



PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO

Curso 2022/2023

Encarna Pedrosa Martínez
I.E.S ALTO ALMANZORA

INDICE

1	INTRODUCCIÓN	2
1.1	MIEMBROS DEL DEPARTAMENTO	2
1.2	PRIORIDADES DEL CENTRO	2
1.3	CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO POR CURSO	2
2	EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL	3
2.1	OBJETIVOS DE EDUCACIÓN PLÁSTICA	3
2.2	RELACIÓN DE LOS OBJETIVOS DE LA ESO CON LOS DEL AREA	4
2.3	CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE	5
2.3.1	<i>Programación de acciones y medidas para mejorar las competencias clave</i>	6
2.4	CONTENIDOS Y DISTRIBUCIÓN POR CURSOS:	8
2.4.1	<i>Segundo de enseñanza secundaria obligatoria</i>	8
2.5	PROPUESTA DE UNIDADES DIDÁCTICAS POR CURSO	9
2.6	EVALUACIÓN	10
2.6.1	<i>Criterios de evaluación:</i>	10
2.6.2	<i>Estándares evaluables de Segundo E.S.O</i>	13
2.6.3	<i>Procedimientos e instrumentos de evaluación</i>	20
2.6.4	<i>Criterios de calificación</i>	20
2.6.5	<i>Recuperación de aprendizajes no superados</i>	21
2.6.6	<i>Evaluación de la práctica docente</i>	21
2.7	METODOLOGÍA	22
2.7.1	<i>Orientaciones metodológicas</i>	22
3	DIBUJO TÉCNICO	24
3.1	OBJETIVOS DE DIBUJO TÉCNICO:	24
3.2	CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE	24
3.3	CONTENIDOS Y DISTRIBUCIÓN TEMPORAL	25
3.3.1	<i>Dibujo técnico 2º bachillerato</i>	25
3.4	EVALUACIÓN	28
3.4.1	<i>Criterios de evaluación en Bachillerato:</i>	28
3.4.2	<i>Procedimientos e instrumentos de evaluación</i>	29
3.4.3	<i>Criterios de Calificación 2ºBCH</i>	29
3.4.4	<i>Recuperación de aprendizajes no superados y situaciones excepcionales</i>	30
3.4.5	<i>Evaluación de la práctica docente</i>	30
3.5	METODOLOGÍA DIDÁCTICA	31
3.5.1	<i>Orientaciones Metodológicas</i>	31
3.5.2	<i>Materiales y recursos Didácticos</i>	31
4	MEDIDAS PARA EL DESARROLLO DE LOS ELEMENTOS TRANSVERSALES DEL CURRÍCULUM	32
5	ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	33
6	DESARROLLO DEL PROGRAMA TIC	34
7	ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS	36
7.1.1	<i>Explicación justificada de la actividad:</i>	36

PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO 2022/23

1 INTRODUCCIÓN

1.1 MIEMBROS DEL DEPARTAMENTO

En este curso académico 2022-23 el Departamento estará compuesto por dos profesoras. Los nombres de las profesoras, así como la distribución de los grupos es la que a continuación se especifica:

Sandra Gallegos Rodríguez, profesora de Tecnología, impartirá clase en el grupo de 2ºESOA.

Encarna Pedrosa Martínez, profesora de Dibujo, asume las funciones de jefa de departamento, impartirá clase en los siguientes grupos:

2ºESOB
3ºESOA y 3ºESOB
1º BTO (D. T)
2º BTO (D.T)

1.2 PRIORIDADES DEL CENTRO

1. Contribuir a la mejora por parte del alumnado de las ocho competencias clave, y de forma especial incidir en el desarrollo de la comunicación lingüística y el razonamiento matemático desde las diferentes áreas.
2. Mejorar la participación de las familias en los diferentes ámbitos de la vida en el centro contribuyendo en el proceso de enseñanza y aprendizaje de sus hijos.
3. Mejorar los niveles de éxito escolar del alumnado del centro reduciendo el abandono educativo prematuro incidiendo en aspectos como la atención a la diversidad, el programa de tránsito, oferta educativa, nuevos modelos de FP.
4. Fomentar los valores educativos de igualdad, coeducación, respeto y responsabilidad y contribuir a su transferencia a la vida diaria.
5. Analizar, valorar y desarrollar la competencia digital en los diferentes sectores de la comunidad educativa como instrumento para el nuevo modelo de enseñanza-aprendizaje.
6. Impregnar al alumnado del centro de una correcta concienciación medioambiental y de los diferentes problemas del planeta fomentando actuaciones para su conservación y mejora.

1.3 CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO POR CURSO

Después de realizar la evaluación inicial en los distintos grupos, se realiza una valoración de las características de los mismos. Teniéndolas en cuenta para elaborar la programación de los distintos cursos.

Segundo ESO A

El grupo está formado por 23 alumnos y alumnas, de los cuales 10 son chicos y 13 chicas. Una alumna repite y tiene EPVA pendiente de 2ºESO, otro alumno tiene pendiente EPVA de 1ºESO.

Seis alumnos se recomiendan para el PROA.

Nivel heterogéneo tanto en conocimientos de la materia como en motivación y trabajo.

En cuanto a los resultados de la evaluación inicial, han aprobado 13 alumnos/as y suspendido 10. Muchos alumnos/as presentan dificultad en geometría.

Segundo ESO B

El grupo está formado por 24 alumnos y alumnas, de los cuales 16 son chicas y 8 son chicos.

Hay dos repetidores, con EPVA pendiente de 1ºESO

Siete alumnos se recomiendan para el PROA.

El comportamiento del grupo es mejorable, hablan demasiado, sobre todo las chicas.

Tienen que mejorar los niveles de atención y concentración, durante la explicación. Es un grupo con buena dinámica de trabajo.

En cuanto a los resultados de la evaluación inicial, han suspendido 8 alumnos, aprueban 16 alumnos/as, sobresalen 4 alumnas. Muchos alumnos/as presentan dificultad en geometría.

Tercero ESO A

El grupo está formado por 21 alumnos/as, 13 chicas y 9 chicos. Repite una alumna. Asisten a Diversificación 5 alumnos/as. 4 alumnos/as se proponen para el PROA.

En cuanto a los resultados de la evaluación inicial, han suspendido 6 alumnos, aprueban 16 alumnos/as, sobresalen 5 alumnas.

El nivel del grupo es medio, su comportamiento es adecuado y trabajan en clase, no tanto en casa.

Tercero ESO B

El grupo está formado por 21 alumnos/as, 10 chicas y 11 chicos. Repite un alumno. Asisten a Diversificación 4 alumnos/as. 3 alumnos/as se proponen para el PROA.

En cuanto a los resultados de la evaluación inicial, han suspendido 7 alumnos, aprueban 14 alumnos/as, sobresalen 7 alumnas.

El comportamiento del grupo es mejorable, pero académicamente su rendimiento es bueno.

Primero de Bachillerato

El grupo lo integran 2 alumnos.

Son trabajadores en clase, en la casa tienen que trabajar más.

El nivel académico de un alumno es medio y del otro alumno, bastante bajo.

La evaluación inicial la aprueban los dos alumnos.

Segundo de Bachillerato

El grupo está formado por 2 alumnas.

Una de ellas no cursa la asignatura de Dibujo en 1ºBTO, por lo que en este curso tendrá que realizar un esfuerzo extra. Es muy trabajadora y dispondrá de toda la ayuda necesaria.

La otra alumna, parte de un nivel bueno.

2 EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

2.1 OBJETIVOS DE EDUCACIÓN PLÁSTICA

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, vivenciarse 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 suplicación 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.

2.2 RELACIÓN DE LOS OBJETIVOS DE LA ESO CON LOS DEL AREA

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a conseguir los objetivos de la etapa, ya que:

- Es la materia del currículo que vela por la estética de las formas.
- Desarrolla, como pocas, la sensibilidad y toma de conciencia ante la problemática ambiental y cultural.
- Ayuda a valorar el placer de los sentidos y sus distintas formas de relacionarse con el entorno.
- Fomenta una actitud de búsqueda constante hacia nuevas formas de comunicación, facilitando el conocimiento de una amplia gama de técnicas y procedimientos que pueden adaptarse a las necesidades de expresión de los alumnos/as, configurando una voz propia y personal.

- Trabajar con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas.
- Acostumbrarse a reflexionar sobre los procesos de aprendizaje.
- Desarrollar estrategias de planificación, previsión de recursos, anticipación y evaluación de resultados (tomar decisiones de manera autónoma).
- Integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes, lo que enriquece la comunicación.
- Profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad mediante la geometría y la representación objetiva de las formas, relacionándose contenidos de competencia matemática.
- Estimular el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica.

2.3 CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual mantiene una vinculación esencial con la competencia clave Conciencia y expresiones culturales y su contribución es decisiva para el desarrollo de las restantes. Destacamos, a continuación, las relaciones con las competencias clave recogidas en los currículos oficiales.

Comunicación lingüística:

Hacer uso de unos recursos específicos del área para expresar ideas, sentimientos y emociones.

Enriquecer la comunicación.

Integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes.

Conciencia y expresiones culturales

Ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y de la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios.

Aprender a mirar, ver, observar, percibir y ser capaz de expresarse a través de la imagen.

Experimentar e investigar con diversidad de técnicas plásticas y visuales.

Apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:

Desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados (tomar decisiones de manera autónoma).

Estimular el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica para fomentar la iniciativa y autonomía personal.

Social y cívica:

Generar actitudes y hábitos de convivencia, orden y limpieza en el trabajo desarrollado.

Trabajar en equipo y promover actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad.

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.

Aprender a aprender:

Acostumbrarse a reflexionar sobre los procesos.

Llevar a cabo tareas de experimentación creativa que impliquen la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora

Competencia digital:

Utilizar recursos tecnológicos específicos.

Reconocer la importancia de la imagen como soporte de la información.

Competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología:

Aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico.

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

Conocer fenómenos naturales y físicos: percepción visual, percepción táctil, materiales, descomposición de la luz y mezclas aditivas y sustractivas de colores, etc.

2.3.1 Programación de acciones y medidas para mejorar las competencias clave.

Conciencia y expresiones culturales

El Área de Plástica Visual y Audiovisual es ayudar a desarrollar y conseguir las capacidades de los alumnos/as para que sean capaces de apreciar, analizar, expresar y criticar la información visual que se les transmite. Se trata de desarrollar en el sentido de un cultivo analítico y exploratorio, y una comprensión, cada vez más completa, de las formas e imágenes del entorno para conseguir llegar a elaborar criterios personales que permitan un tipo de pensamiento creativo.

Realizar análisis de todo tipo de imágenes, exponiendo el significado objetivo y subjetivo de las mismas.

Analizar las imágenes desde un punto de vista crítico.

Estudiar el lenguaje plástico y el significado de obras de arte del patrimonio andaluz.

Realizar propuestas creativas sobre un tema determinado.

Competencia de Comunicación lingüística

Realización de cuestionarios para comprobar que se ha comprendido tanto la idea principal como también las ideas secundarias de un texto.

Lectura de textos del libro, resumen y síntesis y esquemas de estos que ayuden a ver las ideas principales y secundarias.

Exposición de trabajos en público.

Redactar una opinión personal, sobre un texto relativo a arte, o redactar el comentario a partir de una obra propia o ajena.

Competencia matemática

Planteamiento y resolución de problemas utilizando un proceso lógico de investigación, sobre todo en el bloque de geometría.

Trabajar el vocabulario común con las matemáticas.

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

Fomentar la investigación con distintos mecanismos que el alumnado sea capaz de desarrollar a partir de una actividad propia de Plástica.

Proponer ejercicios concernientes a este ámbito y relacionados con la Plástica y Visual, empleando el método científico.

Realización de carteles, sobre temas relacionados con esta área. (salud, consumo, medio ambiente, etc)

Competencia social y ciudadana

Realización de trabajos en grupo.

Comentarios sobre los dibujos propios y de los compañeros

Autonomía e iniciativa personal:

Realización de dibujos creativos, utilizando las técnicas más adecuadas.

Tratamiento de la información y competencia digital:

Búsqueda en internet de la información sobre un tema determinado, analizando distintas páginas hasta encontrar la más adecuada al tema de estudio.

Utilización de programas de diseño vectorial (Inkscape) y tratamiento de imágenes (Gimp) en la realización de los dibujos y trabajos.

ESO: PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES PARA MEJORAR LA COMPETENCIA LINGÜÍSTICA

- Se realizarán actividades para mejorar la ortografía y la expresión escrita.
- Realizar exposiciones orales sobre la obra realizada.
- Lectura en voz alta del libro de dibujo, una vez por semana. El alumno aprenderá el lenguaje específico de la asignatura. Esto facilitará su posterior estudio. Aprenderán lo importante que es, para la comprensión lectora, la correcta entonación de los enunciados.
- Realización de cuestionarios escritos para comprobar que se ha comprendido tanto la idea principal como también las ideas secundarias del libro de texto.
- Lectura de textos del libro, resumen y síntesis y esquemas de estos que ayuden a ver las ideas principales y secundarias.

BACHILLERATO: PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES PARA MEJORAR LA COMPETENCIA LINGÜÍSTICA

- Lectura en voz alta del libro, diariamente. El alumno aprenderá el lenguaje específico de la asignatura.
- Exposición oral de trabajos en clase.
- Corrección de ejercicios en la pizarra por el alumno, explicando los pasos seguidos, al resto de compañeros, utilizando la terminología propia de la materia.

2.4 CONTENIDOS Y DISTRIBUCIÓN POR CURSOS:

2.4.1 Segundo de enseñanza secundaria obligatoria

PRIMER TRIMESTRE

Bloque 3. Dibujo Técnico.

POLÍGONOS

Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.

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

TANGENCIAS

Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias.

Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.

TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS

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.

Bloque 1. Expresión Plástica

COMUNICACIÓN VISUAL

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.

ELEMENTOS DE LA EXPRESIÓN PLÁSTICA

La luz. Sombras propias y sombras proyectadas.

El claroscuro. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos.

El grabado. Grabado en hueco y en relieve.

SEGUNDO TRIMESTRE

Bloque 1. Expresión Plástica

LA OBRA DE ARTE

El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

Bocetos, encajes y apuntes. La obra artística.

Relación de la obra de arte con su entorno.

Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía.

Bloque 3. Dibujo Técnico.

SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

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.

Contenido Transversal:

Rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

TERCER TRIMESTRE

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

LA IMAGEN EN MOVIMIENTO

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.

Contenido Transversal:

Conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

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.

2.5 PROPUESTA DE UNIDADES DIDÁCTICAS POR CURSO

Teniendo en cuenta que el curso tiene aproximadamente 30 semanas útiles, y considerando que el tiempo semanal asignado a esta materia es de 2 horas, sabemos que en el curso habrá alrededor de 60 sesiones. Podemos, pues, hacer una estimación del reparto del tiempo por unidad didáctica, tal y como se detalla a continuación:

SEGUNDO ESO	TEMPORALIZACIÓN
UNIDAD 1: Polígonos y Tangencias	7 sesiones
UNIDAD 2: Elementos de Expresión Plástica	14 sesiones
UNIDAD 3: Comunicación Visual	6 sesiones

UNIDAD 4: La obra de Arte	7 sesiones
UNIDAD 5: Transformaciones Geométricas	10 sesiones
UNIDAD 6: Sistemas de Representación	10 sesiones
UNIDAD 7: la Imagen en Movimiento	6 sesiones
TOTAL	60 sesiones

Esta distribución de tiempos es flexible y la iremos adaptando al ritmo del alumnado.

2.6 EVALUACIÓN

2.6.1 Criterios de evaluación:

SEGUNDO ESO.

Bloque 1. Expresión Plástica.

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. MCT, 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.
1. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. CAA, SIEP, CEC.
2. 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.

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 signficante 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

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.

2.6.2 Estándares evaluables de Segundo E.S.O

A continuación, se relacionan los estándares evaluables con los criterios de evaluación.

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA	
Criterios de Evaluación	Estándares de aprendizaje
1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	1.1 Reconoce los elementos esenciales que componen una forma: configuración, tamaño, material, textura, color y posición.
	1.2 Clasifica las formas según su origen, en naturales y artificiales; y según su estructura, en geométricas y orgánicas.
	1.3. Identifica y valora la importancia del punto, la línea, el plano y la textura, y analiza de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas.
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas.
	2.2. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geoméricamente o más libres y espontáneas.
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: líneas, puntos, colores, texturas y claroscuros.	3.1 Distingue y expresa las sensaciones que transmiten las distintas formas.
	3.2. Realiza composiciones que transmitan emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...).
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.
	4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.
	4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.

5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.
6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas. 6.2 Diferencia los atributos del color: tono, valor y saturación. 6.3 Conoce el círculo cromático y los colores terciarios. 6.4 Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color 6.5 Comprende la armonía de colores afines y complementarios 6.6 Diferencia luz natural y luz artificial y sus diferentes valores expresivos. 6.7 Identifica las principales cualidades de la luz: dirección, calidad e intensidad. 6.8 Identifica las zonas de luz y de sombra en las representaciones artísticas: luz propia, media luz, sombra propia y proyectada.
7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	7.1. Emplea las texturas en sus composiciones.
8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	8.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) mediante el uso de distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...) 8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración obras plásticas 8.3. Representa con claroscuros la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas. 8.4. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de modo responsable con el medioambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas. 8.5. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito, ajustándose a los objetivos finales.
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	9.1. Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula valorando y evaluando el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa.

10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.
11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La t�mpera, los l�pices de grafito y de color. El <i>collage</i> .	11.1. Utiliza con propiedad las t�cnicas gr�fico-pl�sticas conocidas aplic�ndolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
	11.2. Utiliza el l�piz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicaci�n del l�piz de forma continua en superficies homog�neas o degradadas.
	11.3. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aport�ndolo al aula cuando es necesario para la elaboraci�n de las actividades.
	11.4. Experimenta con las t�mperas, aplicando la t�cnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas seg�n el grado de opacidad y la creaci�n de texturas visuales crom�ticas.

BLOQUE 2. COMUNICACI�N AUDIOVISUAL	
Criterios de Evaluaci�n	Est�ndares de aprendizaje
1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepci�n de im�genes.	1.1. Distingue entre percepci�n visual y observaci�n.
2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones �pticas y aplicar estas leyes en la elaboraci�n de obras propias.	2.1. Analiza las causas por las que se producen los distintos efectos visuales figura-fondo.
	2.2. Analiza las causas por las que se produce una ilusi�n �ptica y aplica conocimientos de los procesos perceptivos.
	2.3. Identifica y clasifica diferentes ilusiones �pticas seg�n los principios de la percepci�n.
	2.4. Dise�a ilusiones �pticas bas�ndose en las leyes perceptivas.
3. Identificar signifiante y significado en un signo visual.	3.1. Distingue signifiante y significado en una imagen.
4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en im�genes presentes en el entorno comunicativo.	4.1. Diferencia im�genes figurativas de abstractas.
	4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de im�genes.
	4.3. Crea im�genes con distintos grados de iconicidad bas�ndose en un mismo tema.
5. Distinguir y crear distintos tipos de im�genes seg�n su relaci�n signifiante-significado: s�mbolos e iconos.	5.1. Distingue s�mbolos de iconos.

6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.
	6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.
7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	7.2. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.
	7.3. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista, aplicando diferentes leyes compositivas.
8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento y explorar sus posibilidades expresivas.	9.1. Conoce y aprecia diferentes tipos de lenguaje audiovisual y los analiza en varios ejemplos.
10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.
11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	11.1. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.
12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	12.1. Distingue las funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales
	12.2. Diseña, individualmente y en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones mediante diferentes lenguajes y códigos. Para ello, sigue de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, <i>story board</i> , realización...). Valora de modo crítico los resultados
13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	13.1. Conoce el significado de lenguaje visual como sistema de comunicación.
	13.2. Identifica las clases de lenguajes visuales presentes en los mensajes visuales y audiovisuales.
	13.3. Conoce el patrimonio artístico y lo respeta, muestra una actitud abierta y de respeto por las creaciones artísticas independientemente del origen o la ideología del artista, y contribuye a su conservación.

	13.4. Diseña en equipo mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, <i>story board</i> , realización...). Valora de manera crítica los resultados.
	13.5. Estudia la influencia de la iluminación en la historia de la arquitectura.
	13.6. Analiza la influencia de la iluminación en géneros cinematográficos como el cine expresionista y el cine negro.
	13.7. Analiza y valora el uso de la perspectiva en la fotografía, la arquitectura y la historia del arte.
14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	14.1. Reconoce y analiza el titular, la ilustración, el texto, el logotipo y el eslogan en publicidad.
15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	15.1. Conoce el lenguaje cinematográfico y el lenguaje televisivo y sus posibilidades expresivas.
	15.2. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.
	15.3. Analiza el valor expresivo de los distintos planos cinematográficos
16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante él mismo.	16.1. Elabora documentos para presentar un tema o proyecto, empleando recursos de manera adecuada.
	16.2. Utiliza con responsabilidad las TIC y conoce los riesgos que implica en la difusión de imágenes en diferentes medios.
	16.3. Conoce y valora las nuevas artes visuales: arte interactivo, videoarte, videojuegos, animaciones por ordenador, espectáculos de luces, etc.

BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO	
Criterios de Evaluación	Estándares de aprendizaje
1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.
2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.

3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.
6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	6.1. Identifica los ángulos de 30° , 45° , 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.
7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.
10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	11.1. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.
	11.2. Comprende el concepto de proporcionalidad y sus aplicaciones en el teorema de Thales y el teorema de la altura.
12. Conocer lugares geométricos y definirlos.	12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz).
13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.
14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.
15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.
16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.
17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.
19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.
20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	20.1. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia.
21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	21.1. Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado.
22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.
	22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.
	22.3. Conoce el trazado de enlaces de arcos de circunferencia sobre una línea poligonal.
23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.
24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	24.1. Analiza y construye varios tipos de óvalos y ovoides según los diámetros conocidos
25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	25.1. Construye correctamente espirales de 2 y 3 centros.
26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.
27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.	27.1. Conoce la representación de puntos, rectas y figuras planas en el sistema diédrico.
	27.2. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.
	27.3. Interpreta y aplica correctamente los elementos básicos de normalización.
28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.
29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

2.6.3 Procedimientos e instrumentos de evaluación

Instrumentos de Evaluación:

Para evaluar al alumnado se atenderá en mayor medida al grado en los que los conocimientos se reflejan en la parte práctica de la asignatura. Para llevar a cabo la evaluación se considerarán los siguientes instrumentos:

1. Observación del alumnado, tanto en el trabajo individual como en el grupal.
2. Análisis del trabajo cotidiano de los alumnos/as, a través de cuadernos, fichas de trabajo, trabajos escritos, proyectos...
3. Valoración de la participación en las actividades de aprendizaje.
4. Calidad de las aportaciones y sugerencias en el marco de tareas de grupo.
5. Valoración de la colaboración entre el alumnado.
6. Realización de las tareas tanto en clase, en casa o en otras situaciones.
7. Pruebas orales y escritas, en las que se valorarán aspectos conceptuales y los relacionados con los valores y actitudes y con los procedimientos y habilidades
8. La valoración de los trabajos y actitudes atenderán en todo momento a las competencias básicas.
9. Utilización de la plataforma Moodle. Utilización del correo electrónico.

Procedimientos de Evaluación:

1. Libreta de apuntes y ejercicios, que deberá estar al día.
2. Bloc de Dibujo
3. Láminas y ejercicios realizados en casa, que serán entregados en la fecha fijada.
4. Controles orales y escritos.
5. Observación del comportamiento y del rendimiento del alumno en el aula.
6. Trabajo realizado en Moodle. Utilización de internet.

2.6.4 Criterios de calificación

Criterios de calificación Segundo ESO:

Trabajos individuales: 60%.

Presentación puntual de los trabajos: 10 %

Control de los contenidos: 30%.

Corrección de los controles

Los controles serán corregidos en el plazo máximo de una semana.

Se entregarán corregidos al alumnado en horario de clase y se aclararán en la pizarra los ejercicios que presenten alguna dificultad.

Si el alumno encuentra algún fallo en la corrección, lo pondrá en conocimiento del profesor, pudiendo ser modificada la nota.

El profesor guardará los controles en el departamento ante posibles reclamaciones.

2.6.5 Recuperación de aprendizajes no superados.

Recuperación de alumnos de 2ºESO (periodo comprendido entre la evaluación ordinaria y extraordinaria)

1. Todos los alumnos y alumnas que no hayan obtenido una calificación positiva a lo largo de la evaluación continua, podrán presentarse a una convocatoria extraordinaria de final de curso. Se realizará una recuperación para cada una de las evaluaciones, en la que podrán recuperar los contenidos pendientes y subir nota los alumnos que lo deseen.

2. Esta evaluación consistirá en la realización de una prueba objetiva que abarque los contenidos no alcanzados de la programación y la presentación de los ejercicios prácticos, que el Departamento crea oportuno para cada alumno/a en particular, incluidos en el informe de recuperación.

3. Se tendrán en cuenta las calificaciones obtenidas, durante el curso, en los contenidos aprobados.

Igualmente se recurrirá a la evaluación extraordinaria cuando el alumno acumule el 20% de faltas injustificadas del total de horas lectivas del trimestre. Tendrá que presentar los trabajos pedidos en la asignatura y realizar una prueba sobre los contenidos impartidos., perdiendo el derecho a la evaluación continua.

Criterios de calificación

Prueba escrita (teórico-práctica): 60%

Ejercicios propuestos en el informe de recuperación: 40%

Evaluación de pendientes.

Los alumnos con asignaturas pendientes de cursos anteriores se evaluarán mediante los siguientes procedimientos:

- Anuncio de reunión para la entrega del plan de recuperación, en el tablón del alumnado o por correo electrónico.
- Presentación de trabajos prácticos, fijados con antelación por el Departamento. (Presencial o telemáticamente)
- Realización de una prueba teórica- práctica, fijada por el departamento.

Criterios de calificación

Prueba escrita (teórico-práctica): 60%

Ejercicios: 40%

2.6.6 Evaluación de la práctica docente.

La evaluación de la programación se realizará trimestralmente y al finalizar el curso.

La evaluación de la práctica docente se realizará trimestralmente por medio de tes, que se pasarán a los alumnos de los distintos cursos y grupos. Esta evaluación se tendrá en cuenta para mejorar en el siguiente trimestre. La evaluación de final de curso servirá para

corregir los errores cometidos, de cara al próximo curso.

2.7 METODOLOGÍA

2.7.1 Orientaciones metodológicas

Enseñanza presencial.

La metodología de la materia, incorpora la utilización de las plataformas digitales Moodle y Classroom, trabajaremos con ellas aun estando en modo presencial.

Se seguirán las siguientes orientaciones metodológicas:

1. Priorizar la reflexión y el pensamiento crítico del alumnado, así como la aplicación del conocimiento frente al aprendizaje memorístico.

Un alumnado reflexivo relaciona nuevos conocimientos con los que ya sabe, establece relaciones entre las diferentes áreas y materias, adapta los conocimientos a sus propias necesidades y convierte el pensamiento en acción. En este sentido, el objetivo no es sólo saber, sino saber aplicar lo que se sabe y hacerlo en diferentes contextos y situaciones. Desde esta perspectiva, la explicación de por qué aprendemos lo que aprendemos y en qué medida lo podemos aplicar a diferentes contextos facilita la significatividad de lo aprendido, su aplicabilidad y su mejor aceptación por parte del alumnado.

2. Propuesta de diferentes situaciones de aprendizaje que pongan en marcha en el alumnado procesos cognitivos variados y significativos.

Los aprendizajes deben ser lo más significativos posible. Estableciéndose los vínculos necesarios entre los conocimientos previos y los nuevos contenidos. Teniendo en cuenta las capacidades cognitivas del alumno para que posibilite la reelaboración de sus esquemas de conocimiento, cuestionando sus ideas como paso previo a la construcción de significados. Para ello es necesaria una actitud favorable al aprendizaje, que se da cuando lo que se aprende tiene sentido, sirve para solucionar cuestiones que interesan. Se valorará la adecuada presentación y aseo.

3. Contextualización de los aprendizajes.

El tratamiento y desarrollo de los objetivos y contenidos debe trabajarse de manera contextualizada y a través de metodologías que los conecten con la realidad. Los aprendizajes que se adquieren relacionados con la realidad vital tienen un carácter más significativo y perdurable para el alumnado. Para ello, se llevarán a cabo actuaciones tales como relacionar los aprendizajes con la vida cotidiana, vincular dichos aprendizajes con el entorno próximo (social, natural, cultural...) del alumnado, incorporar sus vivencias y experiencias en el ámbito sociocultural al proceso de enseñanza-aprendizaje, aprovechar las oportunidades de aprendizaje creadas en el contexto del aula y fuera de ella.

4. Utilización de diferentes estrategias metodológicas, con especial relevancia del trabajo a partir de situaciones-problema.

Esta forma de trabajar supone potenciar la autonomía de los alumnos/as, de tal manera que éstos/as sean capaces de tomar decisiones sobre su propio aprendizaje; proponer tareas relacionadas con la solución de problemas reales en contextos auténticos que reflejen su funcionalidad para otras situaciones, etc. Todo ello con el objetivo de que el alumno/a desarrolle diferentes procesos cognitivos.

5. Aprender a actuar en la complejidad.

Saber dar respuesta a problemas o situaciones que en la vida real se nos presenten fácilmente. Esto aumentará las capacidades del alumno y lo preparará para enfrentarse a cualquier situación.

6. Alternancia de situaciones de aprendizaje, teniendo en cuenta las motivaciones y los intereses del alumnado.

Al utilizar diferentes actividades, actuaciones y situaciones el profesor/a deja de monopolizar el tiempo de clase y el alumno/a deja de ser sólo un receptor. Esta variedad de situaciones de aprendizaje (diseñadas, estimuladas y guiadas por el profesorado), puede concretarse en acciones tales como la elaboración de proyectos para resolver problemas cotidianos.

7. Metodología investigativa.

La investigación, por parte del alumnado, propicia el desarrollo de la autonomía personal además de aproximar al alumno/a a los procedimientos propios del método científico.

8. Potenciar la lectura y el tratamiento de la información como estrategia de aprendizaje.

El alumnado que lee, investiga, busca información y la relaciona, de forma crítica con otras informaciones procedentes de diferentes fuentes, es más autónomo y capaz de construir su propio aprendizaje con las ayudas que sean necesarias. En este sentido es esencial la utilización de diversas fuentes de información y documentación, incluido el entorno, en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

9. Fomento del conocimiento que tiene el alumnado sobre su propio aprendizaje.

Es importante conseguir que el alumnado se implique y que sea agente activo de su propio aprendizaje y que sea capaz de aprender a aprender; organizar y planificar el trabajo personal como estrategia para progresar en su aprendizaje; plantearse interrogantes, contrastar información; comprobar y contrastar resultados, y ser capaz, progresivamente, de evaluar su propio proceso de aprendizaje, o lo que es lo mismo autoevaluarse.

10. Fomento de un clima escolar de aceptación mutua y cooperación.

Potenciar en el alumnado la autoestima, la competencia personal y social y la confianza en sí mismo favorecerá la interacción en grupos heterogéneos y la mediación y resolución de conflictos. Asimismo, se debe potenciar un clima de participación, colaboración y respeto entre los alumnos/as y entre éstos/as y el profesorado.

11. Potenciar del trabajo colaborativo

Los agrupamientos juegan un papel muy relevante en el cómo enseñar. Conviene variar el tipo de agrupamientos, sobre todo en los grupos que convivan alumnos/as de características diversas o muy diversas y el enriquecimiento que esto supone para el desarrollo personal y social del alumnado.

Un ambiente socialmente heterogéneo y enriquecido contribuye a la adquisición, por parte del alumnado, de la competencia social y ciudadana. El alumno/a no debe tener como único referente de su aprendizaje al profesorado: se puede aprender también de los iguales. En este sentido, se han de desarrollar procesos de interacción, comunicación e interrelación, así como fomentar escenarios colaborativos y deliberativos.

12. Búsqueda, selección y elaboración de materiales curriculares diversos.

El profesorado debe implicarse, con la colaboración del alumnado, en la elaboración y diseño de diferentes tipos de materiales, adaptados a los distintos niveles y a los

diferentes estilos y ritmos de aprendizaje. En este sentido, además del libro de texto se potenciará el uso de los demás materiales y recursos, destacando la integración de las bibliotecas (del centro, del aula, o del entorno) y de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje.

3 DIBUJO TÉCNICO

3.1 OBJETIVOS DE DIBUJO TÉCNICO:

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 en el espacio.
3. Analizar los fundamentos y las características de los sistemas de representación.
4. Valorar la universalidad de la normalización en el dibujo técnico y aplicar las principales normas
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 UNE e ISO referidas a la obtención, posición y acotación de las vistas de un cuerpo valorando sus posibilidades en la realización de planos técnicos.

3.2 CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

Competencia lingüística (CCL). 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

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.

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.

Competencia aprender a aprender (CAA) al incidir en la investigación previa y en la aplicación práctica de las técnicas aprendidas por parte del alumnado.

Competencia social y cívica (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.

Competencia sentida 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.

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.

3.3 CONTENIDOS Y DISTRIBUCIÓN TEMPORAL

3.3.1 Dibujo técnico 2º bachillerato

PRIMER TRIMESTRE:

Bloque 1. Geometría y Dibujo Técnico.

1. PROPORCIONALIDAD

Resolución de problemas geométricos: Proporcionalidad.

El rectángulo áureo. Aplicaciones

2. EQUIVALENCIA.

Construcción de figuras planas equivalentes.

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

3. POTENCIA E INVERSIÓN

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

4. CURVAS CÓNICAS Y TÉCNICAS

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.

5. TRANSFORMACIONES HOMOGRAFICAS

Transformaciones geométricas: Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones.

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

Bloque 2. Sistemas de representación.

6. SISTEMA DIÉDRICO

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

SEGUNDO TRIMESTRE:

7. ABATIMIENTOS, CAMBIOS DE PLANO Y GIROS

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

8. 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.

9. SISTEMA AXONOMÉTRICO

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.

TERCER TRIMESTRE:

Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos.

10. 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.

11. LA NORMALIZACIÓN EN EL DIBUJO TÉCNICO.

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.

12. DISEÑO ASISTIDO POR ORDENADOR.

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.

3.4 EVALUACIÓN

3.4.1 Criterios de evaluación en Bachillerato:

DIBUJO TÉCNICO II

Bloque 1. Geometría y Dibujo Técnico

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

Bloque 2. Sistemas de representación.

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.

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.

3.4.2 Procedimientos e instrumentos de evaluación.

INSTRUMENTOS:

- Observación de alumnado, tanto en el trabajo individual como en el grupal.
- Análisis del trabajo cotidiano de los alumnos/as, a través de cuadernos, fichas de trabajo, trabajos escritos, proyectos...
- Valoración de la participación en las actividades de aprendizaje.
- Calidad de las aportaciones y sugerencias en el marco de tareas de grupo.
- Valoración de la colaboración entre el alumnado.
- Realización de las tareas tanto en clase, en casa o en otras situaciones.
- Pruebas orales y escritas, en las que se valorarán aspectos conceptuales y los relacionados con los valores y actitudes y con los procedimientos y habilidades.
- Utilización de las plataformas digitales y correo electrónico.

PROCEDIMIENTOS:

1. Libreta de apuntes y ejercicios, que deberá estar al día.
2. Láminas y ejercicios realizados, entregados en la fecha fijada.
3. Controles orales y escritos.
4. Observación del comportamiento y del rendimiento del alumno en el aula
5. Trabajo realizado en las plataformas digitales.

3.4.3 Criterios de Calificación 2ºBCH

Trabajos individuales: 20%.

Presentación puntual de los trabajos: 10 %

Control de los contenidos: 70%.

Corrección de los controles

Los controles serán corregidos en el plazo máximo de una semana.

Se entregarán corregidos al alumnado y se aclararán los ejercicios que presenten alguna dificultad.

Si el alumno encuentra algún fallo en la corrección, lo pondrá en conocimiento del profesor, pudiendo ser modificada la nota.

El profesor guardará los controles en el departamento ante posibles reclamaciones.

3.4.4 Recuperación de aprendizajes no superados y situaciones excepcionales.

Extraordinaria

1. Todos los alumnos y alumnas que no hayan obtenido una calificación positiva a lo largo de la evaluación continua, podrán presentarse a una convocatoria extraordinaria de final de curso. Se realizará una recuperación para cada una de las evaluaciones, en la que podrán recuperar los contenidos pendientes y subir nota los alumnos que lo deseen.

2. Esta evaluación consistirá en la realización de una prueba objetiva que abarque los contenidos no alcanzados de la programación y la presentación de los ejercicios prácticos, que el Departamento crea oportuno para cada alumno/a en particular, incluidos en el informe de recuperación.

3. Se tendrán en cuenta las calificaciones obtenidas, durante el curso, en los contenidos aprobados.

Igualmente se recurrirá a la evaluación extraordinaria cuando el alumno acumule el 20% de faltas injustificadas del total de horas lectivas del trimestre. Tendrá que presentar los trabajos pedidos en la asignatura y realizar una prueba sobre los contenidos impartidos., perdiendo el derecho a la evaluación continua.

Criterios de calificación

Prueba escrita (teórico-práctica): 70%

Ejercicios propuestos en el informe de recuperación: 30%

Evaluación de Pendientes.

Los alumnos con asignaturas pendientes de cursos anteriores se evaluarán mediante los siguientes procedimientos:

- Entrega del plan de recuperación al alumno.
- Presentación de trabajos prácticos, fijados con antelación por el Departamento.
- Realización de una prueba teórica- práctica, fijada por el departamento.

Criterios de calificación

Prueba escrita (teórico-práctica): 70%

Ejercicios: 30%

Los alumnos de bachillerato serán atendidos por el jefe de departamento.

3.4.5 Evaluación de la práctica docente.

La evaluación de la programación se realizará trimestralmente y al finalizar el curso.

La evaluación de la práctica docente se realizará trimestralmente por medio de tes, que se pasarán a los alumnos de los distintos cursos y grupos. Esta evaluación se tendrá en cuenta para mejorar en el siguiente trimestre. La evaluación de final de curso servirá para corregir los errores cometidos, de cara al próximo curso.

3.5 METODOLOGÍA DIDÁCTICA

3.5.1 Orientaciones Metodológicas.

La metodología del Dibujo Técnico está basada en las siguientes orientaciones:

Seguir un método activo en el que la inducción sea el factor más importante para enfocar el estudio de la materia con un carácter de investigación.

Los contenidos han de relacionarse con su aplicación inmediata, induciendo a nuevos conocimientos y conceptos de otras materias.

El tipo de representación es de carácter “objetivo- documental”, excluyéndose la libre interpretación, pero no la búsqueda de la estética, siendo importante el uso del color y claroscuro como ayuda a la representación.

Proponer técnicas gráficas adecuadas.

Potenciar la participación del alumno en:

La selección de aplicaciones, métodos y técnicas relativos a la materia.

En el proceso de evaluación.

En la elección de sistemas de trabajo.

En cuanto al profesor, realizará las siguientes funciones

Motivar.

Coordinar el desarrollo de las actividades

Facilitar recursos.

Prestar atención individualizada.

Evaluar el proceso de aprendizaje.

3.5.2 Materiales y recursos Didácticos

Libros de Texto

Los libros de texto que se van a utilizar son:

En 2º ESO Educación Plástica Visual y Audiovisual de editorial SM.

En 3º ESO Educación Plástica Visual y Audiovisual de editorial SM

Junto al uso de libros de texto se facilitarán y utilizarán otros libros de este Departamento.

Materiales:

Contamos con los siguientes materiales:

Proceso de información:

Pizarra

Proyector y pizarra digital.

Retroproyector.

Equipo informático.

Material bibliográfico.

4 MEDIDAS PARA EL DESARROLLO DE LOS ELEMENTOS TRANSVERSALES DEL CURRÍCULUM

El artículo 3 de la Orden de 14 de julio de 2016, establece que, sin perjuicio de su tratamiento específico en ciertas materias de la etapa vinculadas directamente con estos aspectos, el currículo debe incluir de manera transversal los elementos siguientes.

- a) El respeto al Estado de derecho y a los derechos y libertades fundamentales recogidos en la Constitución española y en el Estatuto de Andalucía.
- b) Las competencias personales y las habilidades sociales para el ejercicio de la participación, desde el conocimiento de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político y la democracia.
- c) La educación para la convivencia y el respeto en las relaciones interpersonales, la competencia emocional, la autoestima y el autoconcepto como elementos necesarios para el adecuado desarrollo personal, el rechazo y la prevención de situaciones de acoso escolar, discriminación o maltrato, y la promoción del bienestar, de la seguridad y la protección de todos los miembros de la comunidad educativa.
- d) Los valores y las actuaciones necesarias para el impulso de la igualdad real y efectiva entre mujeres y hombres, el reconocimiento de la contribución de ambos sexos al desarrollo de nuestra sociedad y al conocimiento acumulado por la humanidad, el análisis de las causas, situaciones y posibles soluciones a las desigualdades por razón de sexo, el respeto a la orientación y a la identidad sexual, el rechazo de comportamientos, contenidos y actitudes sexistas y de los estereotipos de género, la prevención de la violencia de género y el rechazo a la explotación y abuso sexual. Los valores inherentes y las conductas adecuadas a los principios de igualdad de oportunidades, accesibilidad universal y no discriminación, así como la prevención de la violencia contra las personas con discapacidad.
- e) La tolerancia y el reconocimiento de la diversidad y la convivencia intercultural, la contribución de las diferentes sociedades, civilizaciones y culturas al desarrollo de la humanidad, la educación para la cultura de paz, el respeto a la libertad de conciencia, la consideración a las víctimas del terrorismo, el conocimiento de los elementos fundamentales de la memoria democrática vinculados principalmente con hechos que forman parte de la historia de Andalucía, y el rechazo y la prevención de la violencia terrorista y cualquier otra forma de violencia, racismo o xenofobia.
- f) Las habilidades básicas para la comunicación interpersonal, la capacidad de escucha activa, la empatía, la racionalidad y el acuerdo a través del diálogo.
- g) La utilización crítica y el autocontrol en el uso de las TIC y los medios audiovisuales, la prevención de las situaciones de riesgo derivadas de su utilización inadecuada, su aportación a la enseñanza, al aprendizaje y al trabajo del alumnado, y los procesos de transformación de la información en conocimiento.
- h) Los valores y conductas inherentes a la convivencia vial, la prudencia y la prevención de los accidentes de tráfico. Asimismo, se tratarán temas relativos a la

protección ante emergencias y catástrofes. los diversos modelos de empresas, la aportación al crecimiento económico desde principios y modelos de desarrollo sostenible y utilidad social, el fomento del emprendimiento, de la ética empresarial y de la igualdad de oportunidades.

- i) La toma de conciencia sobre temas y problemas que afectan a todas las personas en un mundo globalizado, entre los que se considerarán la salud, la pobreza en el mundo, la emigración y la desigualdad entre personas, pueblos y naciones, así como los principios básicos que rigen el funcionamiento del medio físico y natural y las repercusiones que sobre el mismo tienen las actividades humanas, el agotamiento de los recursos naturales, la superpoblación, la contaminación o el calentamiento de la Tierra, todo ello, con objeto de fomentar la contribución activa en la defensa, conservación y mejora de nuestro entorno como elemento determinante de la calidad de vida.
- j) La promoción de la actividad física para el desarrollo de la competencia motriz, de los hábitos de vida saludable y la dieta equilibrada para el bienestar individual y colectivo, incluyendo conceptos relativos a la educación para el consumo y la salud laboral.
- k) La adquisición de competencias para la actuación en el ámbito económico y para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas, la aportación al crecimiento económico desde principios y modelos de desarrollo sostenible y utilidad social, el fomento del emprendimiento, de la ética empresarial y de la igualdad de oportunidades.

La toma de conciencia sobre temas y problemas que afectan a todas las personas en un mundo globalizado, entre los que se considerarán la salud, la pobreza en el mundo, la emigración y la desigualdad entre personas, pueblos y naciones, así como los principios básicos que rigen el funcionamiento del medio físico y natural y las repercusiones que sobre el mismo tienen las actividades humanas, el agotamiento de los recursos naturales, la superpoblación, la contaminación o el calentamiento de la Tierra, todo ello, con objeto de fomentar la contribución activa en la defensa, conservación y mejora de nuestro entorno.

5 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Para atender a la diversidad se programan actividades que consideramos motivadoras y se idean como alternativas al programa curricular de las materias instrumentales. Dichas actividades deben responder a los intereses del alumnado y a la conexión con su entorno social y cultural. Entre éstas consideramos actividades que favorecen la expresión y comunicación oral y escrita, tales como la realización de teatros, proyectos a realizar con medios informáticos, ayudándose de la aplicación OpenOffice.org Impress para realizar presentaciones, así como el dominio de la competencia matemática, a través de la resolución de problemas cotidianos.

Los alumnos repetidores en general necesitan un plan de refuerzo para motivarlos, presentándoles ejercicios distintos a los que tuvieron el año anterior:

Después de realizar la evaluación inicial determinamos que hay que realizar los siguientes programas de refuerzo y adaptaciones, por cursos y grupos:

En **Segundo ESO** repiten 3 alumnos, con la materia de EPVA pendiente. 2 alumnos

tienen pendiente la asignatura de Educación Plástica de 1º ESO, se les aplicará un programa de refuerzo del aprendizaje para el alumnado con materias pendientes.

Segundo ESO A:

1 programa de refuerzo del aprendizaje para el alumnado que no ha promocionado.

1 programa de refuerzo del aprendizaje para el alumnado con materias pendientes, para recuperar la materia de EPVA 1ºESO.

Segundo ESO B:

2 programas de refuerzo del aprendizaje para el alumnado que no ha promocionado.

1 programa de refuerzo del aprendizaje para el alumnado con materias pendientes, para recuperar la materia de EPVA 1ºESO.

2 programas de refuerzo del aprendizaje para el alumnado que presenta dificultades.

Tercero ESO:

Repiten 2 alumnos, 4 alumnos tienen pendiente la asignatura de Educación Plástica de 1º ESO, se les aplicará un programa de refuerzo del aprendizaje para el alumnado con materias pendientes.

Tercero ESO A:

2 programa de refuerzo del aprendizaje para el alumnado con materias pendientes, para recuperar la materia de EPVA 1ºESO.

2 programas de refuerzo del aprendizaje para el alumnado que presenta dificultades.

Tercero ESO B:

1 programas de refuerzo del aprendizaje para el alumnado que no ha promocionado.

2 programa de refuerzo del aprendizaje para el alumnado con materias pendientes, para recuperar la materia de EPVA 1ºESO.

3 programas de refuerzo del aprendizaje para el alumnado que presenta dificultades.

El Programa de refuerzo de aprendizajes para el alumnado con materias pendientes, consta de actividades de recuperación y prueba de los contenidos de dicha materia a recuperar. La primera entrega de las actividades que incluye el Programa de refuerzo, se realizará con anterioridad al 31 de Enero y la segunda entrega, con anterioridad al 30 de Abril.

6 DESARROLLO DEL PROGRAMA TIC

En el Departamento de Dibujo pensamos que el uso de estas tecnologías abre nuevas posibilidades en la práctica docente. Cada profesor/a decidirá cuál es el momento y la forma más adecuada para el uso de los ordenadores. Se respetaran las normas de propiedad intelectual y del copyright y se usarán preferentemente recursos libres, recursos con licencia Creative Commons (CC) y bancos de imágenes libres de copyright. Fomentaremos un comportamiento responsable en entornos en línea, Moodle, correo electrónico, ...

En la página web del centro, en el enlace correspondiente al Departamento de Dibujo aparecen gran número de páginas-web para favorecer el uso de las TIC, y consolidar contenidos dados en clase.

El Departamento desarrollará distintas actividades utilizando las TIC, de distinta manera y

en diferente grado. Unas ocasiones estarán enfocadas a la investigación de un tema determinado, utilizando recursos didácticos que nos podemos encontrar en la página de Averroes o del CNICE destinada a materiales didácticos, basadas en web-quest o en caza del tesoro, otras para recopilar información, ampliarla o como apoyo a la explicación del profesor, otras para comprobar y contemplar lo que hacen otros alumnos en otros centros que disponen de páginas web, etc.

Algunas direcciones de Internet y nombres de aplicaciones que serán utilizadas en distinto grado según el curso de que se trate:

Página de Educación Plástica y Visual.

http://www.educared.net/miraryver/html/rincon_pedagogico.html

El color en general

<http://w3.cnice.mec.es/eos/MaterialesEducativos/mem2000/color/Intro/introduccion.htm>

El color. Primero ESO

http://concurso.cnice.mec.es/cnice2005/67_el_color/curso/color.htm

Caza del tesoro del color:

http://www.vandelvira.net/phpwebquest/caza/soporte_tabbed_c.php?id_actividad=670&id_pagina

Color. Segundo Ciclo

<http://www.educaplus.org/luz/>

<http://www.educacionplastica.net/>

Sobre arte y composición

<http://www.artecompo.com/index.html>

Sobre fotografía

http://web.educastur.princast.es/cursos/imagen/asp2/cursoimagen/verb.asp?idmen_saje=1140

El Cubismo. Propuestas de trabajo.

http://www.educared.net/aprende/f_contenidos.htm

Dibujo Técnico. 1º y 2º BCH.

<http://www.dibujotecnico.com>

<http://www.cnice.mec.es/eos/MaterialesEducativos/mem2001/108d/index.html>

<http://www.cnice.mecd.es/eos/MaterialesEducativos/mem2001/108d/index.html>

Teoría y Ejercicios de Sistema Diédrico.

http://www.cnice.mecd.es/eos/MaterialesEducativos/mem2002/geometria_vistas/

También hay que potenciar la iniciativa, curiosidad y ganas de descubrir por ellos/as

mismos/as nuevos temas, propiciando para ello la búsqueda en Internet de otros muchos recursos a través de las páginas:

<http://recursos.cnice.mec.es>

<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/impe/web/portadaRecursosEducativos?pag=/contenidos/B/BancoDeRecursos/>

7 ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS:

El departamento de Dibujo organiza las siguientes actividades para el presente curso:

VISITA A LA CASA MUSEO DEL PINTOR IBÁÑEZ

- Fecha: Primer Trimestre.
- Lugar: Olula del Río.
- Alumnos: Tercero ESO (Educación Plástica y Visual y Audiovisual)
- Duración: 3 horas

7.1.1 Explicación justificada de la actividad:

La actividad desarrolla perfectamente los contenidos de la unidad “Análisis de los Valores Estéticos y Artísticos en la Obra de Arte”.

Objetivos:

- Conocer a un pintor de la zona.
- Acercar las obras de arte a los alumnos
- Comentar los elementos plásticos presentes en algunas obras, así como la técnica empleada en las mismas.
- Descubrir la dimensión estética de las obras comentadas.

DIBUJO AL AIRE LIBRE Y DEL NATURAL

- Fecha: Primer Trimestre.
- Lugar: Patios del centro y exteriores.
- Alumnos: Tercero ESO (Educación Plástica Visual y Audiovisual)

Explicación justificada de la actividad:

- Esta actividad motivará el interés y como ampliación de los trabajos propuestos y

realizados en clase.

- Los alumnos aprenderán a valorar y disfrutar del entorno y poder representar modelos distintos de los habituales en el aula.
- El salir a dibujar al aire libre sirve de motivación, además de crecer la colaboración entre los propios alumnos en la realización de sus propuestas artísticas.

Objetivos:

- Respetar y apreciar otros modos de expresión visual y plásticas distintos del propio y de los modos dominantes en el entorno, superando estereotipos y convencionalismos.
- Apreciar el hecho artístico, principalmente a través de sus componentes plásticos, como fuente de gozo estético y como parte integrante de un patrimonio cultural que ha de ser respetado y conservado.

REALIZACIÓN Y EXPOSICIÓN DE TRABAJOS, DIA DE LA PAZ

- Fecha: 30 de enero
- Lugar: El Centro
- Alumnos: Segundo ESO

Explicación justificada de la actividad:

Esta actividad servirá de reflexión sobre el tema de la Paz, desarrollando valores de solidaridad e igualdad en el alumnado, pudiendo poner en práctica los conocimientos y técnicas aprendidas en esta materia.

CELEBRACIÓN DEL DIA CONTRA LA VIOLENCIA DE GÉNERO

- Realización de acciones en las que se detesten actitudes machistas. Con el fin de educar para prevenir el maltrato de género.
- Fecha: 25 de noviembre
- Lugar: El Centro
- Alumnos: 3º ESO

Explicación justificada de la actividad:

Esta actividad servirá de reflexión sobre el tema de la Violencia de Género, desarrollando valores de solidaridad e igualdad en el alumnado, pudiendo poner en práctica los conocimientos y técnicas aprendidas en esta materia.

COLABORACIÓN EN EL EMBELLECIMIENTO DEL CENTRO

El Departamento colaborará en todo aquello que se le requiera.

Tíjola 29 de octubre de 2022

Fdo. - Jefa de Departamento
Encarna Pedrosa Martínez

