

PROGRAMACIÓN DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

**CURSO ACADÉMICO:
2021-2022**

DEPARTAMENTO	
DIBUJO	
ÁREA / MATERIA	CURSO
EPVA	2º ESO
PROFESOR/A	GRUPO
Verónica González Rodríguez (Beatriz Carvajal Carmona)	A
M.ª Paz Picón Alguacil	B,C,D

1. NORMATIVA DE REFERENCIA:

- **ACLARACIONES de 3 de mayo de 2021** de la Dirección General de Ordenación y Evaluación Educativa relativas a los procesos de evaluación en cuarto curso de Educación Secundaria Obligatoria.
- **ORDEN de 15 de enero de 2021**, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas (BOJA Extraordinario nº 7, 18-01-2021). Anexo I Horarios. Anexo II Materias Troncales. Anexo III Materias específicas. Anexo IV Materias de Libre Configuración. Anexo V y VI Documentos de evaluación.
- **Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre**, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato (BOE 03-01-2015).
- **Orden ECD/65/2015, de 21 de enero**, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria y el bachillerato (BOE 29-01-2015).
- **Decreto 111/2016, de 14 de junio**, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía (BOJA 28-06-2016).
- **DECRETO 182/2020, de 10 de noviembre**, por el que se modifica el Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía (BOJA 16-11-2020).
- **INSTRUCCIÓN 9/2020, de 15 de junio**, de la Dirección General de Ordenación y Evaluación Educativa, por la que se establecen aspectos de organización y funcionamiento para los centros que imparten Educación Secundaria Obligatoria.
- **Circular de 3 de septiembre de 2020**, de la Viceconsejería de Educación y Deporte, relativa a medidas de flexibilización curricular y organizativa para el curso escolar 2020/2021.

2. CONTEXTUALIZACIÓN

Antequera tiene una situación estratégica privilegiada al encontrarse en el centro geográfico de Andalucía y disponer de una excelente red de comunicaciones tanto por carretera como por ferrocarril. Su población es de 45.000 habitantes con una densidad de población de 55 personas por km². La ciudad cuenta con un rico patrimonio histórico-artístico y un entorno natural de especial interés. Las actividades económicas principales son la industria

agroalimentaria vinculada a la rica vega antequerana y el sector servicios (de los que destacamos los servicios sanitarios y su constitución como centro logístico y de transportes por su vinculación con los ciclos formativos que se imparten en el centro de las familias: Sanidad, Electricidad y Electrónica y Servicios a la Producción). Nuestro centro se inauguró en 1986 en una zona que hasta hace muy poco estaba en el límite de la ciudad y que actualmente se encuentra en una zona de expansión urbanística, junto al recinto ferial.

La ciudad tiene un importante patrimonio histórico-artístico y natural, aunque presenta pocos estímulos culturales para los jóvenes. En los últimos años se están ampliando horizontes en este sentido con la construcción de nuevos espacios culturales y de encuentro como la Casa de la Juventud ubicada a escasa distancia de nuestro instituto.

El desarrollo social y económico de Antequera creemos que se reflejará con el tiempo en un aumento del nivel socio-cultural de sus habitantes. Nuestros alumnos pertenecen en su mayoría a familias de un nivel socio-cultural medio-bajo 1 , en las que creemos es necesario incrementar las expectativas de ocio activo, ampliando sus horizontes, facilitando su acceso a actividades deportivas y culturales, y fomentando la participación en organizaciones de voluntariado. El nivel socio-económico mayoritario es también medio-bajo, predominan los empleados por cuenta ajena y los autónomos entre los padres y la dedicación a sus labores o a la realización de tareas domésticas remuneradas de un porcentaje cada vez menor de las madres, ambos con unos niveles de estudios que oscilan entre primarios o medios. Sin embargo, está aumentando el número de familias con un nivel socio-económico medio-alto que eligen nuestro centro para sus hijos/as, son familias en las que ambos miembros de la pareja trabajan y que ejercen por lo general profesiones liberales o vinculadas al sector servicios: sanidad, educación, banca, organismos públicos, etc. En estas familias el nivel socio-cultural suele ser superior y tienen mayores expectativas para sus hijos e hijas.

Nuestros alumnos y alumnas tienen aficiones deportivas: fútbol, bádminton, ciclismo... una parte de ellos comparte aficiones literarias, musicales, artísticas, etc. Con el afán de consolidar la afición al deporte y la excelente oportunidad de aprendizaje cooperativo que supone la competición deportiva contamos también con un Club Deportivo que lleva el nombre del centro y al que apoyamos con la cesión de nuestras instalaciones.

3. ORGANIZACIÓN DEL DEPARTAMENTO

PROFESOR	PUESTO	MATERIAS QUE IMPARTE / GRUPOS
M. ^a de la Paz Picón Alguacil	Jefe de Departamento	Dibujo Técnico I / T1B
		Dibujo Técnico II / T2A
		EPVA / 2º ESO B,C,D
Beatriz Carvajal Carmona	Tutora	EPVA / 1º ESO A,B,C,D
		EPVA / 2º ESO A
		EPVA / 4º ESO A-B, C-D

4. PRESENTACIÓN DE LA MATERIA

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 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.

5. OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA

Conforme a lo dispuesto en el artículo 3 del Decreto 111/2016, de 14 de junio la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y alumnas las capacidades que les permitan:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, 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 y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

Además de los objetivos descritos en el apartado anterior, la Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que le permitan:

- a) Conocer y apreciar las peculiaridades de la modalidad lingüística andaluza en todas sus variedades.

b) Conocer y apreciar los elementos específicos de la historia y la cultura andaluza, así como su medio físico y natural y otros hechos diferenciadores de nuestra Comunidad, para que sea valorada y respetada como patrimonio propio y en el marco de la cultura española y universal.

6. OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA MATERIA

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 y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

7. ELEMENTOS TRANSVERSALES

El currículo de Educación Plástica, Visual y Audiovisual promueve el desarrollo de actitudes y valores positivos y se adaptará a las características y necesidades particulares del alumnado. De esta forma, esta materia servirá de base para trabajar aspectos educativos de carácter transversal tan importantes como la educación para la convivencia y el respeto en las relaciones interpersonales, que se desarrolla a través del diseño cooperativo en equipo de mensajes visuales y audiovisuales, utilizando diferentes lenguajes y códigos; la educación para el consumo, favoreciendo una actitud crítica hacia los elementos que componen un mensaje publicitario, evitando

dejarse llevar por modas o por la influencia de la publicidad; la educación para la igualdad de género, conociendo y valorando las aportaciones de las mujeres en el mundo del arte, evitando todo tipo de desigualdades y expresiones sexistas; el respeto a las diversas culturas, que se transmite dando a conocer las distintas expresiones artísticas, plásticas y audiovisuales, de culturas diferentes y de minorías étnicas, fomentando el interés y el respeto por dichas manifestaciones, evitando cualquier conducta xenófoba; la igualdad de oportunidades y la no discriminación, mediante la educación en el respeto y la valoración positiva de las diferentes posibilidades expresivas; y, finalmente, el autocontrol y el uso seguro de las TIC, al aplicarlas para realizar composiciones sencillas, proyectos artísticos de diseño o proyectos audiovisuales. La vinculación de Educación Plástica Visual y Audiovisual con otras materias queda reflejada 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.

Los elementos transversales están estrechamente ligados a los conceptos, procedimientos y actitudes propios de la materia, por lo que se evaluará de forma integrada con los mismos.

8. CONTRIBUCIÓN A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

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 contribuye a desarrollar el sentido crítico del alumnado hacia estas. 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 propias, 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 hacia 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 espíritu crítico.

El desarrollo de la **competencia en 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 competencias básicas 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.

El desarrollo de la **competencia digital (CD)** se orientará hacia 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, 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 con el desarrollo de las **competencias sociales y cívicas (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 de aprender a aprender (CAA)** se desarrolla resolviendo problemas y aplicando los conocimientos a los casos de la vida cotidiana, ya que Educación Plástica, Visual y Audiovisual ofrece la posibilidad de reflexionar sobre la forma en que las personas 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.

9. METODOLOGÍA DIDÁCTICA Y ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 7 del Decreto 111/2016 de 14 de Junio y el artículo 4 de la Orden de 15 de enero de 2021, las recomendaciones de metodología didáctica para la Educación Secundaria Obligatoria son las siguientes:

«1. El proceso de enseñanza-aprendizaje competencial debe caracterizarse por su transversalidad, su dinamismo y su carácter integral y, por ello, debe abordarse desde todas las materias y ámbitos de conocimiento.

En el proyecto educativo del centro y en las programaciones didácticas se incluirán las estrategias que desarrollará el profesorado para alcanzar los objetivos previstos, así como la adquisición por el alumnado de las competencias clave.

2. Los métodos deben partir de la perspectiva del profesorado como orientador, promotor y facilitador del desarrollo en el alumnado, ajustándose al nivel competencial inicial de éste y teniendo en cuenta la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y cooperativo.

3. Los centros docentes fomentarán la creación de condiciones y entornos de aprendizaje caracterizados por la confianza, el respeto y la convivencia como condición necesaria para el buen desarrollo del trabajo del alumnado y del profesorado.

4. Las líneas metodológicas de los centros docentes tendrán la finalidad de favorecer la implicación del alumnado en su propio aprendizaje, estimular la superación individual, el desarrollo de todas sus potencialidades, fomentar su autoconcepto y su autoconfianza, y los procesos de aprendizaje autónomo, y promover hábitos de colaboración y de trabajo en equipo.
5. Las programaciones didácticas de las distintas materias de la Educación Secundaria Obligatoria incluirán actividades que estimulen el interés y el hábito de la lectura, la práctica de la expresión escrita y la capacidad de expresarse correctamente en público.
6. 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.
7. Se desarrollarán actividades para profundizar en las habilidades y métodos de recopilación, sistematización y presentación de la información y para aplicar procesos de análisis, observación y experimentación, adecuados a los contenidos de las distintas materias.
8. Se adoptarán estrategias interactivas que permitan compartir y construir el conocimiento y dinamizarlo mediante el intercambio verbal y colectivo de ideas y diferentes formas de expresión.
9. Se emplearán metodologías activas que contextualicen el proceso educativo, que presenten de manera relacionada los contenidos y que fomenten el aprendizaje por proyectos, centros de interés, o estudios de casos, favoreciendo la participación, la experimentación y la motivación de los alumnos y alumnas al dotar de funcionalidad y transferibilidad a los aprendizajes.

10. Se fomentará el enfoque interdisciplinar del aprendizaje por competencias con la realización por parte del alumnado de trabajos de investigación y de actividades integradas que le permitan avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.

11. Las tecnologías de la información y de la comunicación para el aprendizaje y el conocimiento se utilizarán de manera habitual como herramientas integradas para el desarrollo del currículo.

12. Se fomentará la protección y defensa del medioambiente, como elemento central e integrado en el aprendizaje de las distintas disciplinas.»

La articulación secuencial de los contenidos de esta materia en el primer ciclo de Educación Secundaria Obligatoria permite gestionar los recursos metodológicos de manera que se adecúen 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 el logro de los objetivos de cara a los propios del segundo ciclo.

La didáctica de esta materia 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 ayudarlo en la búsqueda de la información y documentación necesarias para el desarrollo del trabajo, prestando ayuda y apoyo al alumnado cuando este lo 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 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 el análisis de textos, la ampliación de conocimientos de física y matemáticas o la profundización en los acontecimientos relevantes de la Historia.

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.

Este proceso se llevará a cabo en las diferentes actividades propuestas, con el apoyo del profesor en todo momento, dirigiendo, aportando la ayuda y el material necesario, de manera que cada alumno, de forma individual, desarrolle al máximo su potencial.

Los contenidos de geometría plana servirán como herramienta para trabajar la autonomía en el aprendizaje de los contenidos de Dibujo Técnico, al redactar ellos mismos las instrucciones para las construcciones que habrán de hacer, con su propio material elaborado, en las pruebas objetivas. Esto favorecerá la adquisición de **vocabulario técnico** propio de la materia, a la vez que contribuirá al desarrollo de la **competencia en comunicación lingüística.**

Se evitará, en la medida de lo posible, el acercamiento al alumno, por lo que se utilizará **material audiovisual complementario, tanto en clase, como a través de la plataforma de *Google Classroom*.**

Además, **las actividades**, aunque la supervisión será física, **se presentarán también mediante la plataforma.**

10. MODELO PARA LA ORGANIZACIÓN CURRICULAR FLEXIBLE

TRABAJO CON EL ALUMNADO EN LOS DISTINTOS ESCENARIOS

CASO 1: CONFINAMIENTO PARTE DEL GRUPO O CENTRO COMPLETO

En caso de confinamiento de parte de un grupo o del centro completo, la materia se impartirá de forma telemática, mediante *Google Classroom*, respetando el horario lectivo del alumnado.

CASO 2: GRUPO COMPLETO CONFINADO

En caso de confinamiento de un grupo completo, la materia se impartirá de forma telemática, mediante *Google Classroom*, respetando el horario lectivo del alumnado.

CASO 3: PROFESORADO CONFINADO NO ENFERMO

En caso de profesor confinado no enfermo, la materia se impartirá de forma telemática, mediante *Google Classroom*, respetando el horario lectivo del alumnado.

En caso de confinamiento del profesor por personas a su cargo enfermas, se encargará el profesor sustituto o, en su defecto, el profesorado de guardia de atender al alumnado.

CASO 4: PROFESORADO ENFERMO

En caso de profesorado enfermo, el profesor sustituto o, en su defecto, el profesorado de guardia, será el encargado de atender al alumnado.

11. CONCRECIÓN, SECUENCIACIÓN Y DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS

BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA		
CONTENIDOS	U. DIDÁCTICA	TEMPORALIZACIÓN
1. Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea, formas.	1	1º trimestre
2. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.	2	
3. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas.	1	
4. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro.	4	
5. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos.	3	
6. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración.	5	
7. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes.	4	
8. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas.	4	
9. 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.	4	
BLOQUE 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL		
CONTENIDOS	U. DIDÁCTICA	TEMPORALIZACIÓN
1. Percepción visual.		
2. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas.		
3. Grados de iconicidad.		
4. Significante y significado.		

5. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.	5	2º trimestre
6. Interpretación y comentarios de imágenes.		
7. 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.		
8. La imagen publicitaria. Recursos.		
9. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).		
10. Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía.	6	3º trimestre
11. Elementos básicos para la realización fotográfica.		
12. Encuadres y puntos de vista.		
13. Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. elementos formales y expresivos del cómic.		
14. Imágenes en movimiento: el cine y la televisión.		
15. Orígenes del cine. elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.		
16. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.		
17. Medios de comunicación audiovisuales.		
18. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.		
19. Animación. relación cine y animación.		
20. Animación tradicional.		
21. Animación digital bidimensional o tridimensional.		
BLOQUE 3: DIBUJO TÉCNICO		
CONTENIDOS	U. DIDÁCTICA	TEMPORALIZACIÓN
1. Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.	7	1º trimestre
2. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.	7	

3. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones.	7	
4. Teorema de Thales y lugares geométricos.	7	
5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.	7	
6. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.	7	
7. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.	7	2º trimestre
8. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano.	8	
9. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.	8	
10. 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.	9	3º trimestre
11. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.	9	
12. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.	9	
13. Aplicación de coeficientes de reducción.	9	

La planificación temporal anterior es orientativa, dado que las diferentes actividades y proyectos que se propondrán incluyen aspectos relativos a varios contenidos de diferentes unidades didácticas, incluso de más de un bloque.

12. CONTENIDOS TRANSVERSALES

El currículo de Educación Plástica, Visual y Audiovisual promueve el desarrollo de actitudes y valores positivos y se adaptará a las características y necesidades particulares del alumnado. De esta forma, esta materia servirá de base para trabajar aspectos educativos de carácter transversal tan importantes como la **educación para la convivencia** y el **respeto en las relaciones interpersonales**, que se desarrolla a través del diseño cooperativo en equipo de mensajes visuales y audiovisuales, utilizando diferentes lenguajes y códigos; la **educación para el consumo**, favoreciendo una actitud crítica hacia los elementos que componen un mensaje publicitario, evitando dejarse llevar por modas o por la influencia de la publicidad; la **educación para la igualdad de género**, conociendo y valorando las aportaciones de las mujeres en el mundo del arte, evitando todo tipo de desigualdades y expresiones sexistas; el **respeto a las diversas culturas**, que se transmite dando a conocer las distintas expresiones artísticas, plásticas y audiovisuales, de culturas diferentes y de minorías étnicas, dando una importancia especial a la **cultura andaluza**, fomentando el interés y el respeto por dichas manifestaciones, evitando cualquier conducta xenófoba; la **igualdad de oportunidades** y la **no discriminación**, mediante la educación en el respeto y la valoración positiva de las diferentes posibilidades expresivas; y, finalmente, el **autocontrol** y el **uso seguro de las TIC**, al aplicarlas para realizar composiciones sencillas, proyectos artísticos de diseño o proyectos audiovisuales. La vinculación de Educación Plástica Visual y Audiovisual con otras materias queda reflejada 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.

Los elementos transversales están estrechamente ligados a los conceptos, procedimientos y actitudes propios de la materia, por lo que se evaluará de forma integrada con los mismos.

13. EVALUACIÓN

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Observación sistemática: Se evaluarán los siguientes parámetros:

- Utilización diario del material de dibujo
- Cuidado del material individual y colectivo
- Cuidado del entorno
- Aporte de ideas y aprovechamiento general de la asignatura

Realización de actividades: Se evaluarán los siguientes parámetros:

- Se realizarán las actividades prioritariamente en hora de clase

- Cumplimiento de los plazos de entrega
- Corrección en la presentación de los trabajos
- Originalidad y creatividad
- Destreza en el uso de los materiales e instrumentos
- Correcta ejecución de las soluciones de los ejercicios

Se clasifican en tres grupos:

- **prácticas**, relacionadas con criterios de un solo bloque
- **proyectos**, están relacionadas con criterios de dos o más bloques
- **pruebas objetivas**, relacionadas con los criterios del bloque 3

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA		
<p>Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea, formas. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas. 2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas. 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea. 2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas. 3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia,

<p>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 deshecho.</p>	<p>personales y colectivas. CAA, CSC, SIEP, CEC.</p> <p>10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. CAA, SIEP, CEC.</p> <p>11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage. CAA, CSC, CEC.</p>	<p>libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...).</p> <p>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.</p> <p>4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.</p> <p>4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.</p> <p>4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.</p> <p>5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.</p> <p>6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.</p> <p>6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.</p>
--	--	--

		<p>6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.</p> <p>7.1. Transcribe texturas táctiles a textural visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.</p> <p>8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.</p> <p>8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.</p> <p>9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p> <p>10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</p> <p>11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.</p>
--	--	--

		<p>11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.</p> <p>11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.</p> <p>11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.</p> <p>11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.</p> <p>11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>
--	--	--

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
BLOQUE 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL		
<p>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.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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 significativo-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 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos. 2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. 3.1. Distingue significativo y significado en un signo visual. 4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema. 5.1. Distingue símbolos de iconos. 5.2. Diseña símbolos e iconos. 6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado. 7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. 7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas. 8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas

<p>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.</p>	<p>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</p>	<p>cinéticas y onomatopeyas. 9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos. 10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual. 11.1. Identifica y analiza elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. 11.2. Distingue la función o funciones que predominan en mensajes visuales y audiovisuales. 12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, story board, realización...). Valora de manera crítica los resultados. 13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales. 14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas. 15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje. 16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.</p>
--	---	--

BLOQUE 3: DIBUJO TÉCNICO

<p>Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.</p> <p>Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.</p> <p>Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz.</p> <p>Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones.</p> <p>Teorema de Thales y lugares geométricos.</p> <p>Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.</p> <p>Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.</p> <p>Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias.</p> <p>Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.</p> <p>Movimientos en el plano y transformaciones en el plano.</p> <p>Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.</p> <p>Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización.</p> <p>Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla resalta el triángulo formado. 2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo. 3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión. 4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás. 5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita. 6.1. Identifica los ángulos de 30o, 45o, 60o y 90o en la escuadra y en el cartabón. 7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás. 8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás. 9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás. 10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. 11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.
---	---	--

<p>Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación.</p> <p>Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.</p> <p>Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.</p> <p>Aplicación de coeficientes de reducción.</p>	<p>12. Conocer lugares geométricos y definirlos. CCL, SIEP.</p> <p>13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. CMCT.</p> <p>14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). CMCT.</p> <p>15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. CMCT.</p> <p>16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. CMCT, SIEP.</p> <p>17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. CMCT.</p> <p>18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. CMCT.</p> <p>19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. CMCT.</p> <p>20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. CMCT.</p> <p>21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. CMCT.</p> <p>22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. CMCT, SIEP.</p> <p>23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.</p>	<p>11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.</p> <p>12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).</p> <p>13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.</p> <p>15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.</p> <p>16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.</p> <p>17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.</p> <p>19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando si es regular o irregular.</p> <p>20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.</p> <p>21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.</p> <p>22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.</p> <p>22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.</p> <p>23.1. Construye correctamente un óvalo</p>
---	--	---

	<p>CMCT.</p> <p>24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. CMCT, SIEP.</p> <p>25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros. CMCT, CAA.</p> <p>26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. CMCT, SIEP.</p> <p>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.</p> <p>28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. CMCT, CAA.</p> <p>29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos. CMCT, CAA.</p>	<p>regular, conociendo el diámetro mayor.</p> <p>24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.</p> <p>25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.</p> <p>26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.</p> <p>27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.</p> <p>28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.</p> <p>29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.</p>
--	---	---

Las actividades serán diseñadas atendiendo a los criterios de evaluación que figuran en el cuadro anterior, relacionados, a su vez, con los contenidos y estándares de aprendizaje evaluables.

La evaluación se hará atendiendo a los criterios de evaluación.

La **nota final**, así como la de las evaluaciones anteriores, será calculada del siguiente modo, correspondiendo al total de actividades realizadas hasta el momento:

	Prácticas	Proyectos	Pruebas objetivas
1ª Evaluación	30%	35%	35%
2ª Evaluación	30%	35%	35%
3ª Evaluación	30%	35%	35%
Evaluación ordinaria	30%	35%	35%

La nota de las evaluaciones 1ª, 2ª y 3ª, es de carácter informativo.

Para aprobar la asignatura el alumno deberá presentar el total de actividades propuestas por el profesor, dentro de los plazos establecidos, incluidas las pruebas objetivas, ejecutadas de forma correcta.

Se permitirá un 10 % de actividades sin presentar por cada evaluación, debiendo ser recuperadas antes de la finalización del curso, en la fecha establecida por el profesor responsable, junto con aquellas que, por su mala ejecución, sean susceptibles de repetir(a criterio del profesor)

Aquellas actividades presentadas fuera de plazo, siempre y cuando no haya una causa justificada, obtendrán una calificación de APTO o NO APTO, según proceda.

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA:

Para recuperar la materia en la evaluación extraordinaria, el alumnado deberá presentar las actividades pendientes y realizar las pruebas objetivas que el profesor estime oportunas, según un informe individualizado que se le entregará al finalizar la evaluación ordinaria.

14. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Los intereses y capacidades de cada alumno/a son diferentes y deberán ser tenidos en cuenta a la hora de impartir el área, sobre todo, en lo referente a los ritmos de aprendizaje y de progresión.

En este sentido, conviene conocer el punto de partida de cada uno de los alumnos, para un posterior aprendizaje y planificar los niveles de dificultad que se van a encontrar los alumno/as, así como el número de actividades de enseñanza-aprendizaje que habrán de desarrollar.

En cuanto a los alumnos con necesidades educativas especiales, se desarrollarán actividades coordinadas con el departamento de orientación, y que irán dirigidas a obtener los resultados más acordes con la problemática de cada caso.

Alumnos con adaptaciones curriculares no significativas se tratarán por el profesor en el aula y para cada caso en particular, atendiendo a las necesidades específicas de cada caso.

Dadas las características propias de la materia, **las actividades se prestan a que cada alumno desarrolle su potencial máximo, incluidos aquellos con altas capacidades.** Además, se dará la oportunidad de realizar **actividades de carácter voluntario** a los alumnos que así lo deseen.

Los **alumnos repetidores** serán tratados de manera individualizada, igual que el resto de compañeros. Para evitar la desmotivación de los mismos las actividades se diversificarán. Por otra parte, aquellos que repiten y superaron la materia el curso anterior, colaborarán en el refuerzo de aquellos, repetidores o no, que lo necesiten. De este modo, reforzarán su aprendizaje.

15. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

MATERIALES

El material con el que se ejecuta un trabajo artístico no posee ninguna cualidad artística en su forma natural. Sólo a través de la expresión en el arte, la forma adquiere significado y el material se convierte en un valor artístico.

Los alumno/as deben conocer muchas cuestiones sobre los materiales, y parte de esta labor, puede realizarse a través de la experimentación. Siempre aparecen materiales nuevos o nuevas formas de usar los materiales conocidos.

El profesor debe procurar que el alumno investigue sobre nuevos materiales o formas nuevas de uso de los existentes, haciéndoles ver que no es preciso que sean caros para que puedan ser utilizados.

Material recomendado para que disponga el alumno/a:

- Regla y juego de escuadras. Sin graduar ni biselado y de canto recto.
- Compás de bigotera
- Transportador de ángulos.
- Lápices de dureza 2H, HB y 2B.
- Lápices de colores y rotuladores gruesos y finos.
- Tijeras, cuchilla, pegamento, goma de borrar.
- Libro de texto: “Educación Plástica y Visual.II” Editorial Donostiarra
- En caso de necesitar algún material adicional y puntual, ya se le comunicaría con antelación.

RECURSOS DIDÁCTICOS

En la selección de recursos didácticos y material recomendado se han tenido en cuenta varios factores:

- Adecuación al objetivo que se desea alcanzar; el empleo del recurso debe estar inserto en una determinada experiencia de aprendizaje, cuyos objetivos estarán determinados.
- Adecuación al nivel de maduración de los alumnos.
- Costo: que su coste esté en proporción con su rendimiento para el aprendizaje de los alumnos/as.
- Posibilidad que ofrece para que el alumno/a sea artífice de su propio aprendizaje; son mejores los recursos que favorecen la participación activa de los alumnos.

La personal e intransferible experiencia del contacto directo con la realidad circundante, árboles, piedras, rocas, mar, animales, edificios..., es un estímulo para la sensibilización ante los colores, texturas, formas e imágenes que nos rodean, enriquece notablemente las posibilidades de observación y análisis del entorno visible, proporciona materiales variados y puede servir para el desarrollo de las capacidades de representación e interpretación gráfica y plástica

A continuación se detallan algunos de los recursos a utilizar en el aula y en el entorno cercano del alumnado:

- Ordenador en el aula con conexión directa a Internet
- Material para el desarrollo de prácticas de pintura y dibujo artístico
- Revistas, carteles, mapas, postales, modelos en escayola, etc...
- El entorno urbano y del paisaje.

- Cañón proyector y pantalla, con conexión al ordenador.
- Material audiovisual diverso

16. SEGUIMIENTO DE PENDIENTES

ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN PARA LOS ALUMNOS CON LA ASIGNATURA PENDIENTE Y CON CONTINUIDAD

Los alumnos de 2º de ESO con la asignatura de 1º ESO pendiente, recuperan mediante la valoración positiva de la materia durante el presente curso.

Serán evaluados por el profesor que en la actualidad imparta la asignatura en 2º curso.

ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN PARA LOS ALUMNOS CON LA ASIGNATURA PENDIENTE Y SIN CONTINUIDAD

Los alumnos que actualmente están en 3º de ESO y tienen la Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 2º de ESO pendiente, deben seguir un programa de recuperación a lo largo del curso para poder superar la asignatura.

Consistirá en la ejecución de actividades propuestas por el departamento y la realización de una prueba final.

La comunicación con los alumnos y, tanto el material necesario, como la entrega de actividades, se hará mediante una clase en *Google Classroom*.

17. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS

Colaboración en las actividades del centro para la celebración de efemérides.

Se contempla la posibilidad, si las circunstancias lo permiten, de salir a dibujar entornos naturales y/o urbanos en las inmediaciones del centro.

Visita a exposiciones. A determinar según la oferta cultural existente durante el curso.

El departamento de Dibujo muestra su disposición a colaborar con otros departamentos que así lo requieran.

18. TRATAMIENTO DE LA LECTURA PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

La lectura de los contenidos del libro de texto será la principal herramienta para el desarrollo de dicha competencia.

La comprensión y elaboración de las instrucciones en el bloque de dibujo técnico, favorecerá la adquisición de vocabulario técnico propio de la materia.

Se podrán proponer lecturas complementarias sobre temas de interés relacionados con los contenidos de este curso.

Así mismo, se establecerá un paralelismo entre las diferentes formas de comunicación lingüística y la comunicación visual y audiovisual.

Índice de contenido

CURSO ACADÉMICO: 2021-2022.....	1
DIBUJO.....	1
1. NORMATIVA DE REFERENCIA:.....	2
2. CONTEXTUALIZACIÓN.....	2
3. ORGANIZACIÓN DEL DEPARTAMENTO.....	4
4. PRESENTACIÓN DE LA MATERIA.....	4
5. OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA.....	5
6. OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA MATERIA.....	8
7. ELEMENTOS TRANSVERSALES.....	9
8. CONTRIBUCIÓN A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.....	11
9. METODOLOGÍA DIDÁCTICA Y ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS.....	13
10. MODELO PARA LA ORGANIZACIÓN CURRICULAR FLEXIBLE.....	18
11. CONCRECIÓN, SECUENCIACIÓN Y DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS.....	19
12. CONTENIDOS TRANSVERSALES.....	22
13. EVALUACIÓN.....	23
14. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	36
15. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.....	37
16. SEGUIMIENTO DE PENDIENTES.....	40
17. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS.....	41
18. TRATAMIENTO DE LA LECTURA PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA.....	41

