

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y
AUDIOVISUAL

DIBUJO TÉCNICO

PROGRAMACIÓN CURSO 2021-22

ÍNDICE

COMPONENTES DEL DEPARTAMENTO

7

INTRODUCCIÓN

8

ACERCA DE LA PROGRAMACIÓN

9

SECUENCIACIÓN DE LOS CONTENIDOS

9

OBJETIVOS EDUCATIVOS

11

COMPETENCIAS CLAVE

12

METODOLOGÍA

16

CONTENIDOS TRANSVERSALES

18

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

20

**PROGRAMA DE REFUERZO DEL APRENDIZAJE Y RECUPERACION DE
PENDIENTES**

20

MEDIDAS PARA RECUPERAR LA EPVA DE 1º ESO.

20

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

21

MEDIDAS DE RECUPERACIÓN DIBUJO TÉCNICO DE 1º BACHILLERATO.

22

EVALUACIÓN EN ESO

24

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

24

CRITERIOS PARA EVALUAR LAS COMPETENCIAS CLAVE

24

CRITERIOS DE EVALUACIÓN .

25

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN A CONSIDERAR
26

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA
27

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS
27

INTERDISCIPLINARIDAD
29

TIC
29

RECURSOS DIDÁCTICOS
30

ACTIVIDADES PARA LA PROMOCIÓN DE LA LECTURA
31

1º ESO - EPVA (EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL)
33

2º ESO - EPVA
41

4º ESO - EPVA
49

BACHILLERATO: DIBUJO TÉCNICO I Y II
69

COMPETENCIAS CLAVE
70

OBJETIVOS GENERALES
71

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS
72

CONTENIDOS Y EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS
73

EN BACHILLERATO
73

CRITERIOS PARA EVALUAR LAS COMPETENCIAS BÁSICAS
74

CRITERIOS PARA EVALUAR LAS COMPETENCIAS BÁSICAS
75

CRITERIOS PARA EVALUAR LAS COMPETENCIAS BÁSICAS
76

CRITERIOS PARA EVALUAR LAS COMPETENCIAS BÁSICAS
77

CRITERIOS PARA EVALUAR LAS COMPETENCIAS BÁSICAS
78

CRITERIOS PARA EVALUAR LAS COMPETENCIAS BÁSICAS
79

OBJETIVOS GENERALES
80

EVALUACIÓN
81

CRITERIOS DE EVALUACIÓN
81

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
83

MEDIDAS DE RECUPERACIÓN
84

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA
84

METODOLOGÍA
85

1º DE BACHILLERATO
87

2º BACHILLERATO
91

COMPONENTES DEL DEPARTAMENTO

D.ª. Encarnación González Molero. Profesora de Dibujo y Jefa del Departamento

Imparte clase en los siguientes grupos y materias:

- 1º A ESO EPVA
- 1º C ESO EPVA
- 2º A ESO EPVA
- 2º B ESO EPVA
- 2º E ESO EPVA
- 1ºA. Bachillerato Dibujo Técnico

D.ª. Carmen de la Varga Salto. Profesora de Dibujo .

Imparte clases en los siguientes grupos y materias:

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

D. Vicente Fernandez Pineda con desdoble Covid en 2ºE ,desde el alumno/a número 16 en adelante.

Plataformas para la gestión del aprendizaje online

-**Moodle Centros** usada por Encarnación González Molero .

-**Google Classroom** usada por Carmen de la Varga Salto.

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 EPVA 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 profesor/a 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.

Este es el segundo curso Covid y aunque se apuesta por una presencialidad en base a las mejores circunstancias, aún corresponde mantener la prudencia y contar con las plataformas digitales que permitan adaptarnos a las diferentes circunstancias que se planteen .

Este curso corresponde mejorar la competencia digital del alumnado , va a ser imprescindible el uso de archivos de imagen ,editarlos y participar con ellos en la comunicación ,en sus clases virtuales alojadas en las plataformas educativas Moodle Centros y Google Classroom ,ambas necesarias y esenciales .

El uso de las plataformas ha de convertirse en algo tan accesible y cercano como entrar en el instituto físico .La participación en la plataforma se va a valorar en gran medida en las materias de EPVA y en Dibujo Técnico .

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, los conceptos que aparecen programados. Para el desarrollo de la creatividad, objetivo fundamental en EPVA, 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.

Este curso también la educación para la salud adquiere protagonismo en nuestro enfoque con **las circunstancias Covid**.

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. La inteligencia emocional y las soft skills ,habilidades blandas ,también las consideramos por el desarrollo de la creatividad que da flexibilidad en toda adaptación ,en la asimilación de cambios .

COMPETENCIAS CLAVE

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

Actividades competenciales :

En la ESO ,podrán estar basadas en los proyectos del centro ,en días internacionales ,nacionales o regionales escolares relevantes ,además de las actividades interdisciplinares que se dispongan en instrucciones (interdisciplinares de área para alumnado de altas capacidades por ejemplo) y las que sirvan para elevar el nivel de competencia digital del alumnado .

El concurso Escolar de la Once ,se planteará en todos los cursos de la ESO como actividad competencial en EPVA favoreciéndose la competencia social y ciudadana ,además de la competencia digital del alumnado y la atención a la diversidad al tratar este curso sobre LA INCLUSIÓN .

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.

Participaremos en la promoción de la lectura con la promoción de la actividad UN LIBRO EN TU MOCHILA . Además en la CONCURSO DE MARCAPÁGINAS ,organizado por la Biblioteca.

Competencia plurilingüe (C2)

Implica utilizar distintas lenguas de forma apropiada y eficaz para el aprendizaje y la comunicación. Desde el Departamento de Dibujo aportamos la expresión visual en sus enfoques artístico y técnico como un lenguaje universal , adecuado puente para el entendimiento y el aprendizaje de distintas lenguas que conviven en nuestro centro .Las actividades competenciales de ilustración de vocabulario en otros idiomas son muy apropiadas, así como posibles actividades interdisciplinarias con los departamentos de idiomas.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (STEM)(C3)

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

Desde un enfoque de género ,es de gran interés fomentar la vocación científica entre nuestras alumnas.

Competencia digital (C4)

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.

La compensación educativa, el reto ,para este curso 2021-22 consiste en centrarse en subir esa competencia digital por parte del alumnado en el uso de las plataformas y gestión de imágenes mediante distintos programas sencillos de edición de imágenes ,además del uso del correo electrónico .Además de nuestra mejora con la formación para comprender las peculiaridades de la enseñanza on-line ,con objeto de suscitar un mayor interés entre el alumnado y poder gestionar el nuevo volumen de trabajo que tiene sus propios tiempos , exige objetivos de aprendizaje directos ,comprensibles y flexibilidad para adaptarse a las múltiples circunstancias .

Aprendemos ,el aprendizaje es adaptación .

Existen más retos ,el respeto en las comunicaciones en la red ,el aprendizaje de buenas formas ,cordialidad , netiqueta ,los modales en la red ,en prevención del ciber-bullying , el autocontrol ante la adicción por las TIC ,la propiedad intelectual y las distintas licencias que existen en internet .

Personal, Social y de Aprender a aprender (C5)

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.

Las plataformas de aprendizaje favorecen el trabajo autónomo.

Competencia ciudadana (C6)

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 presencial o virtual.

La libertad de expresión sin dañar .Netiqueta.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (C7)

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.(C8)

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 e integradora**. Estará orientada a aumentar la motivación de los alumnos/as 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/a 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 al profesor/a, 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 protocolo Covid. En los casos de ejercicios de auto expresión, se trabajaran de forma individual .

El trabajo colaborativo puede realizarse en la plataforma mediante chat ,hilos de correos electrónicos o foros tutorizados por el profesor/a .

Los Estándares de aprendizaje se considerarán para establecer estrategias educativas ,como elementos orientativos cómo pueden ser el diseño de rúbricas adaptadas a según que casos de aprendizaje.

La metodología en cuarentena será individualizada usando la plataforma y ipasen en la comunicaciones para establecer tareas preferiblemente de consolidación y de recuperación .

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/as 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. Este curso dependen de las circunstancias Covid

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.

Educación para la salud

Este curso al igual que el anterior, por la seguridad del alumnado y de toda la comunidad educativa, ,incluyendo a las familias ,apelando al sentido común e informando de la necesidad de **aceptar el sentido de los protocolos Covid** ,mediante la visualización de infografías informativas que ilustran sobre como protegerse y proteger a los demás (Guía de ventilación en las aulas .IDAEA-Csic.Mesura.Gobierno de España . ,oct.2020)

La ilustración científica tiene una enorme importancia en la divulgación de conocimiento utilizando el lenguaje visual .El alumnado también puede confeccionarlas con programas tipo Canva , Gimp o similares ,gratuitos .

Se pueden diseñar carteles ,realizar dibujos ,tomar conciencia de distancias interpersonales ,analizar los volúmenes y proporciones de un rostro ,relacionarlo con la necesidad del ajuste de la mascarilla .

La imaginación nos permite anticiparnos y diseñar estrategias ,la visualización y la capacidad de percibir el espacio ayuda a medir “a ojo” ,se entrena mediante el dibujo del natural .**El dibujo al aire libre** es muy recomendable ,antes el alumnado ha de aprender a mantener la distancia de seguridad cuando está en el patio.

Nuestro departamento colaborará en actividades interdisciplinarias y en todo momento con el representante Covid .Las normas nuevas han surgido de nuevas necesidades ,somos conscientes de la responsabilidad y de lo necesario del **trabajo colaborativo**.

El dibujo libre ayuda como **Arte terapia** ,ayuda a procesar lo que se está viviendo .

La copia del natural o de fotografías ,realizando un esfuerzo de observación favorece el autocontrol ,la concentración y la tolerancia a la frustración .

Los trabajos artísticos ilusionan ,favorecen la salud mental .

En las plataformas Moodle Centros y Classroom se incluirán tareas que ayuden en las circunstancias Covid ,se colaborará con otros departamentos en el diseño de UDIS que favorezcan tal fin.

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.

Este curso se pondrá en valor a los programas de refuerzo del aprendizaje (PRA) tanto para atención adecuada a cada alumno/a según sus características personales o circunstancias ,también en el caso de que haya repetido el curso .La colaboración con las tutorías ,el equipo educativo y orientación será esencial para determinar la mejor estrategia en cada caso particular .

El respeto por las emociones en la expresión personal es esencial en el fomento de la autoestima en el alumnado con necesidades particulares .

PROGRAMA DE REFUERZO DEL APRENDIZAJE Y RECUPERACION DE PENDIENTES

MEDIDAS PARA RECUPERAR LA EPVA 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. Esto favorecerá el seguimiento de su evolución y su programa de refuerzo de aprendizaje en caso de necesitarlo. Lo habitual es que, si no se trata de un alumno absentista o con dificultades de atención a las actividades del programa de refuerzo del aprendizaje , 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 lleguen a superar 2º ESO se valorará si con el logro realizado se puede considerar recuperada la asignatura de 1º ESO y en ese caso se le indicará que centre su esfuerzo en alcanzar los objetivos y criterios de EPVA de 2º ESO.

Aquellos alumnos/as que están en 3º ESO y por tanto no cursan EPVA, el procedimiento de recuperación de la asignatura EPVA 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 EPVA 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 como Programa de refuerzo del aprendizaje (PRA) ,en un seguimiento mensual o según vaya necesitando el alumno ,con el conocimiento de su tutor/a. 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 EPVA DE 2º ESO.

Plan de recuperación de pendientes en EPVA para alumnos que cursan 3º de ESO

1era evaluación .

El proyecto-actividad para recuperar se entregará a la Jefa del departamento de Dibujo **antes del 4 de diciembre** ,en entrevista personal y enviando fotografías y archivo de texto al correo nani.gonzalez@ieshuelin.com.

Durante las dos primeras semanas de noviembre la profesora se reunirá con los alumnos pendientes para tutorizar la recuperación .
En la plataforma Moodle Centros se subirá información que servirá para la realización del proyecto de recuperación ,también para subir trabajos .

Necesita un blog de dibujo o una carpeta con hojas blancas .
,lápiz ,goma ,sacapuntas y los materiales que considere para colorear .También un dispositivo electrónico que le sirva para hacer fotografías digitales del proyecto final y enviarlas por correo electrónico a la profesora .

En el bloc podrá realizar bocetos o proyectos artísticos acabados .Al conjunto de dibujos realizados en él lo vamos a llamar portafolio o carpeta .
Realizará un proyecto original ,inventado en esta primera evaluación .El tema a tratar en él va a ser “ LA INCLUSIÓN” ,realizar una historieta que sirva para promoverla .Para resolver dudas ha de entrar en la plataforma Moodle Centros y enviar un correo a la profesora .
El tamaño y el formato es libre .

Se valorará la buena presentación ,originalidad ,equilibrio de la composición ,adecuación del color respecto al mensaje que quiere transmitir .
Se realizará una fotografía del proyecto final que se enviará al correo nani.gonzalez@ieshuelin.com junto a otro archivo de texto en el que se describa el proyecto con detalle ,técnica utilizada (mate-

riales empleados ,coloreado ,collage ,editor de imágenes ...) y que se ha pretendido comunicar .Tanto en el texto ,correo electrónico ,como en la fotografía aparecerán las iniciales ,fecha y curso del alumno-a pendiente .

2a Evaluación

El proyecto se entregará **antes del 4 de Marzo** ,siguiendo los mismos cauces que en la 1era evaluación .Durante el mes de enero ,en la segunda semana ,el alumno habrá de ponerse en contacto con la profesora telemáticamente en el curso de Moodle Centros para informarse del nuevo tema del proyecto competencial que se acordará con el alumno pendiente .

La nota de Marzo se calculará según los criterios de evaluación de los cuales se informará en las distintas entrevistas que se produzcan en relación de ejercicios propuestos. El alumno debe ser capaz de explicar sus trabajos utilizando con propiedad el vocabulario aprendido lo cual se valorará positivamente . El alumno que no apruebe ,en la tercera evaluación tendrá posibilidad de recuperar las dos primeras evaluaciones según las circunstancias justificadas que se den .

3a Evaluación

En la semana posterior a las vacaciones de Semana Santa, habrá una nueva entrevista que concretará la realización del último proyecto de refuerzo del aprendizaje en EPVA ,para poder aprobar .En caso contrario deberá presentarse al examen teórico-práctico de la prueba extraordinaria de septiembre para ESO.

MEDIDAS DE RECUPERACIÓN DIBUJO TÉCNICO DE 1º BACHILLERATO.

Para superar la asignatura en Marzo debe obtenerse al menos un 5 con la media entre la nota de los dos trimestres. En Abril habrá un examen de recuperación para aquellos que la media no les dé aprobado. El alumno que no recupere la asignatura en Abril, 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.

PLAN DE RECUPERACIÓN PARA ALUMNADO QUE TIENE PENDIENTE DEL CURSO ANTERIOR LA ASIGNATURA

DIBUJO TÉCNICO I

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

CURSO 2021-2022

IES HUELIN

BACHILLERATO				
TRABAJO	FECHA DE ENTREGA	EXAMEN	FECHA EXAMEN	PROFESORA RESPONSABLE
DT I – 1º cuadernillo / Geometría plana	18 de noviembre	1º examen	24 de noviembre, 17:00	Pendientes de Dibujo Técnico I Carmen de la Varga Salto
DT I – 2º cuadernillo/ Sistema diédrico	2 de febrero	2º examen	9 de febrero, 17:00	
DT I – 3º cuadernillo/ Normalización	14 de abril	Examen final	4 de mayo, 17:00	

PLAN DE RECUPERACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO I PENDIENTE

La recuperación constará de unos cuadernillos de prácticas, con ejercicios similares a los que se propondrán en el examen y un examen por trimestre. La programación es la que se indica en el cuadro adjunto con las fechas de entrega de los cuadernillos de ejercicios de cada trimestre y de los exámenes.

El cuadernillo tendrá un valor del 20% de la nota de cada trimestre, correspondiendo el 80% al examen.

La nota final se obtendrá realizando la media de los tres trimestres. En el examen de mayo habrá una última posibilidad de recuperar la primera o segunda evaluación.

EVALUACIÓN EN ESO

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

La evaluación será inicial, continua, formativa ,criterial e integradora y atenderá tanto a los procesos como a los resultados. Partiendo de posibles deficiencias detectadas y con la intención de diseñar estrategias educativas para compensarlas .

Mediante la participación y el trabajo regular en clase, la atención activa a las explicaciones y la realización de tareas y actividades competenciales, el profesor/a podrá evaluar la asimilación de los diferentes conceptos planteados, 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 o audiovisuales .

El profesorado evaluará contando con los registros realizados en clase y las valoraciones de los trabajos realizados según los criterios de evaluación en el perfil de la materia de EPVA. La evaluación negativa en una tarea supondrá la realización de otra en la que se puedan apreciar los criterios que se han de valorar en esa tarea .

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

Los alumnos/as conocerán los aspectos fundamentales de la programación, los relacionados con los contenidos deseables , su evaluación, calificación y refuerzo del aprendizaje o profundización .

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.

Instrumentos de evaluación :

Serán variados (portafolio, registro anecdótico , proyectos , coevaluación ,autoevaluación ,rúbricas ,etc...) Se apreciará la participación del alumnado en las comunicaciones de la plataforma de aprendizaje online..

CRITERIOS PARA EVALUAR LAS COMPETENCIAS CLAVE

1.º Comunicación lingüística: C1

2.º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología: C3

3.º Competencia digital: C4

4.º Aprender a aprender: C5

5.º Competencias sociales y cívicas: C6

6.º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: C7

7.º Conciencia y expresiones culturales: C8

- Identificar y utilizar los elementos esenciales de los lenguajes visuales (punto línea, color, textura, composición,...) C1,C3,C4,C5,C6,C7,C8
- 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 ,C8
- Utilizar de manera intuitiva los sistemas de representación con la finalidad de representar perspectivas. C1,C3,C4,C6,C8
- 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 ,C8
- 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 ,C8
- Diferenciar distintos estilos y tendencias de las artes visuales a través del tiempo y atendiendo la diversidad cultural. C1,C2,C3,C4,C5,C7,C8
- Diferenciar y reconocer los procesos, técnicas, estrategias y materiales en imágenes del entorno audiovisual y multimedia. C1,C3,C4,C6,C7 ,C8
- 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 ,C8
- Disfrutar del fenómeno artístico.C1,C2, C4,C5,C6,C7,C8

CRITERIOS DE EVALUACIÓN .

Durante el proceso de aprendizaje del alumno/a en el desarrollo de las distintas actividades competenciales ,se informará al alumnado de los criterios que servirán para valorar su labor .La evaluación continua y formativa permitirá intervenir en el proceso de aprendizaje con objeto de conseguir mejoras ,evaluandose tanto durante el proceso como en los resultados obtenidos finalmente .Siendo muy importante la

constancia en las tareas por parte del alumnado ,durante las clases, para que la evaluación continua o formativa sea eficaz .

La ponderación de los distintos criterios en la asignatura de Educación Plástica Visual y Audiovisual se dará a conocer al alumnado durante la primera evaluación .

En la realización de las distintas actividades que se planteen en clase ,también se informará al alumnado en clase (o en la plataforma LMS) qué elementos o criterios se tendrán en cuenta en la valoración .

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN A CONSIDERAR

Los aspectos a considerar en la nota pueden resumirse en los dos siguientes apartados ,los cuales son orientativos .

La valoración de las actividades competenciales realizadas por el alumno/a 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 frecuente en la plataforma Moodle Centros o Classroom, 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 las tareas propuestas por profesora o profesor , que serán valorados con flexibilidad para adaptarse a las diferentes capacidades e intereses de los alumnos/as.

Los alumnos/as deben guardar las tareas artísticas realizadas hasta terminar el curso y estar evaluados.

Durante el curso, a los alumnos/as que no superen la materia en las evaluaciones trimestrales se les reforzará en el aprendizaje para salvaguardar la continuidad de la evaluación. Las recuperaciones podrán lograrse mediante la realización de trabajos esenciales ,según los criterios de evaluación ,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 programas del refuerzo del aprendizaje (PRA) con la valoración de sus particularidades

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 profesor/a y expresar 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.

La evaluación en la prueba extraordinaria será de los criterios no alcanzados y que quedaron recogidos en el informe individualizado de pendientes que se da al alumno/a al finalizar la evaluación Ordinaria en junio. Se considerará en la evaluación final los criterios alcanzados positivamente en Junio ,valorándose conjuntamente según las ponderaciones de los criterios en el perfil de la asignatura de Educación Plástica Visual y Audiovisual .

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Visita y/o Taller en el CAC- Málaga y al entorno del Soho.
- Visita y/o Taller en el Museo Picasso Málaga / Centro Pompidou (4º ESO)
- Visita al Museo Ruso. (1º ESO)
- Visita guiada al Museo Carmen Thyssen de Málaga.(2º de ESO)
- Visita al museo Revello de Toro en Málaga. (2º de ESO)
(La visita a los museos dependen de las circunstancias Covid)

- Salida al entorno cercano (paseo marítimo, parque de Huelin, huerto escolar, etc.) para dibujar del natural.

- Concurso o exposición participativa de tarjetas de Navidad, marcapáginas, logotipos, fotografía....

- Participación en el Concurso Escolar de la ONCE (actividades derivadas de la actividad competencial en clase)
- 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.

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.

Como novedad este curso ,se realizará una actividad interdisciplinar mediante la colaboración de los departamentos de Educación Física ,Música y Dibujo ,en el marco del ámbito del Área artística .

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.

La TDE es además de interés en el departamento de Dibujo por lo ya expuesto.

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/a la que decida cual utilizar en cada momento con el objeto de favorecer la claridad de los conceptos y despertar la curiosidad.

Este curso 2021-22 continuamos con recursos digitales que tienen sentido en las circunstancias del segundo curso COVID o como centro TIC :Dispositivos digitales ,móviles ,tabletas, ordenadores personales ,buscador de Google ,programas de televisión ,cuentas de Instagram ,cuentas de Pinterest ,wikis, infografías ,FAQS, Blogs ,programas gratuitos de gestión de imágenes o vídeo .

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 ,Visual y Audiovisual ” de la Editorial Santillana .

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 artísticas plásticas o audiovisuales 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 interdisciplinarias que vayan surgiendo a lo largo del curso, lo que supondrá cambios en la distribución temporal de los contenidos deseables, aunque garantizándose que al terminar el curso se habrán atendido 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 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 las 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 trabajaremos en la imagen en movimiento, la narración secuenciada y la imagen digital.

- **En el primer trimestre** se abordarán 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.
- Variaciones 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.

Criterios de evaluación

1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. CMCT, CEC.
2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias. CMCT, CEC.
3. Identificar significativo y significado en un signo visual. CAA, CEC.

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

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.

Se estimulará la reflexión y el pensamiento crítico en el alumnado, así como los procesos de construcción individual y colectiva del conocimiento, y se favorecerá el descubrimiento, la investigación, el espíritu emprendedor y la iniciativa personal.

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.

Los estándares de aprendizaje serán orientativos ,se considerarán en la confección de rúbricas como estrategia de aprendizaje .

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.

Instrumentos de evaluación :

Serán variados (portafolio, registro anecdótico , proyectos ,coevaluación ,autoevaluación ,rúbricas , etc...) Se apreciará la participación del alumnado en las comunicaciones de la plataforma de aprendizaje online..

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

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

- En 1º Bachillerato con un máximo del 50% en la primera evaluación y un 60% en la segunda y en la tercera evaluación .
- En 2º Bachillerato con un máximo del 70% .

Dos exámenes 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 del 50% en la primera evaluación y un 40% en la segunda y tercera evaluación .
- En 2º Bachillerato con un máximo del 30% .

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/as implicados, pero siempre durante los primeros días del siguiente trimestre. Además deberán aportar aquellos trabajos de clase que se les requieran por no haberlos realizado o haberlo hecho de manera incorrecta.

A el examen de recuperación podrán presentarse aquellos alumnos-as que quieran subir la nota obtenida en la evaluación (siempre que la nota baja se deba a el examen global y no a la falta de trabajo en las prácticas del trimestre).

En Bachillerato la nota final será la nota media entre las obtenidas en las tres Evaluaciones, en las que el alumno deberá haber conseguido al menos un 4 en la nota de la Evaluación o en la correspondiente recuperación. Los alumnos/as tienen la posibilidad de subir esta nota final, para ello, a final de curso coincidiendo con la fecha del examen de recuperación, los alumnos-as que hayan superado los tres trimestres de la asignatura con calificación positiva, podrán presentarse a un examen de subida. 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 obtenida con la media de los tres bloques.

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.

Habrá una recuperación a final de curso en la que el alumno se examinará 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/a se examinará de cada uno de los bloques temáticos que no tenga superados. En caso de tener alguno de ellos aprobados durante el curso, se mantendrán dicha calificación y se hará la media con la nota obtenida en la prueba extraordinaria de septiembre. La calificación de la prueba se valorará con el 100% de la nota. Los alumnos/as 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/a 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.
Realizar un aprendizaje significativo, estableciendo relaciones entre lo que el alumno ya sabe y lo que está aprendiendo.
- El alumno podrá comprobar todo lo que el/la profesor/a exponga e investigar por sí mismo aplicando el método científico al conocimiento del dibujo técnico.
- 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 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 y Normalización.

En 2º aparece un cuarto bloque:

- Documentación gráfica de proyectos

En 1º de bachillerato cada uno de los bloques se trabajan en uno de los trimestres del curso y en ese mismo orden, es decir, en el 1º Geometría plana, en el 2º Sistema Diédrico y en el 3º las Perspectivas y Normalización.

En 2º de Bachillerato se suele repetir el mismo esquema de distribución de los bloques que en 1º.

En 1º de Bachillerato se sugiere el texto de la Editorial Santillana como manual de consulta. Tanto en 1º como en 2º se trabaja con apuntes y ejercicios propuestos por la profesora, utilizando también otros libros de consulta recomendados y sitios webs o canales de YouTube como:

- Dibujo Técnico Paso a Paso canal de YouTube con videos explicativos.
- Web: profesordedibujo.com (muestra de forma ordenada los contenidos del canal de YouTube del mismo nombre)
- <http://www.laslaminas.es/>

Exámenes Selectividad resueltos:

- Departamento de Dibujo del IES Padre Manjón: <http://dibujo.iespm.es/index.php>
- <http://dibujotecnicodt.blogspot.com> (donde pueden descargarse en PDF los 3 tomos de ejercicios de Selectividad Andalucía resueltos de Ismael Ibáñez)
- Los muertos del diédrico IES Casas Viejas. Ejercicios de todos los temas resueltos y de la PEvAU

1º DE BACHILLERATO

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 P.D.

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.

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 oblicuo:

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.

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.

2º BACHILLERATO

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 afin 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.

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.

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.

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.

DEPARTAMENTO DE DIBUJO
I.E.S. Huelin

Reunidas las integrantes del departamento se aprueba la programación .

En Málaga a 9 de Noviembre de 2021

Fdo: Encarnación González Molero.

Jefa del Departamento de Dibujo

Fdo: Carmen de la Varga Salto.

Profesora de Dibujo