIDAD PLÁSTICA

Objetivos curriculares

Conocer la capacidad expresiva de la imagen, su importancia a lo largo de la historia su valor en la situación actual con la influencia de las nuevas tecnologías.

Comprender la naturaleza de la imagen artística y reconocer el carácter subjetivo que puede tener su recepción.

Apreciar las características que indican la función estética en una imagen artística.

Reconocer las imágenes cotidianas y clasificarlas según su tipo y su función.

Discriminar entre varias imágenes concretas cuáles tienen una función informativa y cuáles tienen una función expresiva.
Manipular imágenes de carácter informativo para darles carácter expresivo o valor estético.
Saber analizar una imagen a partir de las fases de su proceso creativo.
Conocer los diferentes medios de creación de imágenes, tanto artísticas como cotidianas.

Contenidos

La creatividad plástica como forma de expresión.
La función estética en la imagen artística.
Tipos de imágenes cotidianas.
Función informativa y expresiva en las imágenes cotidianas.
La imagen como elemento de comunicación: fases en la creación de imágenes.
Medios de creación de imágenes artísticas y de imágenes cotidianas.
Análisis de los elementos que indican función estética en una imagen artística.
Clasificación de imágenes cotidianas según su naturaleza informativa o expresiva.
Elaboración de imágenes expresivas a partir de imágenes informativas.
Descripción de las fases del proceso creativo de una imagen concreta.
Valoración de la imagen creativa como medio de expresión.
La función estética de las imágenes artísticas.
Interés hacia las imágenes cotidianas como formas de información y de expresión.
Voluntad de conocer los diferentes medios para crear imágenes.

2. EL DIBUJO

Objetivos curriculares

Reconocer las diferentes funciones del dibujo.
Distinguir la utilidad de cada modalidad de dibujo como instrumento de trabajo.
Analizar las características gráfico-plásticas de cada uso del dibujo.
Conocer los pasos en el proceso de elaboración de un dibujo artístico.
Planificar los procesos de trabajo.
Utilizar los materiales y herramientas específicos del medio.
Valorar la importancia de la elección del material como determinante del resultado final y del acabado expresivo.
Conocer las posibilidades de los programas informáticos aplicados al dibujo y al diseño.
Apreciar las ventajas de los trabajos con ordenador.

Contenidos

El dibujo como procedimiento en la elaboración de un proyecto.
El esbozo, el boceto y el estudio: características formales y funcionales.
El dibujo como medio autónomo: definición y finalidad.
Elementos característicos del proceso de elaboración de un dibujo artístico.
Materiales de dibujo: propiedades grafico-plásticas.
Aproximación al proceso de elaboración de un dibujo artístico con ordenador.
Identificación de los diversos tipos de dibujo en función de las finalidades características de trazo y concreción.
Análisis de las utilidades del dibujo en ejemplos concretos.
Elaboración de dibujos propios con finalidades determinadas.
Experimentación con distintos tipos de material.
Elaboración de dibujos realizados con el ordenador como herramienta.
Valoración de las aplicaciones profesionales del dibujo como herramienta.
Gusto por analizar los elementos formales y expresivos de los dibujos artísticos.
Predisposición para experimentar las posibilidades plásticas de nuevos materiales.
Voluntad de familiarizarse y experimentar con las herramientas infográficas.

3. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

Objetivos curriculares

Aplicar tanto los conocimientos previos como los adquiridos en esta unidad en el desarrollo de conceptos geométricos para los que se requieren métodos gráficos de representación.
Asentar los conceptos teóricos del sistema diédrico y su plasmación en el trazado de croquis de objetos tridimensionales que deban cumplir condiciones de diseño relativas a la compatibilidad con otros objetos.
Adquirir las capacidades y destrezas que permitan al alumno mostrar gráficamente los diseños, ideas y conceptos que requieren compatibilizar la representación plana y la imagen tridimensional mediante el sistema de perspectiva axonométrica.
Dominar las características y diferencias de los dos sistemas axonométricos: isométrico y perspectiva caballera, así como el trazado de curvas y objetos de base cilíndrica en este último sistema.
Adquirir y consolidar los principios de la perspectiva cónica en sus tipos esenciales.
Aplicar los conocimientos en campos diversos del arte y de la ciencia.

Contenidos

La representación en dos o tres dimensiones.

Principios y elementos básicos configuradores del sistema diédrico de representación.
Desarrollo de nociones de axonometría. Relaciones entre las vistas y la representación en perspectiva.
Elementos de la perspectiva cónica. Tipos esenciales.
Proceso de diseño y definición de ideas.
Uso de procedimientos deductivos en el desarrollo de ideas que han de ser imaginadas, puestas en relación con su entorno y desarrolladas
Realización de ejercicios con modelos prismáticos situados y observados desde distintas posiciones.
Valoración de los sistemas de representación como lenguajes de comunicación gráfica que requieren códigos consensuados.
Valoración de las nuevas tecnologías para la concepción, desarrollo y plasmación de ideas.

4. NORMALIZACIÓN

Objetivos curriculares

Conocer la necesidad de la normalización en todos los ámbitos como medio de facilitar el intercambio y mejorar la calidad del diseño.
Conocer normas básicas aplicables a la representación gráfica.
Entender la escala como recurso para la ampliación y reducción en la representación gráfica.
Reconocer la presencia y aplicación en los ámbitos artístico, técnico y científico de objetos ampliados o reducidos a escala respecto a la realidad.
Conocer las normas esenciales para la acotación de dibujos.

Contenidos

La normalización como necesidad de comunicación.
Tipos de normas y ámbito de aplicación.
Normas en el dibujo técnico relativas a tipos de línea, formatos y escalas.
Escala gráfica.
Normas básicas de acotación.
Descripción del sentido de las normas como modelo de acuerdo y marco en el que desarrollar el proceso creativo.
Concreción de las principales normas que afectan a la elaboración de planos y documentos técnicos.
Definición del concepto de escala.
Acotación de figuras sencillas.
Valoración de la importancia de la normalización en una sociedad intercomunicada.

5. LA PINTURA

Objetivos curriculares

- Comprender la pintura como medio de expresión artística.
- Desarrollar la capacidad crítica a través de la contemplación de obras de arte.
- Adquirir los instrumentos adecuados para acercarse a una pintura y analizar sus características plásticas.
- Adquirir conocimientos para representar plásticamente una idea o concepto.
- Conocer diferentes tendencias dentro de la historia de la pintura.
- Aprender a «leer» un cuadro.

Contenidos

- La pintura como representación de una realidad tridimensional en una superficie bidimensional.
- La pintura como método de representación de conceptos universales.
- La representación de conceptos como germen de la irrupción de diversas tendencias pictóricas.
- Conocimientos de las técnicas pictóricas. Acuarela, óleo y gouache.
- Análisis de elementos expresivos de una representación pictórica.
- Elaboración de fichas que recojan datos técnicos y artísticos de obras pictóricas.
- Experimentación de posibilidades creativas de las técnicas pictóricas.
- Interpretación y reelaboración de las intenciones expresivas de una obra pictórica.
- Recreación pictórica de imágenes y de expresiones artísticas no pictóricas.
- Interés por los métodos pictóricos de representación de conceptos.
- Aprecio por las diversas tendencias pictóricas de la historia del arte.
- Respeto por el valor artístico y expresivo de las manifestaciones pictóricas.
- Voluntad de emplear las técnicas pictóricas con fines creativos y expresivos.

6. LA ESCULTURA

Objetivos curriculares

- Percibir la escultura como vehículo de expresión artística.
- Desarrollar el aparato crítico para la escultura a través de la contemplación de obras de arte.
- Adquirir los conocimientos básicos sobre los materiales y las técnicas escultóricas.
- Obtener instrumentos necesarios para apreciar la escultura y ser capaces de observar sus características básicas.

Valorar la representación escultórica frente a otros medios como la pintura o la arquitectura.
Adquirir los conocimientos necesarios para representar una idea o concepto en un soporte tridimensional.
Conocer las tendencias artísticas más influyentes en la historia de la escultura.
Aprender a valorar una escultura como parte integrante del patrimonio histórico.

Contenidos

La escultura como la representación tridimensional de una realidad.
Técnicas y materiales empleados en escultura.
La representación de conceptos como germen para el surgimiento de las diversas tendencias escultóricas.
Representación de lo real y de lo irreal: intención expresiva, características y recursos habituales.
Representación de lo concreto y de lo abstracto: intención expresiva, características y recursos habituales.
Representación de lo estático y de lo dinámico: intención expresiva, características y recursos habituales.
Representación efímera y perdurable: intención expresiva, características y recursos habituales.
Análisis de elementos expresivos de una representación escultórica.
Experimentación de las posibilidades creativas de las técnicas escultóricas.
Recreación de obras escultóricas a través del dibujo.
Inquietud por conocer los procedimientos y materiales para realizar obras escultóricas.
Valoración de la escultura como medio de comunicación gráfica.
Curiosidad por enmarcar las obras escultóricas en su ámbito sociocultural.
Voluntad por emplear técnicas sencillas de creación escultórica con fines plásticos.
Respeto por todas las formas y estilos de creación escultórica.

7. EL DISEÑO GRÁFICO

Objetivos curriculares

Reflexionar sobre la importancia de los elementos gráficos en el proceso de comunicación.
Conocer los ámbitos de la sociedad en los que participa el diseño gráfico.
Reconocer los procesos de creación de productos gráficos.
Conocer las fases de producción de elementos impresos.
Incorporar los nuevos desarrollos gráficos en soportes audiovisuales.
Apreciar las posibilidades de los programas informáticos aplicados al dibujo y al diseño.
Distinguir las ventajas de los trabajos realizados por ordenador.

Contenidos

El diseño gráfico como elemento básico de comunicación.

Elementos gráficos que forman parte del proceso de diseño.

Diseño editorial: libros, revistas y periódicos. Vocabulario específico.

Diseño publicitario: elementos de un anuncio, formatos y soportes.

Diseño de envases: contenido gráfico y códigos de comunicación comercial.

Diseño de imagen corporativa: finalidad y proceso de comunicación.

La señalética. Tipos de señales.

Herramientas infográficas de creación de productos de diseño gráfico Reflexión sobre el acto de comunicación en una sociedad de consumo visual.

Análisis comparativo de productos gráficos.

Elaboración de materiales de comunicación gráfica.

Elaboración de diseños con el ordenador como herramienta

Valoración de las aplicaciones profesionales del diseño como elemento de comunicación y relación con el entorno.

Voluntad para llevar a cabo trabajos creativos con elementos de comunicación gráfica.

Interés por buscar ideas nuevas a través de producciones de artistas gráficos.

Confianza en las propias capacidades y potencialidades para desarrollar proyectos individuales y en equipo.

8.- OBRAS MULTIMEDIA Y PRODUCCIONES VIDEOGRÁFICAS.

Actividades a elección de los alumnos utilizando las técnicas adecuadas al medio.

Herramientas de imagen digital y recursos TIC.

Reflexión sobre los procesos y los resultados utilizando los lenguajes específicos: fotográfico, cinematográfico y videográfico (encuadres, puntos de vista, trucajes,...)

Integración de la imagen y el sonido en obras artísticas audiovisuales.

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL (Boja 144 currículo de secundaria 2016, transcripción literal.)

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 1.º, 2.º y 4.º en el bloque de asignaturas específicas obligatorias y en 3.º 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 y bienestar para la población. 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.

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.

Contenidos y criterios de evaluación

Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Primer Ciclo ESO

Bloque 1. Expresión Plástica.

Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. 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.

Criterios de evaluación

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

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

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.

Crterios de evaluación

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

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.
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.

Bloque 3. Dibujo Técnico.

Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. 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 en el plano 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. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.

Criterios de evaluación

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. CMCT, SIEP.
2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes. CMCT.
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. CMCT.
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. CMCT.
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. CMCT.
6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. CMCT.
7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. CMCT.
8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. CMCT.
9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. CMCT.
10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. CMCT.
11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. CMCT.
12. Conocer lugares geométricos y definirlos. CCL, SIEP.

13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. CMCT.
14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). CMCT.
15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. CMCT.
16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. CMCT, SIE.
17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. CMCT.
18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. CMCT.
19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. CMCT.
20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. CMCT.
21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. CMCT.
22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. CMCT, SIEP.
23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. CMCT.
24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. CMCT, SIEP.
25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros. CMCT, CAA.
26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. CMCT, SIEP.
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.
28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. CMCT, CAA.
29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos. CMCT, CAA.

Educación Plástica, Visual y Audiovisual. 4.º ESO

Bloque 1. Expresión plástica.

Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo. El color en la composición. Simbología y psicología del color. Texturas. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes. Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas

tridimensionales. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos. Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.

Criterios de evaluación

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

Bloque 2. Dibujo técnico.

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.

Criterios de evaluación

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

2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería. CMCT, CSC, CEC.
3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación. CMCT, CD, SIEP.

Bloque 3. Fundamentos del diseño.

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.

Criterios de evaluación

1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases. CSC, SIEP, CEC.
2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. CD, CEC.
3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales. CAA, SIEP, CEC.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

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

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

ESTANDARES DE APRENDIZAJE en el contexto de contenidos y criterios de evaluación para E.S.O.

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º y 2º ESO		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA		
<p>1. El punto, el plano y la línea como elemento de descripción de expresión y configuración de la forma</p>	<p>1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.</p> <p>2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.</p> <p>3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.</p> <p>2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.</p>
<p>2. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo</p>	<p>4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.</p>	<p>3.1. 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.</p>

		<p>3.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.</p> <p>3.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico- plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.</p> <p>3.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.</p>
3. La luz, el claroscuro. Valores expresivos		<p>4.1. 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...)</p> <p>4.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.</p>
4. El color, colores primarios, secundarios. Color luz. Color pigmento. La textura visual y táctil.	<p>5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.</p> <p>6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.</p> <p>7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.</p>	<p>5.1. experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.</p> <p>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.</p> <p>6.2. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso . del color.</p> <p>7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.</p>

<p>5. El proceso de creación. Apuntes, bocetos, esquemas, etc</p>	<p>8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.</p> <p>9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</p> <p>10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</p>	<p>8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito, ajustándose a los objetivos finales.</p> <p>8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseño de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.</p> <p>9.1. Reflexiona y evalúa, oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p> <p>10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</p>
<p>6. Técnicas gráfico-plásticas. Adecuación a las intenciones expresivas. Técnicas secas, húmedas y mixtas.</p>	<p>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.</p>	<p>11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de colore, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.</p> <p>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</p> <p>11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando, creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.</p>

		<p>1.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas, componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.</p> <p>11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.</p> <p>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.</p>
--	--	--

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL		
1. La percepción visual	1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica, aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.
2. El proceso de la percepción. Elementos y factores. Leyes de la Gestalt.	2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.
3. La imagen.	3. Identificar significativo y significado en un signo visual.	3.1. Distingue significativo y significado en un signo visual.
4. Imagen fija. La fotografía y el comic.	4. Analiza y realiza fotografías, comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. 5. Analiza y realiza cómics, aplicando los recursos de manera apropiada.	4.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. 4.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista, aplicando diferentes leyes compositivas. 5.1. Diseña un comic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas,...

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
BLOQUE 3: DIBUJO TÉCNICO		
1. Punto, línea y plano	<p>1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.</p> <p>2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.</p>	<p>1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.</p> <p>.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.</p>
2. Horizontales verticales y oblicuas. Paralelas, perpendiculares y transversales	3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
3. Circunferencias	<p>4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.</p> <p>5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.</p>	<p>4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.</p> <p>5.1, Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.</p>
4. Ángulos. Bisectriz	<p>6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.</p> <p>7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.</p> <p>8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.</p>	<p>6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.</p> <p>7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.</p> <p>8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.</p>

5. Segmentos. Mediatriz.	9. Diferenciar claramente entre recta y segmento, tomando medidas de segmentos con las regla o utilizando el compás 10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. 11. Estudiar aplicaciones del Teorema de Thales.	9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás. 10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. 11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el Teorema de Thales. 11.2. Escala un polígono aplicando el Teorema de Thales.
6. Lugares geométricos	12. Conocer lugares geométricos y definirlos	12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos...)
7. Triángulos	13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y ángulos. 14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). 15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. 16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas.	13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos. 14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas. 15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo,

8. Cuadriláteros	17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. 18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero. 18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.
9. Polígonos	19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. 20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la	19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular. 20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 4º ESO

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA		
<p>Los soportes en el lenguaje plástico y visual.</p> <p>Experimentación con materiales diversos.</p> <p>Técnicas de expresión gráfico-plásticas bi y tridimensionales: dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. Volumen.</p> <p>Técnicas de grabado y estampación.</p> <p>Criterios de composición: plan básico, centro visual y leyes de composición.</p> <p>Estructura de la forma.</p> <p>Simbología y psicología del color .</p> <p>Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes periodos artísticos.</p> <p>El proceso de creación artística:</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p> <p>5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos element 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.os y técnicas de expresión, apreciar</p>	<p>1.1 Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.</p> <p>2.1 Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.</p> <p>2.2 Estudia el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen</p> <p>2.3 Cambia el significado de una imagen por medio del color.</p> <p>3.1 Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos</p> <p>3.2 Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-gráficos manteniendo su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p> <p>4.1 Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p> <p>5.1 Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística, analizando los soportes, materiales y técnicas grafico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.</p> <p>5.2 Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte, situándolas en el periodo artístico al que pertenecen.</p>

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
BLOQUE 2. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA		
<p>Lenguaje audiovisual. Características.</p> <p>Lenguaje fotográfico. Cámaras.</p> <p>Corrientes estéticas y géneros fotográficos. Aplicaciones técnicas.</p> <p>Lenguaje cinematográfico. Planos, movimientos y angulaciones de cámara. Géneros.</p> <p>Lenguaje visual en prensa. Finalidades de las imágenes en prensa.</p> <p>Lenguaje televisivo. Géneros.</p> <p>Diseño publicitario: fundamentos y estilos. Elementos y composición de los mensajes publicitarios.</p> <p>Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen. Infografía, arte interactivo y videoarte.</p> <p>El proceso colaborativo en la creación artística. Lluvia de ideas, trabajo en equipo.</p>	<p>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, valorando la labor de equipo.</p> <p>2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p> <p>3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p> <p>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.</p>	<p>1.1 Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.</p> <p>1.2 Realiza un storyboard a modo de guión para la secuencia de una película.</p> <p>2.1 Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara</p> <p>2.2 Analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.</p> <p>2.3 Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.</p> <p>3.1 Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.</p> <p>.2 Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.</p> <p>.3 Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.</p> <p>4.1 Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.</p>

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO		
<p>La comunicación visual: elementos y finalidades.</p> <p>Fundamentos del diseño: valores funcionales y estéticos. Las formas básicas del diseño.</p> <p>Composiciones modulares. Técnicas.</p> <p>Áreas del diseño: diseño gráfico, de interiores modas...Finalidades. La imagen corporativa. Reconocimiento y lectura de imágenes en el diseño. El diseño asistido por ordenador. Programas de dibujo.</p> <p>Realización del proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto) presentación (maqueta) y evaluación del resultado final.</p>	<p>1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales, apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.</p> <p>2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.</p> <p>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.</p>	<p>1.1 Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.</p> <p>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> <p>2.1 Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.</p> <p>3.1 Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares, utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio</p> <p>3.2 Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.</p> <p>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.</p> <p>3.4 Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.</p> <p>3.5 Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, respetando las realizadas por compañeros.</p>

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
BLOQUE 4. DIBUJO TÉCNICO		
<p>Materiales de Dibujo Técnico.</p> <p>Formas geométricas: óvalo, ovoide, espiral.</p> <p>Cuadriláteros.</p> <p>Polígonos regulares. Polígonos estrellados.</p> <p>Tangencias y enlaces.</p> <p>Geometría descriptiva. Tipos de proyección. Sistemas de representación: Sistema diédrico, sistema axonométrico, perspectiva caballera, perspectiva cónica.</p> <p>El dibujo técnico en el diseño. Programas de dibujo por ordenador</p>	<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>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>3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.</p>	<p>1.1 Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo</p> <p>1.2 Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico</p> <p>1.3 Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.</p> <p>1.4 Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.</p> <p>2.1 Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.</p> <p>2.2 Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas</p> <p>2.4 Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.</p> <p>3 Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.</p> <p>3.1 Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.</p>

BACHILLERATO: DIBUJO TÉCNICO I y II

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

El Dibujo Técnico es 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.

COMPETENCIAS CLAVE

La materia Dibujo Técnico contribuye al desarrollo de todas **las competencias clave** en mayor o menor proporción.

- 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 GENERALES

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

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

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

La metodología a seguir en Dibujo Técnico será eminentemente activa, dado el carácter fundamentalmente práctico de la materia. Es necesario que el método seguido por

el profesorado se ajuste a las características del alumnado, a los recursos y al contexto con el fin de propiciar su aprendizaje competencial.

Es aconsejable que el profesorado incorpore estrategias didácticas específicas que respondan a las diversas capacidades de comprensión y abstracción del alumnado y comparta qué se va a aprender y por qué. Se comenzará con los procedimientos y conceptos simples para ir avanzando en complejidad. Así, las capacidades se van desarrollando paulatinamente a lo largo de todo el proceso. La selección de contenidos para el proceso de enseñanza y aprendizaje constituye un medio para el desarrollo de las capacidades del alumnado, y su aprendizaje debería realizarse de forma significativa para el alumnado. Se partirá de una revisión del nivel previo, y se plantearán tareas problemas que el alumnado deba resolver haciendo un uso adecuado de todos sus recursos.

Las construcciones geométricas no deben aplicarse de manera mecánica, sino que el alumnado debe analizar el problema, plantear alternativas y comprender las condiciones que ha de cumplir la solución buscada. Los planteamientos de las actividades o tareas deben ir graduando el nivel de dificultad de los contenidos y la complejidad de las formas planas y las representaciones tridimensionales. En la didáctica de esta materia cobran especial importancia los aprendizajes por proyectos, tanto individuales como colectivos, que pueden estar enfocados a realidades profesionales del mundo del diseño, la arquitectura y la industria. A través de ellos el alumnado debe elaborar hipótesis, investigar, evaluar los resultados, reflexionar y finalmente crear un producto, desarrollando la capacidad de comunicarse de manera empática y eficiente, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes, fomentando actitudes de colaboración, seguridad en sí, integridad y honestidad, adquiriendo destrezas como la habilidad para interactuar eficazmente en el ámbito público, quedando aquí reflejada la competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. El profesorado acompañará de forma permanente el proceso proyectual del alumnado aconsejando y guiando sobre los materiales, las piezas mecanizadas o maquetas creadas por ellos, y en las dificultades que este presente.

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, como la investigación, la documentación y la presentación de proyectos propios y ajenos. 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. Cabe destacar que el carácter instrumental del dibujo técnico permite trabajar de forma interdisciplinar contenidos comunes como la geometría con otras materias relacionadas con el ámbito artístico, tecnológico, físico y matemático.

CONTENIDOS Y EVALUACIÓN de las Competencias Básicas

En Bachillerato

DIBUJO TÉCNICO I. 1.º BACHILLERATO

Bloque 1. Geometría y Dibujo Técnico.

Trazados geométricos. Instrumentos y materiales del Dibujo Técnico. Reconocimiento de la geometría en la Naturaleza. Identificación de estructuras geométricas en el Arte. Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico. Trazados fundamentales en el plano. Circunferencia y círculo Operaciones con segmentos. Mediatriz. Paralelismo y perpendicularidad. Ángulos: 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. Polígonos regulares: construcción conociendo el lado y a partir del radio de la circunferencia circunscrita. Método general. Polígonos estrellados. Elaboración de formas basadas en redes modulares pudiendo utilizar como ejemplo el diseño de los azulejos de la herencia de la cultura árabe-andaluza. Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario. Representación de formas planas. Trazado de formas proporcionales: Proporcionalidad y semejanza. Construcción y utilización de escalas gráficas. Transformaciones geométricas elementales: giro, traslación, simetría, homología, homotecia y afinidad. Identificación de invariantes. Aplicaciones. Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces. Aplicaciones. Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales. La elipse. Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial. Geometría y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 2D.

CRITERIOS PARA EVALUAR LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

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. CAA, CMCT, SIEP, CEC.
2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. Saber realizar dibujos con materiales tradicionales y con programas de dibujo vectorial por ordenador. CAA, CMCT, CD.

Bloque 2. Sistemas de representación.

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. 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: perspectiva caballera. Sistema cónico: elementos del sistema. Representación de sólidos en los diferentes sistemas.

CRITERIOS PARA EVALUAR LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

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.
2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca. CAA, CMCT, SIEP.
3. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados. CAA, CMCT, SIEP.
4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, 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.

Bloque 3. Normalización.

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

CRITERIOS PARA EVALUAR LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

1. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final. CCL, CSC.
2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos. CAA, CMCT, SIEP, CSC.

DIBUJO TÉCNICO II. 2.º BACHILLERATO

Bloque 1. Geometría y Dibujo Técnico.

Resolución de problemas geométricos: Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones. Construcción de figuras planas equivalentes. Relación entre los ángulos y la circunferencia. Arco capaz. Aplicaciones. Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias. Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias. Trazado de curvas cónicas y técnicas: Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola. Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones. Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y evolventes. Aplicaciones. Transformaciones geométricas: Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones. Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.

CRITERIOS PARA EVALUAR LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

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 indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. CCL, CAA, CMCT.
2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia. CCL, CAA, CMCT.
3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización. CCL, CAA, CMCT.

Bloque 2. Sistemas de representación.

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

CRITERIOS PARA EVALUAR LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

1. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la «visión espacial», analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales. CAA, SIEP, CMCT.
2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman. CAA, CMCT.
3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales. CAA, CMCT.

Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos.

Elaboración de bocetos, croquis y planos. El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual (se pueden tomar como ejemplo obras arquitectónicas e industriales como los pabellones expositivos, cascos de bodegas, puentes, estaciones de trenes, viviendas o colegios que proliferaron en Andalucía a lo largo del siglo XX). El proyecto: tipos y elementos. Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas. Elaboración de las primeras ideas. Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas. Elaboración de dibujos acotados. Elaboración de croquis de piezas y conjuntos. Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción. Presentación de proyectos. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o

arquitectónico sencillo. 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 PARA EVALUAR LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

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

(Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, la cual no vamos a contradecir en nuestra práctica docente)

El Dibujo Técnico permite expresar el mundo de las formas de manera objetiva. Gracias a esta función comunicativa podemos transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera objetiva y unívoca. Para que todo ello sea posible se han acordado una serie de convenciones que garanticen su objetividad y fiabilidad.

En el primer curso se proporciona una visión general de la materia mediante la presentación, con distinto grado de profundidad, de la mayoría de los contenidos, cuya consolidación y profundización se abordará en el segundo curso, a la vez que se completa el currículo con otros nuevos.

Los contenidos de la materia se pueden agrupar en cuatro grandes apartados interrelacionados entre sí, aunque con entidad propia: la geometría métrica aplicada, para resolver problemas geométricos y de configuración de formas en el plano; la geometría descriptiva, para representar sobre un soporte bidimensional formas y cuerpos volumétricos situados en el espacio; la normalización, para simplificar, unificar y objetivar las representaciones gráficas en el cuarto bloque : Documentación gráfica de proyectos, que 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".

En los últimos cursos se han venido incorporando actividades que estimulen el hábito de la lectura y la capacidad de expresarse en público (lectura de artículos de prensa relacionados con el diseño arquitectónico o ingeniería, innovación, investigación, catálogos de exposiciones temáticas así como la explicación en clase de algún problema resuelto, análisis verbal de imágenes, etc.) Estas actividades se integrarán de manera que enriquezcan la asimilación de los contenidos del temario. El profesorado que imparte Dibujo técnico decidirá cuales son las más convenientes y en que momento de la enseñanza -aprendizaje se aplican.

OBJETIVOS GENERALES

1. Utilizar adecuadamente y con cierta destreza los instrumentos y terminología específica del dibujo técnico.
2. 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.
3. Considerar el dibujo técnico como un lenguaje objetivo y universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis para poder expresar y comprender la información.
4. Conocer y comprender los principales fundamentos de la geometría métrica aplicada para resolver problemas de configuración de formas en el plano.
5. Comprender y emplear los sistemas de representación para resolver problemas geométricos en el espacio o representar figuras tridimensionales en el plano.
6. Valorar la universalidad de la normalización en el dibujo técnico y aplicar la principales normas UNE e ISO referidas a la obtención, posición y acotación de las vistas de un cuerpo.
7. Emplear el croquis y la perspectiva a mano alzada como medio de expresión gráfica y conseguir la destreza y la rapidez necesarias.
8. 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.
9. 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.
10. Interesarse por las nuevas tecnologías y los programas de diseño, disfrutando con su utilización y valorando sus posibilidades en la realización de planos técnicos.

EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Resolver problemas geométricos, valorando el método y el razonamiento utilizados en las construcciones, así como su acabado y presentación. Con la aplicación de este criterio se pretende averiguar el nivel alcanzado por el alumnado en el dominio de los trazados geométricos fundamentales en el plano y su aplicación práctica en la construcción de triángulos, cuadriláteros y polígonos en general, construcción de figuras semejantes y transformaciones geométricas.
2. Utilizar y construir escalas gráficas para la interpretación de planos y elaboración de dibujos. Este criterio indicará en qué medida se ha comprendido el fundamento de las escalas, no sólo como concepto abstracto-matemático sino para aplicarlas a distintas situaciones que pueden darse en la vida cotidiana, ya sea para interpretar las medidas en un plano técnico, mapa o diagrama, o para elaborar dibujos tomados de la realidad.
3. Diseñar y/o reproducir formas no excesivamente complejas, que en su definición contengan enlaces entre la circunferencia y recta y/o entre circunferencias. A través de este criterio se valorará la aplicación práctica de los conocimientos técnicos de los casos de tangencias estudiados de forma aislada. Se valorará especialmente el proceso seguido para su resolución, así como la precisión en la obtención de los puntos de tangencia.
4. Elaborar y participar activamente en proyectos de construcción geométrica cooperativos, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico. La aplicación de este criterio permitirá evaluar si el alumnado es capaz de trabajar en equipo, mostrando actitudes de tolerancia y flexibilidad.
5. Utilizar el sistema diédrico para representar figuras planas y volúmenes sencillos y formas poliédricas, así como las relaciones espaciales entre punto, recta y plano. Hallar la verdadera forma, magnitud y secciones. La aplicación de este criterio permitirá conocer el grado de abstracción adquirida y, por tanto, el dominio o no del sistema diédrico para representar en el plano elementos situados en el espacio, relaciones de pertenencia, posiciones de paralelismo y perpendicularidad o distancia.

6. Realizar perspectivas axonométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales y viceversa, ejecutadas a mano alzada y/o delineadas. Con este criterio se pretende evaluar tanto la visión espacial desarrollada por el alumnado, como la capacidad de relacionar entre sí los sistemas diédrico y axonométrico, además de valorar las habilidades y destrezas adquiridas en el manejo de los instrumentos de dibujo y en el trazado a mano alzada.

7. Representar piezas y elementos industriales o de construcción sencillos, valorando la correcta aplicación de las normas referidas vistas, acotación y simplificaciones indicadas en la representación.

8. Culminar los trabajos de dibujo técnico utilizando los diferentes procedimientos y recursos gráficos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados. Con este criterio se quiere valorar la capacidad para dar distintos tratamientos o aplicar diferentes recursos gráficos o informáticos, en función del tipo de dibujo que se ha de realizar y de las finalidades del mismo. Este criterio no deberá ser un criterio aislado, sino que deberá integrarse en el resto de los criterios de evaluación en la medida que les afecte.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Las **pruebas o exámenes** globales realizados. Se valorarán:

- En 1º Bachillerato con un máximo de 40% en la primera evaluación, de un 50% en la segunda y del 60 % en la tercera.
- En 2º Bachillerato con un 80% .

Un examen como mínimo por evaluación, según el criterio de la profesora y teniendo en cuenta la materia impartida.

Las láminas de ejercicios que reflejarán la adquisición de conceptos, destrezas y procedimientos.

Preguntas o problemas concretos a resolver en casa o clase referentes los conceptos o procedimientos que se estén estudiando, a discreción del profesorado.

Proyectos, trabajos de clase, investigaciones y exposiciones por parte del alumnado en relación con diseños concretos o profundizaciones en aspectos de sean de interés, donde la creatividad y sus procesos adquiere protagonismo.

La actitud del alumno o alumna respecto al trabajo, la puntualidad en la entrega, la atención a las explicaciones.

El conjunto de estos últimos apartados se valorará:

- En 1º Bachillerato con un máximo de 60% en la primera evaluación, de un 50% en la segunda y del 40 % en la tercera.
- En 2º Bachillerato con un 20% .

Se considerarán adquiridos los conocimientos mínimos cuando atendiendo al porcentaje detallado en los criterios de calificación para cada curso los alumnos alcancen una media de 5. Aquellos alumnos que suspendan una evaluación deberán realizar un examen de recuperación cuya fecha se acordará con los alumnos implicados, pero siempre durante los primeros días del siguiente trimestre. El examen será similar al global realizado en la evaluación. Además deberán aportar aquellos trabajos de clase que se les requieran por no haberlos realizado o haberlo hecho de manera incorrecta.

En Bachillerato la nota final será la nota media entre las obtenidas en los tres grandes bloques temáticos que contempla la programación en los que el alumno deberá haber conseguido al menos un 4 en la nota de la Evaluación o en la correspondiente recuperación. Los alumnos tienen la posibilidad de subir esta nota, para ello a final de curso coincidiendo con la fecha del examen de recuperación, los alumnos que hayan superado los tres trimestres de la asignatura con calificación positiva, podrán presentarse a un examen para subir la nota final. El examen englobará los contenidos trabajados a lo largo de los tres trimestres. La nota final será la obtenida en dicho examen final, siempre y cuando supere la calificación final obtenida con la media de los tres bloques. No podrán presentarse a dicha prueba los alumnos que tengan calificación negativa en alguno de los trimestres.

MEDIDAS DE RECUPERACIÓN

Cada evaluación tendrá una recuperación que se realizara en el periodo que hay entre el final de la anterior y antes de la siguiente, la fecha de esta prueba de recuperación se acordara con los alumnos del grupo. La recuperación constará de un examen y de la presentación de aquellas prácticas no realizadas durante el trimestre. La calificación de esta recuperación se corresponde con los porcentajes aplicados en la propia evaluación.

Habrà una recuperación a final de curso en la que el alumno se examinarà sólo de la materia que tenga pendiente (una evaluación, dos o tres). La nota final del curso será la media de la nota obtenida en las tres evaluaciones.

Los alumnos que no superen la asignatura Dibujo Técnico I de 1º Bachillerato realizarán varias pruebas objetivas durante el curso siguiente. Dichas pruebas evaluarán los objetivos y contenidos de la asignatura en cada trimestre. La profesora encargado de su seguimiento será el que imparta Dibujo Técnico II en 2º de Bachillerato.

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

En la prueba extraordinaria de septiembre, el alumno se examinará de cada uno de los bloques temáticos que no tenga superados. En caso de tener algún o algunos de ellos aprobados durante el curso, se mantendrán dichas calificaciones y se hará la media con la calificación obtenida en la prueba extraordinaria de septiembre. La calificación de la prueba se valorará con el 100% de la nota. Los alumnos que no superen la asignatura en junio, recibirán con las notas un informe personalizado en el que se especifiquen los objetivos, contenidos no superados y actividades que el alumno debe realizar para preparar el examen.

METODOLOGÍA

Como señala el currículo oficial, esta materia se propone sintetizar los conocimientos geométricos y de carácter convencional necesarios para lograr la representación gráfica de una idea y su interpretación, y capacitar así al alumno en la expresión gráfica dentro del área técnica.

En función de los objetivos, se sigue un método racional que descompone la materia de forma analítica y ordena su contenido según un criterio de progresión lógica, de lo básico a lo complejo, partiendo del estudio previo de los elementos geométricos propios del plano para abordar posteriormente el estudio de sistemas de representación y la complejidad de la geometría tridimensional.

Para lograr una buena asimilación del dibujo técnico, el contenido de cada unidad didáctica se resuelve a través de los siguientes elementos:

Una exposición introductoria de los fines e intereses de la misma, sintetizando el contenido de cada tema, justificando la necesidad de aprender los conceptos que se desarrollan y clarificando su aplicación práctica en la realidad.

Desarrollo del tema concreto, apoyando la definición y descripción de conceptos abstractos con ejemplos, también mediante el debate dirigido para favorecer que el alumnado piense por sí mismo, detallando paso a paso los procesos de trazado hasta obtener la solución, todo ello en paralelo a la representación gráfica de la misma y las relaciones geométricas que participan en ello, adecuando las explicaciones o preguntas al nivel de conocimientos que se observe.

Actividades. Responden a la dimensión práctica de la materia, imprescindible para un aprendizaje significativo y el desarrollo de unas destrezas:

-Están organizadas a partir de ejercicios secuenciados según su grado de dificultad, cumpliendo los requisitos de orden y progresividad.

- Están contextualizadas y fomentan la comprensión y reflexión sobre el porqué de los procedimientos, evitando la repetición y la mecanización.
- Supervisan la asimilación de los contenidos, favoreciendo una memorización comprensiva.
- Permiten conocer y manejar correctamente los materiales de Dibujo Técnico.

Así mismo se procurará:

- Estimular el interés del alumno hacia el Dibujo Técnico, a través de frecuentes alusiones al sentido práctico de la materia y a su dimensión humana y cultural.
- Presentar la asignatura como un lenguaje.
- El alumno podrá comprobar todo lo que el profesor exponga e investigar por sí mismo aplicando el método científico al conocimiento del dibujo técnico.

Realizar un aprendizaje significativo, estableciendo relaciones entre lo que el alumno ya sabe y lo que está aprendiendo.

- Aportar al alumno ejercicios de selectividad de cursos anteriores.
- Invitar al alumno a que se exprese con propiedad y corrección, haciendo uso del vocabulario específico de la materia.

La metodología a seguir se fundamenta en la idea principal de que el Dibujo Técnico debe capacitar para el conocimiento del lenguaje gráfico empleado por distintas especialidades industriales o de construcción, tanto en sus aspectos de lectura e interpretación como en el de expresión de ideas tecnológicas o científicas.

Es aconsejable, la utilización máxima de medios audiovisuales, así como la utilización de modelos reales, en orden a conseguir la mayor eficacia docente, claridad de exposición y ahorro considerable de tiempo. Las nuevas tecnologías son una nueva herramienta que el Departamento está introduciendo paulatinamente, sobre todo como fuente de documentación, el uso de la pizarra digital en el Aula de Dibujo es una herramienta muy útil.

TEMPORALIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS

Los contenidos de Dibujo Técnico I y Dibujo Técnico II son básicamente iguales y será el enfoque y la profundidad con que se abarcan los temas la principal diferencia, correspondiendo al curso primero la iniciación, el aprendizaje de los conceptos básicos y una mayor dedicación a la adquisición de destreza con los materiales, mientras que en el

segundo curso se pretende una visión con mayor profundidad y de preparación para aquellos que vayan a realizar la prueba de acceso a la Universidad.

Sin duda, conviene que el alumno adquiera soltura y esté familiarizado en el manejo y conocimiento de los material e instrumentos de dibujo, la rapidez y precisión necesaria para la realización gráfica de los distintos problemas propuestos, esto debe realizarse progresivamente durante los dos cursos con el fin de conseguir que el alumno que se presente a la prueba de acceso a la Universidad pueda realizarla sin dificultad en el tiempo límite de que va a disponer para ello.

Los contenidos se suelen agrupar en los tres bloques siguientes:

- Geometría plana.
- Geometría Descriptiva: Sistema diédrico.
- Sistemas Axonométricos, Perspectiva Cónica y Normalización.

1º de Bachillerato para la asimilación de los contenidos se tratará de dejar clara la necesaria implementación, suma progresiva a lo largo del curso y que siempre aparezcan integrados y relacionados en las tres evaluaciones, sin descartar contenidos en la tercera evaluación. En cuanto a estudio de piezas y visualizaciones, se dedica un tiempo en cada trimestre para favorecer el desarrollo de la capacidad espacial y comprensión de vistas y perspectivas.

En 2º de bachillerato cada uno de los bloques se trabajan en uno de los trimestres del curso, con el bloque de geometría plana se terminará antes (a principios de diciembre) y se comenzará con el sistema diédrico, para poder hacer antes de las vacaciones de Navidad un repaso de los conceptos básicos aprendidos en 1º. Este segundo bloque es el que más problemas genera en los alumnos, por su dificultad para ser entendido y por la profundidad que el currículo oficial exige y en el segundo trimestre podría faltar tiempo. En el tercer trimestre se incluirá el proyecto dentro del trabajo práctico.

Esta temporalización es sólo una previsión, pudiendo sufrir modificaciones por el desarrollo del curso y/o las dificultades encontradas en él por los alumnos. Consideramos que la temporalización tiene que tener la flexibilidad suficiente para que apoye el trabajo del alumno y así sea una herramienta útil, y nunca un impedimento. Como los contenidos a tratar son muchos y el tiempo escaso, es lógico que no se puedan trabajarlos todos en profundidad. En el caso de tener que priorizar contenidos, uno de los principales criterios será el de elegir aquellos que se indiquen en las reuniones de coordinación para las pruebas de acceso a la Universidad, que van a entrar en dichas pruebas. Concretamente, el estudio de la Perspectivas caballera y cónicas se ha reducido de manera considerable en los últimos cursos por haberse especificado en dichas reuniones que no entraran en la prueba.

En 1º de Bachillerato se ha decidido sugerir el texto de la Editorial Santillana como manual de consulta. Tanto en 1º como en 2º se trabaja con apuntes y ejercicios propuestos por las profesoras, utilizando también libros de consulta recomendados y sitios webs como:

<http://www.mongge.com/educacion/dibujo-tecnico/Ismael+IM/ejercicios/>

<http://www.joseantoniocuadrado.com/>

<http://www.laslaminas.es/>

<http://trazoide.com/ejercicios-de-dibujo-tecnico/>

<http://dibujotecnicodt.blogspot.com> (donde pueden descargarse en PDF los 3 tomos de ejercicios de Selectividad Andalucía resueltos de Ismael Ibáñez)

1º BACHILLERATO ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES relacionados con los criterios de evaluación y los contenidos

1. Geometría y Dibujo técnico

Contenidos

Trazados geométricos.

Instrumentos y materiales del Dibujo Técnico.

Reconocimiento de la geometría en la Naturaleza.

Identificación de estructuras geométricas en la Naturaleza y en el Arte.

Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.

Trazados fundamentales en el plano. Circunferencia y círculo.

Operaciones con segmentos. Mediatriz.

Paralelismo y perpendicularidad. Ángulos.

Determinación de lugares geométricos. Aplicaciones.

Elaboración de formas basadas en redes modulares.

Trazado de polígonos regulares. Resolución gráfica de triángulos. Determinación, propiedades y

aplicaciones de sus puntos notables. Resolución gráfica de cuadriláteros y polígonos.

Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario.

Representación de formas planas: Trazado de formas proporcionales. Proporcionalidad y semejanza.

Construcción y utilización de escalas gráficas.

Transformaciones geométricas elementales. Giro, traslación, simetría homotecia y afinidad. Aplicaciones.

Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces. Aplicaciones.

Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales. La elipse.

Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial.

Geometría y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 2D.

Criterios de evaluación

1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema “paso a paso” y/o figura de análisis elaborada previamente.
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. Conocer y dibujar la Elipse.

Estándares de aprendizaje evaluables

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

2.3. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial. Conoce y es capaz de dibujar la elipse.

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.

2. Sistemas de representación

Contenidos

Fundamentos de los sistemas de representación:

Los sistemas de representación en el Arte.

Evolución histórica de los sistemas de representación.

Los sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación.

Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección.

Clases de proyección.

Sistemas de representación y nuevas tecnologías.

Aplicaciones de dibujo vectorial en 3D. Sistema diédrico:

Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas.

Disposición normalizada.

Reversibilidad del sistema. Número de proyecciones suficientes.

Representación e identificación de puntos, rectas y planos. Posiciones en el espacio.

Paralelismo y perpendicularidad. Pertenencia e intersección.

Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos

Secciones planas. Determinación de su verdadera magnitud.

Sistema de planos acotados. Aplicaciones.

Sistema axonométrico. Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción.

Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas.

Sistema axonométrico oblícuo:

perspectivas caballerías y militares. Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.

Sistema cónico: Elementos del sistema.

Representación de sólidos en los diferentes sistemas.

Criterios de evaluación

1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.

2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico, disponiendo

de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.

3. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, utilizando los coeficientes de reducción determinados.

4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, 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.

Estándares de aprendizaje evaluables

1.1. Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema.

1.2. Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo.

1.3. Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles.

1.4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.

2.1. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.

2.2. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).

2.3. Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud.

2.4. Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.

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

3.2. Comprende los fundamentos de la perspectiva caballera.

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

3. Normalización

Contenidos

Elementos de normalización:

El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas.

Formatos. Vistas. Líneas normalizadas. Escalas. Acotación.

Aplicaciones de la normalización: Dibujo industrial. Dibujo arquitectónico.

Criterios de evaluación

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

Estándares de aprendizaje evaluables

- 1.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE e ISO, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.
- 2.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.
- 2.2. Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.
- 2.3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.
- 2.5. Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.

2° BACHILLERATO ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES relacionados con los criterios de evaluación y los contenidos

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.

Trazado de curvas cónicas y técnicas: Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola.

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

Transformaciones geométricas: Homología y Afinidad. Determinación de sus elementos.

Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia.

Criterios de evaluación

1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.
2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.
3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.

Estándares de aprendizaje evaluables

- 1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.

- 1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión.
- 1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.
- 1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.
- 1.5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.
- 2.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.
- 2.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.
- 2.3. Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.
- 3.1. 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.

2. Sistemas de representación

Contenidos

Punto, recta y plano en sistema diédrico: Resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad.

Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas.

Abatimiento de planos. Determinación de sus elementos. Aplicaciones.

Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones.

Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones.

Construcción de figuras planas. Afinidad entre proyecciones. Problema inverso al abatimiento.

Cuerpos geométricos en sistema diédrico. Representación de poliedros regulares: Tetraedro, hexaedro y octaedro.

Determinación de sus secciones principales.

Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones.

Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas.

Sistemas axonométricos ortogonales: Posición del triedro fundamental. 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.

Criterios de evaluación

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

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.

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.

Estándares de aprendizaje evaluables

1.1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.

1.2. Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.

1.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico.

2.1. Representa el hexaedro o cubo, el octaedro, el tetraedro, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.

2.2. Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.

2.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.

2.4. Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida.

2.5. Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.

3.1. 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. Normalización

Contenidos

Elementos de normalización:

El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas.

Formatos. Vistas. Líneas normalizadas. Escalas. Acotación.

Aplicaciones de la normalización: Dibujo industrial. Dibujo arquitectónico.

Criterios de evaluación

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

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.

Estándares de aprendizaje evaluables

1.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE e ISO, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.

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

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

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

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

4. Documentación gráfica de proyectos

Contenidos

Elaboración de bocetos, croquis y planos.

El proceso de diseño/fabricación:

perspectiva histórica y situación actual. El proyecto: tipos y elementos. Planificación de proyectos.

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

Elaboración de las primeras ideas.

Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas.

Elaboración de dibujos acotados. Elaboración de croquis de piezas y conjuntos.

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

Presentación de proyectos.

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

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

Criterios de evaluación

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

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.

Estándares de aprendizaje evaluables

- 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.
- 2.1. 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.
 - 2.3. Presenta los trabajos de Dibujo técnico utilizando recursos gráficos, de forma que estos sean claros.

DEPARTAMENTO DE DIBUJO
I.E.S. Huelin

Reunidos los miembros del Departamento se aprueba la programación .

En Málaga a 9 de Noviembre de 2018

Fdo: Carmen de la Varga Salto

Jefa del Departamento de Dibujo

Fdo: Encarnación González Molero

Profesora de Dibujo

