

DEPARTAMENTO DE DIBUJO



**INSTITUTO DE ENSEÑANZA SECUNDARIA
I.E.S. NUESTRA SEÑORA DE LA VICTORIA
(MÁLAGA)**

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
Curso 2018-19**

INDICE

Página 4	Materias impartidas por el Departamento. Composición del Departamento. Recomendación del Departamento. Normas básicas de funcionamiento en el aula.
	INTRODUCCIÓN
Página 7	Competencias básicas.
Página 8	Contribución al desarrollo de las competencias.
Página 16	EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL Objetivos de la enseñanza secundaria.
Página 17	Estrategias metodológicas
Página 18	<u>Primer Curso de la ESO.</u> Contenidos y Criterios de evaluación.
Página 22	Temporalización de la materia y estándares de aprendizaje evaluables.
Página 25	<u>Segundo Curso de la ESO.</u> Contenidos y Criterios de evaluación. Temporalización de la materia y estándares de aprendizaje evaluables.
Página 29	<u>Tercer Curso de la ESO.</u> Contenidos y Criterios de evaluación Temporalización de la materia y estándares de aprendizaje evaluables.
Página 35	<u>Cuarto Curso de la ESO.</u> Contenidos y Criterios de evaluación Temporalización de la materia y estándares de aprendizaje evaluables.
Página 41	Metodología
Página 42	Propuestas de mejora. Evaluación activa
Página 43	Criterios de calificación. Exámenes Evaluación por competencias
Página 45	DIBUJO TÉCNICO
Página 47	Objetivos Estrategias metodológicas
Página 48	<u>Dibujo Técnico I.1º de Bachillerato</u>
Página 51	Criterios de calificación. Exámenes Temporalización. Secuenciación de Contenidos
Página 52	<u>Dibujo Técnico II. 2º de Bachillerato</u> Contenidos. Bloques temáticos. Criterios de evaluación
Página 55	Secuenciación de Contenidos Estándares de aprendizaje evaluables Objetivos
Página 65	Metodología
Página 66	Temporalización. Secuenciación de Contenidos
Página 67	Organización y secuenciación de los Contenidos Evaluación General
Página 68	Evaluación inicial Evaluación Formativa
Página 69	Evaluación Sumativa

	Autoevaluación
	Coevaluación
Página 70	Procedimientos de Evaluación en 1º y 2º ESO
	Evaluación en Bachillerato
Página 71	Criterios de Calificación
Página 72	Medidas de atención a la diversidad y Adaptaciones curriculares
Página 75	Niveles mínimos para promocionar
Página 76	Sistema de Recuperación de las Evaluaciones pendientes
Página 77	Actividades e Recuperación
	Pruebas Extraordinarias de Septiembre
	Autoprotección.
	Coeducación.
	Tecnologías de la información y la comunicación.
Página 78	Animación a la lectura y desarrollo de la comprensión oral y escrita.
Página 79	Fomento de la lectura. Plan Lector.
Página 80	El departamento y su funcionamiento.
	Formación del profesorado.
	Autoevaluación del docente.
Página 81	Presupuesto del departamento y previsión de gastos.
	Temas transversales.
Página 82	Actividades complementarias y extraescolares.
Página 83	Materiales y recursos didácticos.
Página 84	Ajuste programación.
	Anexos
Página 85	Rúbricas.
Página 89	Relación de libros recomendados por el departamento

Materias impartidas por el departamento

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

- 1º de Bachillerato científico y tecnológico : Dibujo Técnico I
- 2º de Bachillerato científico y tecnológico : Dibujo Técnico II

Composición del departamento

Dña Josefina Rodríguez Montero (Jefe de departamento)

Dña Irene Burgos González

Recomendación del departamento

El Departamento considera necesario dado el carácter de las áreas que imparte, difundir unas pautas de funcionamiento ,con el objetivo de fomentar en el alumnado actitudes de orden y limpieza. Para lo cual se explica y se entrega un decálogo a cada alumno y se coloca además en la clase, para que el alumno lo tenga siempre presente.

Normas básicas de funcionamiento en el aula específica

1. Ser puntual a la entrada y a la salida de clase.
2. Ocupar siempre el lugar asignado por el profesor.
3. No **gritar**, ni alzar la voz para solicitar algo.
4. No levantarse bajo ningún concepto.
5. **Pedir la palabra** levantando la mano respetando el turno de intervención.
6. Utilizar el mobiliario y el material del aula correctamente
7. Mantener impecables la mesa y la silla haciendo uso de la papelera al finalizar la clase.
8. Respetar tanto el trabajo propio como el ajeno.
9. Presentar los trabajos dentro del plazo indicado.
10. Traer los útiles y el material adecuados a cada actividad.
11. El teléfono está prohibido dentro del aula, sin permiso del profesor.

INTRODUCCIÓN

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

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del

conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales para comprender, interpretar y ser críticos con la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos. Al mismo tiempo, busca potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional a través del uso de recursos plásticos, visuales y audiovisuales como recursos expresivos y contribuir al desarrollo integral del alumnado y al disfrute del entorno natural, social y cultural.

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

Andalucía es una comunidad con un legado histórico, natural y cultural muy amplio, puesto en valor como motor económico de numerosas comarcas y generador de recursos y bienestar para la población. La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a la formación cultural y artística del alumnado permitiéndole acceder a la comprensión, valoración y disfrute del mundo en el que se encuentra y la participación activa y consciente de su cultura, sociedad y familia. El patrimonio cultural y artístico andaluz cuenta con numerosos referentes universales, entre otros, la obra de artistas andaluces como Picasso y Velázquez, las referencias arquitectónicas y su legado estético y ornamental, ejemplificado en construcciones como La Alhambra, el legado andalusí en general y su relación con las construcciones geométricas. También contamos con relevantes artistas contemporáneos en todos los campos de la creación artística, incluyendo la comunicación audiovisual: fotografía, cine, televisión, etc.

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

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

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

La vinculación de Educación Plástica Visual y Audiovisual con otras materias queda reflejado en numerosos contenidos comunes. Hay presentes contenidos que tienen su aplicación en las relaciones de proporcionalidad, la representación de formas geométricas, redes modulares y movimientos en el plano. Los aspectos lingüísticos permiten establecer un paralelismo entre

análisis de textos escritos con el análisis y conocimiento de la imagen, el uso de conceptos como alfabeto visual y sintaxis de la imagen, canales de comunicación y esquemas comunicativos. Los procesos científicos como la percepción de la luz, la refracción del color o el origen de las texturas son comunes a las materias científicas. Las aplicaciones de los procesos científicos junto con los diferentes sistemas de representación nos permiten abordar adecuadamente el conocimiento tecnológico.

La Educación Plástica Visual y Audiovisual contribuye a adquirir la competencia conciencia y expresiones culturales (CEC) poniendo en valor y llevando a cabo la preparación y formación del alumnado en el campo de la imagen como lenguaje plástico, tanto artístico como técnico. La posibilidad de aprender a apreciar las diferentes cualidades estéticas de las distintas manifestaciones visuales de los lenguajes plásticos y los lenguajes audiovisuales, abre al alumnado la posibilidad de ser personas críticas a éstas. Además, desde el conocimiento y puesta en práctica de las habilidades y destrezas desarrolladas, se les inicia a utilizarlas como lenguaje y forma de expresión propia, convirtiéndose en una herramienta esencial para su desarrollo posterior en múltiples disciplinas.

La materia también contribuirá a que el alumnado se acerque a diversas manifestaciones artísticas, con un especial interés a las propias de la Comunidad Autónoma de Andalucía, dotándolo de instrumentos para su comprensión y valoración, y capacitándolo para enriquecer sus expresiones artísticas y formular opiniones con sentido crítico.

El desarrollo de la competencia comunicación lingüística (CCL) se materializa en el conocimiento de un lenguaje específico de la materia, al verbalizar conceptos, explicar ideas, sentimientos, redactar escritos, exponer argumentos, etc.

De igual modo, se puede establecer un paralelismo entre las diferentes formas de comunicación lingüística y la comunicación visual y audiovisual.

El desarrollo de la competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología (CMCT) se facilita con el trabajo en aspectos espaciales de representación en el estudio de las relaciones matemáticas de los diferentes trazados geométricos y en el conocimiento de fenómenos naturales y físicos: percepción visual, percepción táctil, materiales, descomposición de la luz y mezclas aditivas y sustractivas de colores, etc.

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

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

permite realizar aportaciones personales críticas a los valores sociales dominantes y darle voz a las minorías.

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

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

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

Competencias básicas

La incorporación de las competencias básicas al currículo se realiza bajo un planteamiento integrador, de modo que no haya una relación unívoca entre las diferentes materias y las competencias básicas; es decir, que no haya competencias básicas asociadas a una sola materia. La materia de Educación plástica y visual asume los mismos fines que las competencias básicas, integra los diferentes aprendizajes, los pone en relación con los distintos tipos de contenidos y los utiliza de manera efectiva en los proyectos vitales que se emprendan. Por lo tanto, la Educación Plástica y Visual contribuye en mayor o menor medida al desarrollo de todas las competencias básicas.

Esas capacidades se resumen dentro del marco de la LOMCE, en las siguientes Competencias Básicas:

1) Básicas o disciplinares

Comunicación Lingüística. (CCL)

Matemática, científica y tecnológica. (CMCT)

2) Transversales

Digital. (CD)

Aprender a aprender. (CAA)

Sociales y cívicas. (CSC)

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. (SIEP)

Conciencia y expresiones culturales. (CEC)

Contribución al desarrollo de las competencias básicas

El lenguaje gráfico comunica a grupos humanos muy distanciados en el tiempo y en el espacio. Así a través de los grafismos realizados en la sociedad prehistórica hemos podido conocer su forma de vida. El arte no es sólo técnica, es historia y es el lenguaje de una época y una cultura. La materia adopta precisamente como objeto de estudio el hecho artístico, lo que lleva implícito el desarrollo de habilidades y actitudes que permitan acceder a sus diferentes manifestaciones, así como habilidades de pensamiento, perceptivas y comunicativas, sensibilidad y sentido estético para comprenderlas, valorarlas, emocionarse y disfrutarlas. Desarrolla también la iniciativa, la imaginación y la creatividad, e incorpora el conocimiento básico de las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos.

La materia de Educación Plástica y Visual propicia el acercamiento al alumnado de diferentes manifestaciones culturales y artísticas de nuestro patrimonio y del entorno más próximo, así como las de otros pueblos, haciéndole valorar críticamente las diferentes manifestaciones y que las aprecie como fuentes de disfrute y enriquecimiento personal. Facilita por lo tanto expresarse y comunicarse, así como percibir, comprender y enriquecerse con diferentes realidades y producciones del mundo del arte y de la cultura. Finalmente, pero no menos importante, dota al alumnado de instrumentos para valorar y formular opiniones críticas y fundamentadas en el conocimiento, configurando criterios válidos en relación con el ocio y la cultura.

Los conocimientos de la materia participan en la consecución de la **competencia en comunicación lingüística**, ya que la expresión plástica, al igual que la comunicación lingüística, es un sistema de intercambio de información y, por lo tanto, permite expresar pensamientos, emociones, vivencias y opiniones, así como formarse un juicio crítico, ético y estético, ayudando a generar ideas y a estructurar el conocimiento, dando coherencia y cohesión al discurso y a las propias acciones y tareas. Ayuda a adoptar decisiones y a disfrutar del mundo del arte y la cultura en el que nos movemos, contribuyendo además al desarrollo de la autoestima y a la confianza en uno mismo. Nos permite igualmente establecer vínculos entre las personas, así como con el medio social y cultural de la época. Nos sirve para construir nuestros pensamientos, para conocernos a nosotros mismos y comunicarnos con los demás. El objeto artístico nos permite además desarrollar habilidades para representarnos mentalmente, interpretar y comprender la realidad. Los contenidos de la materia incluyen buscar, recopilar y procesar información, además de la utilización activa y efectiva de códigos y el uso de un vocabulario específico. Es también fuente de placer, de descubrimiento de otros entornos y culturas, de fantasía y de saber, todo lo cual contribuye a alcanzar la **competencia comunicativa**.

La educación Plástica y Visual está especialmente ligada a la **competencia matemática**, ya que implica el conocimiento y manejo de medidas, símbolos, elementos geométricos, etc., en situaciones reales o simuladas, y pone en práctica procesos de razonamiento para obtener o producir información, solucionar problemas cotidianos, ampliar el conocimiento sobre aspectos

cuantitativos y espaciales de la realidad, seguir cadenas argumentales, identificar ideas fundamentales, indagar la realidad de manera objetiva, rigurosa y contrastada, poniendo en acción las capacidades de análisis y el pensamiento inductivo y deductivo. La **competencia matemática** cobra realidad en la materia de Educación Plástica y Visual, ya que los elementos y razonamientos matemáticos son utilizados para enfrentarse a situaciones cotidianas, resolver problemas y, en especial, para representar e interpretar la realidad, contribuyendo al respeto por la búsqueda de la verdad a través del razonamiento.

La relación del individuo con su realidad exterior no es únicamente biológica, ya que por medio de los instrumentos adecuados se puede extender su capacidad de acción sobre esa realidad. El arte permite al individuo aprender a observar cuidadosamente, identificar, describir y representar el entorno natural, conduciéndonos hacia las explicaciones que nos permiten alcanzar el conocimiento e interacción con el mundo físico. La Educación Plástica y Visual contribuye a la adecuada percepción del espacio físico en el que se desarrolla la actividad del alumno, su entorno inmediato, y utiliza conceptos y principios que permiten interactuar con el espacio circundante, moverse en él y resolver problemas en los que intervengan los objetos y su posición. Dota también al alumnado de herramientas para el desarrollo de su espíritu crítico, del análisis y observación de la realidad, de la publicidad, de la información, de los hábitos de consumo, del entorno natural y social, de la contaminación, de las soluciones estéticas poco afortunadas, de la arquitectura, del entorno urbano, etc., favoreciendo actitudes de respeto y responsabilidad hacia los demás y hacia uno mismo.

Dentro de la materia de Educación Plástica y Visual, el mundo físico es un pretexto para la creación artística, lo explora, lo manipula y lo incorpora, recreándolo para darle una dimensión que proporcione disfrute y contribuya al enriquecimiento de la vida de las personas.

Con relación al tratamiento de la información y **competencia digital**, es objetivo de la materia la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones y en general, para buscar, obtener, procesar y comunicar información, para informarse, aprender y comunicarse. Igualmente son objeto de estudio dentro del área las producciones audiovisuales, digitales o multimedia y los lenguajes visuales, gráficos e icónicos. Los contenidos de la materia incluyen destrezas de razonamiento para analizar la información, organizarla, sintetizarla, relacionarla y, en definitiva, comprenderla e integrarla en esquemas previos de conocimiento. Por otro lado, emplea todo tipo de recursos expresivos para transmitir y generar información y conocimiento. Asimismo, el área se sirve de las tecnologías de la información y la comunicación para resolver problemas, generar modelos artísticos, trabajar en entornos colaborativos y generar producciones responsables y creativas. En definitiva, el lenguaje gráfico es un lenguaje sin fronteras que gracias a esas tecnologías, puede ser captado por personas de diferente cultura, idioma o nacionalidad. Por eso, en la era actual, en la que la comunicación entre las diferentes culturas es esencial, el lenguaje

de la imagen y en el empleo de los elementos multimedia y de comunicación nos envuelve con multitud de mensajes que nos involucran en lo artístico.

Con relación a la **competencia social y cívica**, la Educación Plástica y Visual favorece a través del arte la comprensión de la realidad histórica y social del mundo, su evolución, sus logros y sus problemas. Es parte de la experiencia pública, ya que a través de él se manifiesta la propia cultura. Los contenidos de la materia permiten la comprensión crítica de esa realidad y la obtención de distintas perspectivas de la misma, su creciente pluralidad y su carácter evolutivo. De este modo se pone al alumnado en contacto con el patrimonio cultural y artístico, desarrollando un sentimiento común de pertenencia a la sociedad en que se vive.

El lenguaje artístico, y a través de él la cultura, tiene gran influencia en el desarrollo individual y en las pautas de relación con los demás. El conocimiento de las corrientes estéticas, las modas, los gustos, así como de la importancia representativa, expresiva y comunicativa que los factores estéticos han desempeñado y desempeñan en la vida de las personas y las sociedades, colabora a alcanzar la **competencia social y cívica**. El conocimiento de las obras y manifestaciones más destacadas del patrimonio ayudan a los alumnos a conocerse y apreciarse, a comprender la importancia del entorno, a crearse un sistema de valores propio, a comportarse con coherencia y a ejercer una ciudadanía activa.

No es objetivo de la materia pretender la excelencia en las producciones de nuestros alumnos, sino iniciarlos en el aprendizaje de una serie de habilidades para que sean capaces de continuar aprendiendo de manera cada vez más autónoma, lo cual implica tener conciencia de las propias capacidades y técnicas, siendo consciente de lo que se sabe y de lo que es necesario aprender, de cómo se aprende, de lo que puede hacer por sí mismo y de lo que se puede hacer con ayuda.

El lenguaje plástico es un instrumento que regula el pensamiento y la acción. Es también un instrumento de comunicación que se convierte en un instrumento de acción. Todo lo anterior implica plantearse preguntas, desarrollar habilidades para obtener información y transformarla en conocimiento, plantearse metas, perseverar en ellas, aprender de los errores y, en definitiva, enriquecer la vida personal y social.

La Educación Plástica y Visual favorece la autonomía e iniciativa personal de los alumnos, ofreciendo el conocimiento de las técnicas, los recursos, los materiales y su organización, así como la posibilidad de expresarse y comunicarse. Ayuda a conocer y aprender los distintos lenguajes artísticos, a construir un pensamiento crítico diferente y la aproximación de valores culturales. Permite a los alumnos realizar su propia producción y expresión artística, además de capacitarlos para apreciar las producciones de los demás. Permite reflejar la vida, la realidad, los conflictos internos y sociales y desarrollar la capacidad creadora, la autoestima, la perseverancia, la autocrítica, el control emocional, la responsabilidad, la capacidad de elegir, etc.

La competencia en conciencia y expresión cultural reúne un conjunto de capacidades, destrezas y actitudes a las que debe contribuirse desde la materia de Educación Plástica y Visual a través de adecuados procesos de enseñanza-aprendizaje.

Para un correcto desarrollo de estas capacidades y de aquellas con las que no mantiene una relación tan directa, es necesaria una adecuada programación y puesta en práctica de aquellas experiencias que estén en sintonía con los objetivos y contenidos presentes en el currículo de la materia para que sea posible la adquisición de las capacidades básicas que preparen a nuestro alumnado y les permita desenvolverse en el mundo real.

En esta puesta en práctica, es importante tener en cuenta las posibilidades didácticas del uso de los ordenadores para aplicar cambios metodológicos y pedagógicos.

Las **Competencias Básicas** se definen como un conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que el alumno deberá adquirir a lo largo de la enseñanza obligatoria para su correcto desarrollo personal, social y laboral, y formarles para ser ciudadanos capaces de acumular conocimientos teóricos, habilidades y experiencias pero también de resolver problemas tanto de la vida profesional como personal y social. En definitiva, que sean capaces de comprender y desenvolverse en la vida real.

Adquirir cada una de las competencias claves no es labor de un área o materia específica sino que todas las presentes en el currículo de las diferentes etapas educativas contribuirán en mayor o menor medida a su desarrollo. Por tanto, la materia de Educación Plástica y Visual contribuirá especialmente a la **competencia en conciencia y expresión cultural** pero también a otras competencias como, por ejemplo, a la de aprender a aprender o a la del tratamiento de la información y la competencia digital.

Incluir estas capacidades en cada área o materia no sustituye el desarrollo de otros elementos como los objetivos, contenidos o los criterios de evaluación sino que su labor es orientar cómo se programan y planifican los anteriores para que todo el proceso de enseñanza-aprendizaje esté orientado a lo que demanda la sociedad actual.

Promover la adquisición de estas competencias desde la Educación Secundaria exige desarrollar procesos educativos guiados por nuevos métodos didácticos:

- Enseñar a aprender. Los docentes debemos conseguir que el estudiante, con ayuda o sin ella, sea capaz de recoger información (lectura y comprensión), transformarla en conocimiento propio (deducción) y aplicarlo en situaciones y contextos diversos.
- Agrupar conocimientos teóricos y habilidades o conocimientos prácticos en cada proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Planificar y programar actividades que sean atractivas y motivadoras, transversales, interdisciplinares y progresivas partiendo de situaciones lo más cercanas posibles al entorno y la realidad de los estudiantes.

- Personalizar e individualizar tanto los procesos de enseñanza-aprendizaje como los procesos de evaluación, teniendo en cuenta los tipos y grados de aprendizaje.

Los docentes de Educación Plástica y Visual tenemos que ver en los nuevos recursos didácticos que la inclusión de las capacidades básicas visual exigen la oportunidad de poner en valor nuestra asignatura, ya que en la sociedad del conocimiento, la imagen ocupa un lugar predominante tanto en los diferentes medios de comunicación como en los productos audiovisuales y de diseño.

La imagen, el lenguaje visual, los diferentes campos artísticos y del diseño, los sistemas de representación y los medios digitales son áreas fundamentales del currículo de nuestra asignatura así como el fomento de la creatividad, la imaginación y el espíritu crítico, tan importantes en nuestra sociedad actual. Por la exigencia de los contenidos curriculares y de la metodología de nuestra asignatura, es relativamente sencillo poner en práctica las directrices anteriores.

La **Competencia en Conciencia y Expresión Cultural** se entiende como el conjunto de capacidades básicas, destrezas y actitudes que el alumno/a debe adquirir para:

- Tener un conocimiento básico de las diferentes técnicas, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos así como de las obras más destacadas del Patrimonio Cultural.
- Conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones artísticas y culturales.
- Valorar el patrimonio artístico y cultural así como la libertad de expresión y Artística y el derecho a la diversidad cultural.
- Tomar conciencia de la importancia de las corrientes estéticas, las modas y los gustos han desempeñados y desempeñan en la sociedad.
- Expresarse y comunicarse con imaginación y creatividad, utilizando los códigos artísticos.
- Trabajar colectiva y cooperativamente y valorar y apreciar las iniciativas y contribuciones ajenas.
- Mostrar interés por participar en la vida cultural y en la conservación del patrimonio cultural y artístico.

Aunque desde distintas áreas de la Educación Secundaria Obligatoria se contribuye a la Competencia Cultural y Artística, el área de Educación Plástica y Visual contribuye de forma más directa a su desarrollo.

Los alumnos/as pueden alcanzar un aprendizaje funcional y útil y desarrollar la Competencia Cultural y Artística a través de tres acciones, complementarias entre sí, que les aproximan a las obras de arte y a las manifestaciones culturales y artísticas:

- A través de la investigación y el estudio
- A través del contacto directo
- A través de la propia práctica y expresión

Teniendo en cuenta lo comentado en apartados anteriores, se pueden establecer pautas que nos sirvan de guía a la hora de planificar, programar y organizar procesos de enseñanza-aprendizaje que contengan los objetivos y contenido integrados en el currículo y que desarrollen la **Competencia en Conciencia y Expresión Cultural** en el aula de Educación Plástica y Visual:

1. Analizar qué área o áreas del currículo queremos desarrollar y cómo, con qué medios contamos, cuándo y cómo los vamos a utilizar, cómo vamos a organizar al alumnado y los criterios de evaluación.
2. Organizar los procesos teniendo en cuenta la diversidad del alumnado. Hay que favorecer la programación de las actividades de refuerzo y ampliación.
3. Planificar una toma de contacto de los alumnos/as con los nuevos conocimientos de la manera más atractiva posible. Una imagen, una obra de arte, una animación o un vídeo puede ser un buen punto de partida.
4. Enlazar los nuevos datos con conocimientos previos ya adquiridos en ese curso o en los anteriores y dejar cabo sueltos para completar con una búsqueda guiada.
5. Programar procesos de enseñanza-aprendizaje integrando teoría y práctica que promuevan que los alumnos/as aprendan sin darse cuenta.
6. Las actividades deben ser motivadoras y conectadas con el mundo real del alumnado bien por su relación con su entorno y el patrimonio artístico y cultural que les rodea o por su conexión con sus gustos o intereses (aficiones, ocio, modas).
7. Deben ser variadas, tanto en sus planteamientos (mostrar diversas manifestaciones artísticas y culturales) como a lo largo de su desarrollo, flexibles (que sean guiadas pero a la vez libres para favorecer la creatividad y originalidad) y abiertas que permitan ampliarse y transformarse.
8. Deben estar relacionados con otras áreas o materias, con actividades complementarias o extraescolares del Departamento o con proyectos educativos desarrollados en el propio centro o en otros espacios educativos en las que se puedan ver las manifestaciones artísticas y culturales y desde un punto de vista diferente.
9. Dar a conocer de forma clara los criterios de calificación y evaluación en todo momento.
10. Deben favorecer tanto la práctica de los medios tradicionales como la de los medios más modernos.

Los medios informáticos e Internet en los centros educativos es un síntoma más de la importancia que las tecnologías de la información y comunicación han adquirido en los procesos de enseñanza-aprendizaje y en el desarrollo de las **Competencias Básicas**. Internet, por su potencial informativo y comunicativo, se ha convertido en un medio clave para la alfabetización digital de los estudiantes ya que ofrece múltiples posibilidades educativas y una cantidad ingente de información que requieren un cambio en los métodos de enseñanza.

Concretando estas competencias en nuestras asignaturas, algunos indicadores para evaluar dichas competencias podrían ser los siguientes:

Competencia en comunicación lingüística.

1. Dominio de la expresión oral de la lengua en diferentes contextos.
2. Comprende lo que lee, localiza, recupera información y reconoce las ideas principales y secundarias.
3. Manejo y dominio de la lengua escrita (escribir correctamente las palabras, componer textos de tipología diversa e implicarse en la escritura) en diferentes contextos.
4. Habilidad para seleccionar y aplicar los objetivos de la lengua a las acciones propias de la comunicación lingüística.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

1. Habilidad para utilizar números, símbolos y sus operaciones básicas que desarrollan el cálculo mental y escrito.
2. Conoce y utiliza formas de expresión y razonamiento matemático para producir e interpretar informaciones.
3. Dominio de los aspectos cuantitativos y espaciales de la realidad para resolver problemas relacionados con la vida diaria.
4. Planifica, utiliza estrategias para resolver problemas matemáticos de la vida cotidiana y realiza una presentación clara, ordenada y argumentada.
5. Conoce, comprende y explica, con criterios científicos, algunos cambios que tienen lugar en la naturaleza y en la tecnología para resolver problemas sencillos de la vida cotidiana.
6. Planifica sus investigaciones: observar y preguntarse, manipular y experimentar, formular hipótesis, verificar y argumentar.
7. Conoce, comprende y valora el uso responsable de los recursos naturales y el cuidado del medio ambiente, conociendo las posibilidades del reciclaje de materiales, valorando el impacto de la acción humana sobre la naturaleza.
8. Conoce, comprende y valora la importancia en la salud de los métodos de prevención de ciertas enfermedades, los efectos nocivos de algunas sustancias y los aspectos básicos y beneficiosos de una alimentación adecuada.

Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital.

1. Utilización habitual de los recursos tecnológicos para resolver problemas reales.
2. Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como un elemento esencial para informarse y comunicarse.
3. Selección, valoración y uso autónomo, responsable de las diversas herramientas tecnológicas para organizar la información.

Competencia para aprender a aprender.

1. Utiliza técnicas para organizar, memorizar y rescatar la información, utilizando resúmenes, esquemas o mapas conceptuales.
2. Reflexiona sobre su aprendizaje: organización del trabajo, aceptación del error como parte del proceso de aprendizaje, autocorrección y autoevaluación.
3. Tiene curiosidad por plantearse preguntas para obtener información que se transforme en conocimiento.
4. Demuestra interés por investigar y resolver diversas situaciones que se plantean diariamente.

Competencias sociales y cívicas.

1. Comprende la realidad social en la que vive, la organización y el funcionamiento de las sociedades, su riqueza y pluralidad.
2. Participa activamente en las actividades del aula y del centro, cumpliendo con las normas establecidas y mostrando respeto por las características personales propias y la de sus compañeros y compañeras
3. Utiliza el juicio crítico basado en valores y prácticas democráticas para afrontar la convivencia y la resolución de conflictos.
4. Presenta actitudes constructivas, solidarias, responsables ante derechos y obligaciones ciudadanas.

Competencia Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

1. Habilidad para relacionarse, cooperar y trabajar en equipo.
2. Tiene el hábito de trabajo y es capaz de solucionar problemas de forma autónoma, sabiendo tomar decisiones.

3. Capacidad para imaginar y emprender acciones o proyectos individuales o colectivos con creatividad, confianza, responsabilidad y sentido crítico.
4. Capacidad para evaluar acciones y/o proyectos, el propio trabajo y capacidad para evaluar el trabajo realizado en equipo.

Conciencia y expresiones culturales.

1. Representa de forma personal ideas, acciones y situaciones, valiéndose de los recursos creativos que el lenguaje plástico y visual proporciona.
2. Profundiza en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante los trazados geométricos, el estudio de la proporción y los sistemas de representación siendo sensible a sus cualidades estéticas y funcionales.
3. Reconoce y valora las manifestaciones artísticas y culturales del mundo social cultural actual y de otras épocas.
4. Interés por la participación en la vida cultural y en la contribución para la conservación del patrimonio artístico y cultural.

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

Objetivos.

La enseñanza de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, 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.

Estrategias metodológicas

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

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

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

Asimismo, se facilitará que el alumnado realice proyectos tanto individuales como colectivos fomentando el trabajo participativo y cooperativo en equipo y estilos de comunicación empáticos y eficaces.

De otro lado, se posibilitará que el alumnado emplee los medios técnicos y procedimentales propios de la expresión artística, visual y audiovisual, seleccionando aquellos que sean más afines a su vivencias, inquietudes y habilidades y potencien su sentido crítico, espíritu creador, incluyendo, además de los tradicionales, recursos actuales como los asociados a las culturas urbanas, especialmente aquellas generadas en nuestra Comunidad, o los que nos proporcionan las herramientas informáticas y las nuevas tecnologías. Además, el carácter práctico de esta materia permite que su impartición trascienda el espacio del aula y el propio centro, como por ejemplo con visitas guiadas a museos, talleres, platós, estudios de grabación, etc.

Por último, la coordinación de proyectos de trabajo con otras áreas de conocimiento propiciará la consecución de los objetivos de la etapa, otorgando un sentido globalizador a la materia. Esta conexión con otras disciplinas favorecerá por ejemplo la redacción y análisis de textos, la ampliación de conocimientos de física y matemáticas o la profundización en los acontecimientos relevantes de la Historia.

Contenidos y criterios de evaluación

Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Primer Curso ESO

Bloque 1. Expresión Plástica. (Se pondera al 40%)

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

Criterios de evaluación.

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. CCL, SIEP.
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. CAA, SIEP.
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). CAA, CEC.

4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. CAA, SIEP, CEC.
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios. CMCT, CEC.
6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento. CMCT, CD.
7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. CMCT, CAA.
8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. CD, CSC,
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. CAA, CSC, SIEP, CEC.
10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. CAA, SIEP, CEC.
11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La t mpera, los l pices de grafito y de color. El collage. CAA, CSC, CEC.

Bloque 2. Comunicaci n Audiovisual. (Se pondera al 20%)

Percepci n visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones  pticas. Grados de iconicidad. Significante y significado. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretaci n y comentarios de im genes. La obra art stica. Relaci n de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones art sticas en Andaluc a. Valoraci n cr tica y disfrute de la obra de arte. La imagen publicitaria. Recursos. Signo y s mbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Imagen fija: la fotograf a. Or genes de la fotograf a. Elementos b sicos para la realizaci n fotogr fica. Encuadres y puntos de vista. Imagen secuenciada: c mic. Historia del c mic. Elementos formales y expresivos del c mic. Im genes en movimiento: El cine y la televisi n. Or genes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematogr fica. Utilizaci n de la fotograf a y el cine para producir mensajes visuales. Medios de comunicaci n audiovisuales. Utilizaci n de la fotograf a, la c mara de v deo y programas inform ticos para producir mensajes visuales. Animaci n. Relaci n cine y animaci n. Animaci n tradicional. Animaci n digital bidimensional o tridimensional.

Criterios de evaluaci n

1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepci n de im genes. CMCT, CEC.
2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones  pticas y aplicar estas leyes en la elaboraci n de obras propias. CMCT, CEC.
3. Identificar significativo y significado en un signo visual. CAA, CEC.
4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en im genes presentes en el entorno comunicativo. CAA, CSC.
5. Distinguir y crear distintos tipos de im genes seg n su relaci n significativo-significado: s mbolos 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. (Se pondera al 40%)

Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. Teorema de Thales y lugares geométricos. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano. Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.

Criterios de evaluación

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. CMCT, SIEP.

2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes. CMCT.
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. CMCT.
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. CMCT.
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. CMCT.
6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. CMCT.
7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. CMCT.
8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. CMCT.
9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. CMCT.
10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. CMCT.
11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. CMCT.
12. Conocer lugares geométricos y definirlos. CCL, SIEP.
13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. CMCT.
14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). CMCT.
15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. CMCT.
16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. CMCT, SIEP.
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.

Temporalización de la materia

Primer curso de la E.S.O. Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Primer trimestre:

-El Lenguaje y Elementos Visuales (la Imagen)

Unidad 1.(Se pondera al 20%)

La forma:

- Concepto de forma. (del 15 al 19 de Sept.)
- Forma figurativas. (del 22 al 26 de Sept.)
- Formas abstractas. (del 29 al 03 de Oct.)
- * El punto. (del 6 al 10 de Oct.)
- * La línea. (del 14 al 17 de Oct.)
- * El plano. (del 20 al 24 de Oct.)
- * Dibujos geométricos: (del 27 al 7 de Nov.)
 - Perpendiculares.
 - Paralelas.
 - Ángulos.
 - Mediatriz.
 - Bisectriz.
 - Triángulos.
 - Polígonos.
 - Circunferencias.
 - Círculos.

Estándares de aprendizaje evaluables.

- 1º Dibujar formas figurativas y colorear.
- 2º Dibujar formas abstractas y colorear.
- 3º Realizar un dibujo a puntos.
- 4º Realizar un dibujo a líneas.
- 5º Realizar con papeles de colores un trabajo de formas planas.
- 6º Realizar 4 problemas sencillos de geometría.

- 7° Dibujar dos triángulos y dos polígonos.
- 8° Collage de cartulina compuestos de círculos, triángulos y polígonos (con cortes).

Unidad 2.(Se pondera al 20%)

La imagen:

- Concepto de imagen: Sentido de la vista, información visual
(del 10 al 14 de Nov.)
- Clasificación:
*Fijas: Dibujos, pinturas, fotografías, etc.
(del 17 al 21 de Nov.)
- *Móviles: Televisión, cine, videos, etc.
(del 24 al 28 de Nov.)
- Planos generales. (del 1 al 5 de Dic.)
- Planos medios. (del 9 al 12 de Dic.)
- Planos cortos. (del 15 al 19 de Dic.)

Estándares de aprendizaje evaluables.

- 1° Collage de imágenes y fotografías libre.
- 2° Esculturas móviles, palillos y fotografías.
- 3° Historia con un personaje de comic.
- 4° Realizar un cómic y montar una historia.
- 5° Diseñar una portada.

Segundo trimestre:

- El Color, la Textura y el Análisis de Formas

Unidad 3: (Se pondera al 20%)

El color:

- La luz (del 7 al 16 de Enero)
- Circulo cromático (del 19 al 23 de Enero)
- Colores primarios y secundarios
(del 26 al 30 de Enero)
- Colores complementarios (del 2 al 6 de Febr.)
- Colores fríos y cálidos (del 9 al 13 de Febr.)
- Composición de colores (del 16 al 6 de Marzo.)

Estándares de aprendizaje evaluables.

- 1º Realización del círculo cromático.
- 2º Realizar dibujos con colores opuestos.
- 3º Trabajo de colores cálidos y fríos.
- 4º Dibujar una composición de manchas.
- 5º Dibujar un bodegón del natural con color.

Unidad 4: (Se pondera al 20%)**La textura:** Sentido del tacto, información táctil.

- Concepto de tacto (del 9 al 13 de Marzo)
- Texturas naturales (del 16 al 20 de Marzo)
- Texturas artificiales (del 23 al 27 de Marzo)

Estándares de aprendizaje evaluables.

- 1º Collage de texturas naturales (hojas, semillas, arena, etc.)
- 2º Collage de texturas artificiales. (tejido, papel, plástico, etc.)
- 3º Realización de impresiones con témperas utilizando esponjas, hojas, telas, etc....

Tercer trimestre

-El Espacio, el Volumen y la Composición

Unidad 5: (Se pondera al 20%)**Espacio y volumen:**

- Concepto de volumen (del 6 al 10 de Abril)
- Los objetos tienen tres dimensiones (del 13 al 17 de Abril)
- Cuerpos geométricos: (del 20 al 30 de Abril)
Prismas, Pirámides, Conos, Cilindros,
Esferas, Tetraedro, Cubo y Octaedro
- Volúmenes escultóricos (del 5 al 15 de Mayo)
- Sombras propias y arrojadas (del 18 al 5 de Junio)
- Módulo (del 8 al 19 de Junio)

Estándares de aprendizaje evaluables.

- 1º Ejecutar con plastilina un objeto que se encuentre en casa.
- 2º Realizar con cartulina tres cuerpos
- 3º Elaborar con plastilina un animal geométricos.
- 4º Dibujar un bodegón a lápiz dándole sombras

- 5º Elaborar con figuras geométricas una composición de módulos.

Observaciones:

Dependiendo de las necesidades y motivación del alumnado puede verse alterado el orden de las Unidades Didácticas.

Contenidos y criterios de evaluación

Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Segundo Curso ESO

Bloque 1. Dibujo Técnico. (Se pondera al 40%)

1. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.
2. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz.
3. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz.
4. Aplicaciones. Teorema de Thales y lugares geométricos.
5. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.
6. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.
7. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias.
8. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.
9. redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.

Criterios de evaluación

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

13. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. CMCT, SIE.
14. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. CMCT.
15. ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. CMCT.
16. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. CMCT.
17. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. CMCT.
18. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. CMCT.
19. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. CMCT, SIEP.
20. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. CMCT, SIEP.

Estándares de aprendizaje evaluables.

- Conocer las formas orgánicas.
- Realizar dibujos con diferentes tipos de tratamientos: realista, geométrico, de contornos y siluetas.
- Elaborar dibujos de formas orgánicas aplicando las fases de encajado, desarrollo y detalles.
- Construir polígonos regulares conociendo el lado y aplicando sus métodos particulares.
- Trazar un polígono regular conociendo el lado y aplicando el método general.
- Conocer las propiedades básicas de las tangencias y realizar trazados de tangencias.
- Trazar el óvalo y el ovoide. Dibujar espirales.
- Conocer y representar las estructuras bidimensionales regulares e irregulares.
- Aplicar módulos y submódulos en la construcción de composiciones bidimensionales.
- Conocer las relaciones métricas de proporción y semejanza.
- Construir figuras elementales semejantes.
- Conocer y aplicar la sección áurea y las escalas.
- Conocer los elementos que configuran el sistema diédrico ortogonal.
- Representar en el sistema diédrico ortogonal el punto, la recta y el plano en el primer cuadrante.
- Dibujar figuras elementales contenidas en el plano en el sistema diédrico ortogonal.
- Representar sólidos elementales y cuerpos geométricos en el sistema diédrico ortogonal.
- Representar el punto, la recta y el plano en el sistema diédrico ortogonal sin línea de tierra.
- Conocer los elementos que configuran el sistema cónico.
- Representar un sólido sencillo en perspectiva cónica frontal.
- Dibujar en perspectiva cónica la circunferencia contenida en el plano geometral y en un plano vertical.

Bloque 2. Expresión Plástica. (Se pondera al 40%)

1. elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas.
2. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.
4. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas.
5. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro.
6. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo.
7. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración.
8. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes.
9. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage.
10. Técnicas de estampación.

Criterios de evaluación

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. CCL, SIEP.
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. CAA, SIEP.
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). CAA, CEC.
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. CAA, SIEP, CEC.
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios. CMCT, CEC.
6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento. CMCT, CD.
7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. CMCT, CAA.
8. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. CAA, CSC, SIEP, CEC.
9. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. CAA, SIEP, CEC.
10. 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.

Estándares de aprendizaje evaluables.

- Describir diferentes tipos de líneas en imágenes del entorno visual y representaciones gráficas y visuales propias y ajenas.
- Describir diferentes calidades plásticas de texturas, en superficies del entorno cotidiano y en manchas y planos de imágenes.
- Seleccionar los elementos configurativos de la línea y la textura adecuándolos a la descripción analítica de la forma.
- Reconocer distintos materiales, instrumentos y soportes de dibujo en imágenes diferentes, utilizando sus características expresivas para producir imágenes propias.
- Investigar las características estéticas de las pinturas al agua y los

procedimientos de lavado y estarcido para reconocer y producir diferentes texturas expresivas.

- Valorar las obras de arte con curiosidad y respeto, con el deseo de conocer.
- Conocer la naturaleza física de la luz, la fisiología del órgano visual y las propiedades de las superficies de los objetos.
- Conocer las teorías básicas sobre el color como motivación para investigar su naturaleza.
- Conocer y diferenciar las mezclas aditivas de las sustractivas.
- Describir los atributos del color en imágenes del entorno, obras de arte y producciones propias.
- Diferenciar y representar los matices del color en la naturaleza y en el entorno.
- Aprender e identificar las alteraciones cromáticas que produce la interacción del color.
- Utilizar adecuadamente las posibilidades expresivas de las pinturas al agua en la producción de imágenes.
- Valorar la importancia expresiva y comunicativa del color en diferentes manifestaciones y periodos artísticos.
- Conocer e identificar la organización de la forma como medio para comprender los mensajes que transmiten las imágenes del entorno.
- Interpretar y analizar composiciones buscando distintas alternativas en la organización de la forma, mediante la manipulación de las leyes compositivas fundamentales.
- Reconocer e identificar los diferentes tipos de simetría y ritmo en imágenes artísticas y cotidianas.
- Representar composiciones con diferentes recursos organizativos para transmitir diferentes mensajes, utilizando los medios materiales y técnicos idóneos.
- Utilizar adecuadamente las posibilidades expresivas del collage en la producción de imágenes y valorar la importancia de esta técnica en diferentes manifestaciones y periodos artísticos.
- Valorar las vanguardias artísticas con curiosidad y respeto, con el deseo de conocer y analizar los elementos del lenguaje visual y los recursos técnicos utilizados.

Bloque 3. Comunicación Audiovisual. (Se pondera al 20%)

1. Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.
2. Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional.

Criterios de evaluación

1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. CMCT, CEC.
2. describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. CCL, CSC, SIEP.

3. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. CD, CSC, SIEP.
4. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. CCL, CSC, SIEP.
5. 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.

Estándares de aprendizaje evaluables.

- Conocer las funciones y las características de los medios de comunicación que utilizan imágenes estáticas y en movimiento.
- Utilizar apropiadamente los elementos básicos que componen el lenguaje de la pintura, escultura y arquitectura para realizar una lectura organizada y comprensiva de estos tipos de manifestaciones plásticas.
- Conocer y utilizar los recursos informáticos y nuevas tecnologías para manipular imágenes fotográficas, realizar diseños gráficos y aplicar al dibujo técnico.
- Utilizar la sintaxis propia de las formas visuales del diseño para realizar proyectos concretos.
- Elaborar obras multimedia y producciones videográficas sencillas utilizando técnicas adecuadas al medio.
- Realizar un cómic desarrollando un guión previamente establecido y utilizando los elementos básicos de este tipo de lenguaje.

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS TEMPORALIZACIÓN

1ª Evaluación

CONTENIDOS TEÓRICOS:
BLOQUE 1. DIBUJO TÉCNICO.

2ª Evaluación

CONTENIDOS TEÓRICOS:
BLOQUE 2. EXPRESIÓN PLÁSTICA.

3ª Evaluación

CONTENIDOS TEÓRICOS:
BLOQUE 3. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.

. TERCER CURSO DE E.S.O. Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Bloque 1. Expresión Plástica. (Se pondera un 45%)

1. Comunicación visual. Alfabeto visual.

2. elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas.
3. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.
4. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas.
5. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro.
6. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo.
7. Esquemas compositivos.
8. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración.
9. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes.
10. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve.
11. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso.
12. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.

Criterios de evaluación

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

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Es capaz de diferenciar lo que es arte y artesanía.
2. Sabe apreciar las posibilidades expresivas del dibujo.
3. Conoce las diferentes técnicas de dibujo y sus posibilidades expresivas.
4. Conoce la diferencia entre apunte, boceto y dibujo.
5. Comprende la noción de forma.
6. Es capaz de representar el espacio mediante el uso de diferentes objetos.
7. Valora la importancia del encaje y la composición en un dibujo.
8. Comprende y utiliza el claro-oscuro en la representación del volumen.
9. Comprende y utiliza las posibilidades narrativas del dibujo secuencial.
10. Reconoce los elementos compositivos y expresivos en diferentes obras artísticas.
11. Reconoce los elementos que componen diferentes técnicas pictóricas.

12. Utiliza los colores primarios y secundarios para caracterizar cromáticamente los objetos.
13. Maneja con fluidez gamas cromáticas.
14. Reconoce los valores expresivos del color, especialmente en relación con su temperatura: colores fríos y cálidos.
15. Es capaz de apreciar los valores simbólicos en distintas obras de arte.
16. Es capaz de realizar composiciones abstractas y figurativas con diferentes técnicas.

Bloque 2. Dibujo Técnico. (Se pondera un 35%)

1. Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas.
2. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.
3. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz.
4. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz.
5. Aplicaciones. Teorema de Thales y lugares geométricos.
6. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.
7. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.
8. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias.
9. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.
10. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano.
11. redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.
12. dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica.
13. representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación.
14. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.

Criterios de evaluación

1. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes. CMCT.
2. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. CMCT.
3. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. CMCT.
4. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. CMCT.
5. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. CMCT.
6. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. CMCT.

7. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. CMCT.
8. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. CMCT.
9. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. CMCT.
10. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. CMCT.
11. Conocer lugares geométricos y definirlos. CCL, SIEP.
12. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. CMCT.
13. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). CMCT.
14. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. CMCT.
15. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. CMCT, SIE.
16. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. CMCT.
17. ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. CMCT.
18. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. CMCT.
19. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. CMCT.
20. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. CMCT.
21. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. CMCT, SIEP.
22. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. CMCT.
23. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. CMCT, SIEP.
24. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros. CMCT, CAA.
25. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. CMCT, SIEP.
26. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales. CMCT, CAA.
27. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. CMCT, CAA.
28. Comprender y practicar los proceso de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos. CMCT, CAA.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.
2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.
3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.
4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.

5. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.
6. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.
7. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado
8. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.
9. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

Bloque 3. Comunicación Audiovisual. (Se pondera un 20%)

1. 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.
2. 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.
3. Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.
4. Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional.

Criterios de evaluación

1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. CMCT, CEC.
2. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. CAA, CSC.
3. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos. CAA, CSC.
4. describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. CCL, CSC, SIEP.
5. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. CD, CSC, SIEP.
6. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. CMCT, SIEP.
7. 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.
8. 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.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Realiza un story board a modo de guion para la secuencia de una película.
2. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.

3. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.
4. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.
5. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.
6. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.
7. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.
8. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS TEMPORALIZACIÓN

1ª Evaluación

CONTENIDOS TEÓRICOS:
BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA.

2ª Evaluación

CONTENIDOS TEÓRICOS:
BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO.

3ª Evaluación

CONTENIDOS TEÓRICOS:
BLOQUE 3. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. Exámenes.

Se podrá realizar al menos un examen durante cada evaluación. Esta prueba aportará el 30% a la nota final.

Trabajos de clase.

Solo se evaluarán los trabajos prácticos realizados en clase y será imprescindible presentarlos todos y en las fechas indicadas. Los trabajos entregados con posterioridad serán evaluados sobre 5 puntos como máximo. Aquellos trabajos realizados fuera del aula y adecuadamente justificados se puntuaran solo sobre 5 puntos. El trabajo práctico y las actividades aportarán a la nota final un 50 %. En caso de no realizar el examen aportaría un valor del 80 %.

Actitud.

Se valorara con un 20 % de la calificación la asistencia diaria a clase y el traer todos los días el material necesario a clase, el correcto comportamiento en el aula y la participación activa en las actividades individuales y de grupo.

Prueba extraordinaria de septiembre.

Los alumnos que no hayan superado la asignatura según el procedimiento de la evaluación continua realizarán una prueba final extraordinaria en septiembre. En ésta prueba se tendrán que entregar todos los ejercicios y actividades prácticos que no han sido realizados a lo largo del curso que el profesor determine. Estos alumnos y alumnas tendrán también que realizar los trabajos prácticos que pueda proponer el departamento en los informes individualizados para alcanzar los objetivos previstos.

CUARTO CURSO DE E.S.O. Educación Plástica y Visual.**OBJETIVOS.**

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

METODOLOGIA.

1. La articulación secuencial de los contenidos de la educación plástica visual y audiovisual en el segundo ciclo de la E.S.O. nos permite gestionar los recursos metodológicos adecuándolos a la edad y madurez de nuestro alumnado, proporcionando las pautas para un aprendizaje significativo, basado en la construcción de esquemas sobre conocimientos y prácticas previas.
2. La consolidación de las estrategias, habilidades y conocimientos adquiridos en esta primera etapa deben garantizar el progreso adecuado de las competencias y la consecución de los objetivos de cara a los del segundo ciclo y estudios posteriores.
3. La didáctica de esta asignatura se entiende como una experiencia planificada y continua a lo largo de todos los cursos que comprende, que trata de hacer de la materia un medio para el aprendizaje, la experimentación, la reflexión y la interpretación de la imagen plástica y de la cultura visual y audiovisual.
4. Se establecerán técnicas que permitan el aprendizaje activo por parte del alumnado, tanto a través de la creación de imágenes propias como del análisis y la interpretación de diversos lenguajes artísticos, visuales y audiovisuales.
5. Se utilizará una metodología que favorezca el desarrollo de las competencias clave. La metodología será activa y flexible, basada en el conocimiento a través de la práctica. Se favorecerá colocar al alumnado en situación de analizar, relacionar y comprender los elementos que forman parte de la cultura audiovisual de su contexto.
6. Se fomentará 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.
7. Se posibilitará la realización de proyectos tanto individuales como colectivos fomentando el trabajo participativo y cooperativo en equipo. El desarrollo de estos proyectos, desde la fase inicial de investigación hasta la realización del producto final, exigirá una organización y unas destrezas que contribuirán a alcanzar los objetivos y a desarrollar las competencias asociadas a esta materia.
8. El punto de partida de los proyectos tanto individuales como colectivos comenzará con la propuesta de elaboración por parte del profesorado, un debate posterior con el alumnado sobre la misma y sus posibles alternativas que lleve finalmente a la elección del proyecto a realizar. El profesorado facilitará los recursos y materiales, ayudará en la búsqueda de la información y documentación necesaria y prestará ayuda y apoyo al alumnado cuando este lo necesite.
9. Se posibilitará que el alumnado utilice los medios técnicos y procedimentales propios de la expresión artística, visual y audiovisual, eligiendo aquellos que sean más afines a sus inquietudes y que potencien su sentido crítico y su

espíritu creador. Se favorecerán los recursos actuales asociados a las nuevas culturas urbanas y los que proporcionan las nuevas tecnologías.

10. 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.

CONTENIDOS.

Bloque 1.

EXPRESIÓN PLÁSTICA. (Se pondera un 30%)

1. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad.
2. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.
3. El color en la composición. Simbología y psicología del color.
4. Texturas. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes.
5. Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales.
6. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.
7. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos.
8. Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos.
9. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.

Criterios de evaluación

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

artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte. CCL, CSC, CEC

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.
2. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.
3. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.
4. Cambia el significado de una imagen por medio del color.
5. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.
6. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
7. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.
8. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.
9. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.

Bloque 2.

DIBUJO TÉCNICO. (Se pondera un 25%)

1. Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales. Trazados geométricos, tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño. Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico.
2. Proporción y escalas. Transformaciones geométricas. Redes modulares. Composiciones en el plano.
3. Descripción objetiva de las formas. El dibujo técnico en la comunicación visual. Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera. Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno.
4. Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos. Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis.
5. Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes.

6. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.
7. Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.

Criterios de evaluación

1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico. CMCT, CAA.
2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería. CMCT, CSC, CEC.
3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación. CMCT, CD, SIEP.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.
2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.
3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.
4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.
5. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.
6. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.
7. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado
8. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.
9. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

Bloque 3.

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO. (Se pondera un 25%)

1. Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad. Fundamentos del diseño.
2. Ámbitos de aplicación. Movimientos en el plano y creación de submódulos. Formas modulares. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales. El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí.
3. Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética.
4. Diseño industrial: Características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad.
5. Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2d y 3d. Procesos

creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta.

6. Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana. El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.

Criterios de evaluación

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

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.
2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.
3. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.
4. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.
5. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.
6. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.
7. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.
8. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.
9. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.

Bloque 4.

LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA.(Se pondera un 20%)

1. Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.
2. Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades. Las industrias audiovisuales en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad.
3. La fotografía: inicios y evolución.
4. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte.
5. El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial. Lenguaje cinematográfico. Cine de animación. Análisis.
6. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.
7. Estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad subliminal.

Criterios de evaluación

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

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Realiza un story board a modo de guion para la secuencia de una película.
2. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.
3. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.
4. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.
5. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.
6. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.
7. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.
8. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

METODOLOGÍA.

Necesariamente el nivel correspondiente a los distintos contenidos ha de ajustarse al nivel de comprensión y formación de base de los alumnos y los

criterios de evaluación deben ajustarse a esta circunstancia utilizándose de manera flexible.

Con respecto al dibujo geométrico se proporcionarán conocimientos al alumno de geometría plana y sistemas de representación espacial que el alumno debe razonar para la realización de los ejercicios prácticos. Estos estarán ordenados gradualmente en dificultad de manera que los conocimientos se sustenten y razonen unos a partir de otros.

Se planteará la resolución de numerosos ejercicios a mano alzada para paliar la deficiente comprensión espacial, siendo prioritaria ésta sobre la rigurosa realización proyectiva de determinado sistema de representación

En dibujo artístico se basará principalmente en cortas explicaciones de introducción que darán paso a la realización práctica de los contenidos, la creatividad y expresión del alumno.

Para ello se procurará dar la mayor libertad al alumno sobre su trabajo, conjugándola con su adaptación a los contenidos, pudiéndose superponer y obtener mayor rendimiento.

Se atenderá a las reflexiones que cada alumno haga sobre su propio trabajo y en relación con los contenidos planteados.

PROPUESTAS DE MEJORA. EVALUACIÓN ACTIVA.

- Integración activa de los alumnos y alumnas en la dinámica general del aula y en la adquisición y configuración de los aprendizajes
- Atención a la diversidad del alumnado: Tener en cuenta sus diferentes ritmos de aprendizaje, así como sus distintos intereses y motivaciones.
- Dinámicas que fomentan el trabajo en grupo
- Trabajar la competencia *de* iniciativa y emprendimiento (bajos resultados en las pruebas de diagnóstico en este campo, ya reflejado en este departamento), grado de madurez bajo e insuficiente para realizar exposiciones orales y aplicar nuevas tecnologías. No son autónomos. Pueden hacer un Power Point pero no son capaces de buscar información, elaborarla y sacar conclusiones.
- Llevar material variado a clase para ir cambiando de ejercicios y estimular la atención del alumno.
- Premiar el esfuerzo del alumno con actividades y dinámicas que le resulten atractivos.

1. Utilización de las nuevas tecnologías como método para evaluar competencias.
2. Favorecer el ambiente de trabajo en clase, variando la agrupación.
3. Fomentar la participación respetando la opinión de los demás.
4. Salir del aula. Por ejemplo, a un museo y dar la clase en el museo.
5. Practicar la autoevaluación.
6. Trasladar el lugar de trabajo al patio u otro sitio diferente, salir del aula.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN. Exámenes.

Se realizarán al menos tres pruebas que aportarán el 30% a la nota final.

Trabajos de clase.

Lecturas de imágenes, trabajos teóricos y de investigación y trabajos prácticos y actividades aportarán a la nota final un 50 %. Es necesario entregar en fecha todas las actividades que se realizan en el aula. Estos trabajos deberán ajustarse formal y conceptualmente a los requerimientos propuestos. Los trabajos serán realizados en clase, donde se guardaran durante el curso.

Actitud.

Se valorará con hasta un 20 % de la calificación la asistencia diaria a clase y el traer todos los días el material necesario, el correcto comportamiento en el aula y la participación activa y responsable en las actividades individuales y de grupo.

Prueba extraordinaria de septiembre.

Los alumnos que no hayan superado la asignatura según el procedimiento de la evaluación continua realizaran una prueba final extraordinaria en septiembre.

Estos alumnos y alumnas tendrán también que realizar los trabajos prácticos que pueda proponer el departamento en los informes individualizados para alcanzar los objetivos previstos.

EVALUACIÓN POR COMPETENCIAS.

COMPETENCIAS.

1. Conciencia y expresión cultural.
2. Conocimiento e interacción con el medio físico.
3. Matemática, científica y tecnológica.
4. Comunicación lingüística

Conocimientos. Habilidades y destrezas. 80%

Trabajos 60%.

Se valorará la corrección de los contenidos y la limpieza, precisión, y correcta ejecución de los trabajos según la técnica empleada y el formato utilizado.

Apuntes 20%.

Se evaluará el orden, limpieza y contenido de los apuntes tomados en clase que complementarán al libro de texto.

Exámenes.

Si en la evaluación se realizara una prueba escrita o examen, el apartado de trabajos se puntuaría con el 30% y el examen con otro 30%.

COMPETENCIAS.

5. Aprender a aprender.
6. Iniciativa y emprendimiento.
7. Tratamiento de la información y competencia digital.

Trabajo en clase. Hábitos de trabajo. 10%

Trabajar con libros de texto y apuntes.
Entregar los trabajos en la fecha indicada
Aprovechar el tiempo en clase

COMPETENCIAS:

8. Social y cívica.
9. Emocional.

Interés y respeto en clase. 10%

Traer el material a clase

No llevar todo el material necesario a la clase será castigado y el profesor le indicará lo que debe realizar.

Estar atento y participativo.

Buen comportamiento.

- Hablar con educación al profesor y a los compañeros.
- Sentarse bien en clase.
- No comer chicle en clase.
- Hablar respetando turno de palabra.
- Mantener la limpieza y el orden en el aula.
- No levantarse sin permiso.

Como trabajos prácticos tenemos:

- Ejercicios de aplicación directa de los contenidos realizados en la clase
- Láminas de profundización
- Trabajos en equipo
- Exposiciones orales

El resto, hará referencia a pruebas objetivas (si así lo considera el profesor) de contenido teórico/práctico, especialmente, como ya se ha indicado, de los contenidos de geometría.

Esta valoración de aptitudes se podrá ver más o menos afectada por la valoración de la actitud del alumno a lo largo del curso, tanto de forma negativa como positiva.

En un Departamento de naturaleza experimental como es éste, resulta importante dejar constancia de la trascendencia que tiene el material didáctico y su uso en la valoración de aptitudes en los alumnos.

DIBUJO TÉCNICO

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

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

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

La materia se organiza en dos cursos. En el primer curso se desarrollan aspectos relacionados con la comunicación y la representación gráfica de la realidad, analizándose secuencialmente los bloques de geometría plana, geometría descriptiva, sistemas de representación y normalización. Se trata de que el alumnado adquiera una visión global de los fundamentos del dibujo técnico que le permita en el siguiente curso profundizar en sus contenidos y aplicaciones. En el segundo curso aparece un nuevo bloque de contenidos denominado «Documentación gráfica de proyectos», donde habrá que demostrar las destrezas adquiridas durante la etapa y comprender su conexión con el mundo laboral y real. Los elementos del currículo básico de la materia se han agrupado en cuatro bloques interrelacionados: Geometría y Dibujo Técnico, Sistemas de representación, Normalización y Documentación gráfica de proyectos.

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

El segundo bloque se ocupa de los sistemas de representación, analizando los fundamentos característicos de las axonometrías, la perspectiva cónica, el

sistema diédrico y el de planos acotados, así como sus aplicaciones. Durante el desarrollo de la fase de comunicación de ideas se potenciará el uso del dibujo «a mano alzada».

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

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

Esta materia contribuye a desarrollar, de manera transversal, aptitudes como la autoestima y la participación, mediante el trabajo en equipo favoreciendo la comunicación interpersonal, promoviendo la educación para la convivencia, la tolerancia y la igualdad entre hombres y mujeres, y la autoregulación y el uso responsable de las tecnologías de la información y la comunicación.

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

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

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

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

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

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

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

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

Objetivos

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

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

Estrategias metodológicas

La metodología a seguir en Dibujo Técnico será eminentemente activa, dado el carácter fundamentalmente práctico de la materia. Es necesario que el método seguido por el profesorado se ajuste a las características del alumnado, a los recursos y al contexto con el fin de propiciar su aprendizaje competencial. Es aconsejable que el profesorado incorpore estrategias didácticas específicas que respondan a las diversas capacidades de comprensión y abstracción del alumnado y comparta qué se va a aprender y por qué. Se comenzará con los procedimientos y conceptos simples para ir avanzando en complejidad. Así, las capacidades se van desarrollando paulatinamente a lo largo de todo el proceso. La selección de contenidos para el proceso de enseñanza y aprendizaje constituye un medio para el desarrollo de las capacidades del

alumnado, y su aprendizaje debería realizarse de forma significativa para el alumnado. Se partirá de una revisión del nivel previo, y se plantearán tareas problemas que el alumnado deba resolver haciendo un uso adecuado de todos sus recursos.

Las construcciones geométricas no deben aplicarse de manera mecánica, sino que el alumnado debe analizar el problema, plantear alternativas y comprender las condiciones que ha de cumplir la solución buscada.

Los planteamientos de las actividades o tareas deben ir graduando el nivel de dificultad de los contenidos y la complejidad de las formas planas y las representaciones tridimensionales. En la didáctica de esta materia cobran especial importancia los aprendizajes por proyectos, tanto individuales como colectivos, que pueden estar enfocados a realidades profesionales del mundo del diseño, la arquitectura y la industria. A través de ellos el alumnado debe elaborar hipótesis, investigar, evaluar los resultados, reflexionar y finalmente crear un producto, desarrollando la capacidad de comunicarse de manera empática y eficiente, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes, fomentando actitudes de colaboración, seguridad en sí, integridad y honestidad, adquiriendo destrezas como la habilidad para interactuar eficazmente en el ámbito público, quedando aquí reflejada la competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. El profesorado acompañará de forma permanente el proceso proyectual del alumnado aconsejando y guiando sobre los materiales, las piezas mecanizadas o maquetas creadas por ellos, y en las dificultades que este presente.

Se debe potenciar el uso de los instrumentos de dibujo técnico manejándolos con soltura, rapidez y precisión, mejorando las resoluciones a mano alzada que permiten obtener visualizaciones espaciales de manera rápida. Estos materiales tradicionales de dibujo técnico deben integrarse con los recursos que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación, potenciando en esta materia tanto el aprendizaje de programas de dibujo en 2D y 3D, como la investigación, la documentación y la presentación de proyectos propios y ajenos. Es necesario para poder trabajar la materia, sobre todo en el bloque 3 de Dibujo Técnico II, disponer de ordenadores durante todo el periodo lectivo destinado a esta materia. Cabe destacar que el carácter instrumental del dibujo técnico permite trabajar de forma interdisciplinar contenidos comunes como la geometría con otras materias relacionadas con el ámbito artístico, tecnológico, físico y matemático.

Contenidos y criterios de evaluación

Dibujo Técnico I. 1.º Bachillerato

Bloque 1. Geometría y Dibujo Técnico. (Se pondera al 30%)

Trazados geométricos. Instrumentos y materiales del Dibujo Técnico. Reconocimiento de la geometría en la Naturaleza. Identificación de estructuras geométricas en el Arte. Valoración de la geometría como instrumento

para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico. Trazados fundamentales en el plano. Circunferencia y círculo Operaciones con segmentos. Mediatriz. Paralelismo y perpendicularidad. Ángulos: clasificación, características y operaciones. Determinación de lugares geométricos. Aplicaciones. Triángulos: resolución gráfica de triángulos, determinación, propiedades y aplicaciones de sus rectas y puntos notables. Cuadriláteros: clasificación, características y construcciones. Polígonos regulares: construcción conociendo el lado y a partir del radio de la circunferencia circunscrita. Método general. Polígonos estrellados. Elaboración de formas basadas en redes modulares pudiendo utilizar como ejemplo el diseño de los azulejos de la herencia de la cultura árabe- andaluza. Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario. Representación de formas planas. Trazado de formas proporcionales: Proporcionalidad y semejanza. Construcción y utilización de escalas gráficas. Transformaciones geométricas elementales: giro, traslación, simetría, homología, homotecia y afinidad. Identificación de invariantes. Aplicaciones. Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces. Aplicaciones. Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales. Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial. Geometría y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 2D utilizando entre otras actividades la reproducción mediante las nuevas tecnologías de la tracería que encontramos en la Alhambra de Granada u otros edificios del patrimonio histórico andaluz.

Criterios de evaluación

1. Resolver problemas de trazados geométricos y de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema «paso a paso» y/o figura de análisis elaborada previamente. CAA, CMCT, SIEP, CEC.
2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. Saber realizar dibujos con materiales tradicionales y con programas de dibujo vectorial por ordenador. CAA, CMCT, CD.

Bloque 2. Sistemas de representación. (Se pondera al 30%)

Fundamentos de los sistemas de representación. Sistemas de representación en el Arte. Evolución histórica de los sistemas de representación. Sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación. Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección. Clases de proyección. Sistemas de representación y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 3D. Sistema diédrico: Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas. Disposición normalizada. Reversibilidad del sistema. Número de proyecciones suficientes. Representación e identificación de puntos, rectas y planos. Posiciones en el espacio. Paralelismo y perpendicularidad. Pertenencia e intersección. Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos

Secciones planas. Determinación de su verdadera magnitud. Sistema de planos acotados. Aplicaciones. Sistema axonométrico. Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción. Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas. Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballeras y militares. Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares. Sistema cónico: elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual. Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales. Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos. Representación simplificada de la circunferencia. Representación de sólidos en los diferentes sistemas.

Criterios de evaluación

1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles. CCL, CAA, CMCT, CD.
2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca. CAA, CMCT, SIEP.
3. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados. CAA, CMCT, SIEP.
4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final. CAA, CMCT, SIEP.

Bloque 3. Normalización. (Se pondera al 40%)

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

Criterios de evaluación

1. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final. CCL, CSC.
2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y

métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos. CAA, CMCT, SIEP, CSC.

Criterios de calificación

Exámenes.

Se podrán realizar al menos cuatro pruebas objetivas o exámenes, dos serán de Geometría plana y dos de Sistema Diédrico.

El **60 %** de la nota del bloque de geometría plana se obtendrá de la media ponderada de los exámenes realizados. El **40 %** restante se alcanzará con la adecuada realización de todas las actividades programadas y la aplicación de los conceptos estudiados.

El **40 %** de la nota del bloque de geometría descriptiva o del espacio se obtendrá de la media ponderada de los exámenes realizados. El **60 %** restante se alcanzará con la adecuada realización de todas las actividades programadas y la aplicación de los conceptos estudiados.

En el bloque de normalización la correcta realización de todas las actividades propuestas aportará a la nota el **80 %** el **20 %** restante lo aportará la actitud.

Nota final.

La nota final será la media aritmética de las notas de cada bloque.

Convocatoria de septiembre.

Los alumnos y alumnas que no superen la asignatura en la convocatoria de junio, se presentarán a la convocatoria de septiembre con cada uno de los bloques no superados.

Estos alumnos y alumnas tendrán que realizar los trabajos prácticos que pueda proponer el departamento en los informes individualizados para alcanzar los objetivos previstos.

Temporalización. Secuenciación de contenidos

Primer bloque:

Trazados fundamentales en el plano.	6 horas.
Polígonos.	10 horas.
Transformaciones geométricas.	10 horas.
Tangencias.	10 horas.
Curvas técnicas.	8 horas.
Curvas cónicas.	8 horas.

Segundo bloque:

Geometría proyectiva.	4 horas.
-----------------------	----------

Sistemas de representación.	3 horas.
Sistema diédrico.	18 horas
Sistema axonométrico.	20 horas.
Tercer bloque:	
Perspectiva cónica.	35 horas.
Normalización.	8 horas.

Dibujo Técnico II. 2.º Bachillerato

Contenidos

Los contenidos de las materias Dibujo técnico I y II se desarrollan a lo largo de los dos cursos del bachillerato. En el primer curso se proporciona una visión general de la materia mediante la presentación, con distinto grado de profundidad, de la mayoría de los contenidos, cuya consolidación y profundización se abordará en segundo curso, a la vez que se completa el currículo con otros nuevos.

Bloques temáticos

1. Geometría plana.

Se incluyen los contenidos sobre los trazados geométricos fundamentales en el plano, proporcionalidad y semejanza, escalas; estudio de las formas geométricas regulares e irregulares y sus transformaciones proyectivas y no proyectivas. Se incluye todo lo relacionado con las técnicas y materiales.

2. Sistemas de representación.

Representación objetiva de las formas geométricas, fomentando una mayor comprensión del espacio que nos rodea y una mayor capacidad visual, expresiva y comunicativa, aplicando los conocimientos de geometría plana y espacial.

3. **Normalización.** Conocimientos de carácter normativo, sobre los códigos propios del Dibujo Técnico como un conjunto de convenciones para simplificar y estandarizar los dibujos industriales.

4. Documentación gráfica de proyectos.

Presentación de proyectos sencillos, de manera individual o grupal, mediante bocetos, croquis y planos de diseño gráfico, de producto o arquitectónico

Bloque 1. Geometría y Dibujo Técnico. (Se pondera al 35%)

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

Criterios de evaluación

1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. 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. (Se pondera al 35%)

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

simplificada de la circunferencia. Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones.

Criterios de evaluación

1. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la «visión espacial», analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales. 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. Normalización. (Se pondera al 30%)

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

Criterios de evaluación

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

Bloque 4. Documentación gráfica de proyectos.

Elaboración de bocetos, croquis y planos. El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual (se pueden tomar como ejemplo obras arquitectónicas e industriales como los pabellones expositivos, cascos de bodegas, puentes, estaciones de trenes, viviendas o colegios que proliferaron en Andalucía a lo largo del siglo XX). El proyecto: tipos y elementos. Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas. Elaboración de las primeras ideas. Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas. Elaboración de dibujos acotados. Elaboración de croquis de piezas y conjuntos. Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción. Presentación de proyectos. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo. Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos. Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas. Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas. Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.

Criterios de evaluación

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

Secuenciación de contenidos

Unidad 1. POLÍGONOS.

1. Polígonos: clasificación y propiedades. Rectas y puntos notables de un polígono.
2. Repaso. Triángulos: puntos y rectas notables.
3. Repaso. Cuadriláteros
4. Repaso. Polígonos regulares.
5. Repaso. Polígonos estrellados: elementos.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.
2. Dibuja modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación o relaciones de semejanza.
3. Valora las numerosas aplicaciones de los polígonos tanto en el ámbito científico-tecnológico como en el artístico.

Unidad 2.

TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS.

1. Transformaciones geométricas: tipos y características.
2. Identidad. Traslación. Giro. Simetría central. Simetría axial. Homotecia. Semejanza.
3. Equivalencia entre polígonos. Relación de áreas.
4. La proporcionalidad inversa. Concepto de inversión.
5. Elementos dobles de la inversión. Circunferencia de autoinversión.
6. Inverso de un punto. Circunferencia de puntos dobles.
7. Propiedades de la inversión.
8. Inverso de un punto. Inversa de una recta. Inversa de una circunferencia.
9. Aplicaciones a las tangencias.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.
2. Determina lugares geométricos de aplicación al dibujo técnico aplicando los conceptos de potencia o inversión.
3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.

Unidad 3.

LA CIRCUNFERENCIA.

1. La circunferencia. Determinación de una circunferencia. Posiciones relativas de un punto con respecto a una circunferencia. Posiciones relativas de una recta con respecto a una circunferencia. Posiciones relativas de una circunferencia respecto a otra.
2. Ángulos. Tipos: Ángulo central, inscrito, semiinscrito, interior y exterior. Determinación de su valor, aplicaciones: Arco capaz.
3. Rectificaciones de la circunferencia.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.
2. Sabe construir todo tipo de ángulos a través del concepto de arco capaz.

**Unidad 4.
POTENCIA.**

1. Potencia. Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Definición. Expresión de la potencia. Cálculo de la potencia. Signo de la potencia. Segmento representativo de la potencia. Valor de la potencia. Posiciones relativas de un punto respecto a una circunferencia.
2. Eje radical. Eje radical de dos circunferencias. Circunferencias coaxiales. Centro radical.
3. Haces de circunferencias coaxiales.
4. Polaridad. Polar de un punto y polo de una recta. Posiciones particulares del polo. Circunferencias ortogonales. Cuaterna armónica.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Comprende las características de los trazados geométricos sobre potencia.
2. Sabe hallar el segmento representativo de una potencia dado un punto dentro y fuera de la circunferencia.
3. Sabe representar el eje radical de circunferencias coaxiales, secantes, tangentes, exteriores e interiores.
4. Determina el centro radical de tres circunferencias dadas.

**Unidad 5.
TANGENCIAS.**

1. Recordar y ampliar los conceptos de tangencias. Propiedades fundamentales de las tangencias.
2. Métodos de resolución de tangencias.
3. Tangencias simples.
4. Tangencias complejas.
5. Enlaces, planteamiento y aplicación.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

**Unidad 6.
CURVAS TÉCNICAS.**

1. Óvalos. Óvalos conocido el eje mayor. Óvalos conocidos el eje menor. Óvalos conocidos el eje mayor y el eje menor. Ovoides. Ovoide conocido el diámetro. Ovoide conocido el eje. Ovoide conocidos el eje, el diámetro y el radio del arco menor.
2. Repaso. Espirales. Espiral de Arquímedes. Espiral de dos centros o de Honnecourt. Volutas. Evolvente de la circunferencia. Espirales verdaderas y falsas; planas y tridimensionales.
3. Definir y diferenciar las diferentes curvas cíclicas: cicloide, epicloide e hipocicloide. Curvas cíclicas. Ruleta o circunferencia generadora. Directriz.
4. Cicloide normal. Cicloide reducida. Cicloide alargada.
5. Epicloide normal. Epicloide reducida. Epicloide alargada. Cardioide, y nefroide.
6. Hipocicloide normal. Hipocicloide reducida. Hipocicloide alargada. Hipocicloide rectilínea, triangular o tricuspidal y cuadrangular o astroide.
7. Presentación somera de otras curvas: lemniscatas, cassinicas, podarías.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.
2. Reconocer la presencia de las curvas técnicas en multitud de objetos de nuestro entorno, bien del ámbito técnico como del artístico, y valorar sus aplicaciones.

Unidad 7.

CURVAS CÓNICAS.

1. Definición y generación de las curvas cónicas. Secciones planas de un cono de revolución. Teorema de Dandelin.
2. Elementos de las cónicas: directrices, focos y excentricidad.
3. Elipse. Focos, ejes y centro de la elipse. Circunferencias principales de una elipse. Diámetros conjugados de una elipse. Ejes principales de una elipse. Circunferencias focales de una elipse.
4. Hipérbola. Focos y centro de la hipérbola. Eje real y eje imaginario de una hipérbola. Asíntotas de una hipérbola. Circunferencia focal de una hipérbola. Hipérbola equilátera.
5. Parábola. Foco, eje, recta directriz y vértice de la parábola. Secciones cónicas.
6. Propiedades de las rectas tangentes a las curvas cónicas.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.
2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.

3. Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.

UNIDAD 8.

GEOMETRÍA PROYECTIVA. HOMOLOGÍA Y AFINIDAD.

1. Geometría métrica y geometría proyectiva.
2. Elementos impropios: punto impropio, recta impropia, plano impropio.
3. Formas geométricas: formas de primera categoría, formas de segunda categoría, formas de tercera categoría.
4. Operaciones proyectivas: proyecciones y secciones.
5. Transformaciones proyectivas.
6. Homología. Elementos dobles de una homología. Determinación de una homología. Característica de una homología. Rectas límite de una homología. Transformaciones por homología.
7. Homología afín o afinidad. Elementos dobles de una afinidad. Característica de una afinidad. Transformaciones por afinidad.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.
2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.
3. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.

UNIDAD 9.

SISTEMA DIÉDRICO. PARALELISMO. PERPENDICULARIDAD. DISTANCIAS.

1. Elementos del espacio que forman parte en un sistema diédrico.
2. Representación del punto: línea de referencia, cota y alejamiento. Posiciones generales. Sistema de coordenadas.
3. Representación de la recta. Trazas de la recta: traza horizontal y traza vertical. Intersección de la recta con los bisectores. Partes vistas y partes ocultas de una recta. Posiciones particulares.
4. Representación del plano. Trazas del plano. Tercera proyección de un plano sobre un plano de perfil. Posiciones particulares de un plano.
5. Pertenencias entre punto, recta y plano. Punto contenido en una recta. Recta contenida en un plano. Punto contenido en un plano. Punto y recta contenidos en un plano proyectante.
6. Intersección de dos planos. Intersección de un plano con una recta. Intersección de tres planos.
7. Rectas paralelas. Condición para que dos rectas sean paralelas. Trazar por un punto una recta paralela a otra. Planos paralelos. Condición para que dos planos sean paralelos. Trazar por un punto un plano paralelo a

- otro. Trazar por un punto una recta paralela a un plano. Trazar por un punto un plano paralelo a una recta. Trazar por una recta un plano paralelo a una recta.
8. Perpendicularidad. Condición para que una recta sea perpendicular a un plano y viceversa. Trazar por un punto una recta perpendicular a un plano. Trazar una recta perpendicular a un plano por un punto del plano. Trazar un plano perpendicular a una recta por un punto de la recta. Trazar por un punto un plano perpendicular a una recta. Trazar una recta perpendicular a otra. Trazar desde un punto una recta perpendicular a otra. Trazar un plano perpendicular a otro.
 9. Distancias. Verdadera magnitud de la mínima distancia entre dos puntos. Distancia de un punto a un plano. Distancia de un punto a una recta. Distancia entre dos rectas paralelas. Distancia entre dos planos paralelos. Distancia entre dos rectas que se cruzan.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.
2. Representa figuras planas contenidas en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.
3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados.

Unidad 10.

SISTEMA DIÉDRICO. MÉTODOS OPERATIVOS.

1. Cambios de plano. Cambios de plano horizontal y vertical. Nuevas proyecciones del punto. Nuevas proyecciones de la recta. Nuevas proyecciones del plano. Posiciones favorables. Resolución de distancias mediante cambio de planos. Proyecciones auxiliares de una pieza.
2. Giros. Giro alrededor de un eje perpendicular al plano horizontal o al plano vertical. Giro de un punto. Giro de una recta. Giro de un plano. Posiciones favorables.
3. Abatimientos. Abatimientos sobre el plano horizontal y sobre el plano vertical. Abatimiento de un plano. Abatimiento de elementos contenidos en un plano. Abatimiento de una figura plana. Proyecciones de una circunferencia. Trazados de formas en verdadera magnitud.
4. Ángulos de una recta con los planos de proyección. Ángulos de un plano con los planos de proyección.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de

plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.

Unidad 11.

SISTEMA DIÉDRICO. SUPERFICIES.

1. Clasificación de superficies: Superficies. Generación y clasificación: regladas, no regladas y convencionales.
2. Superficies regladas: desarrollables y alabeadas.
3. Superficies desarrollables. Los poliedros regulares y sus características. Tetraedro, hexaedro, octaedro. Representación de poliedros regulares Apoyados en una cara, en una arista, en un vértice.
4. Las superficies radiadas. Definición y elementos. Superficies radiadas de vértice propio. Proyecciones de pirámides y conos. Superficies radiadas de vértice impropio. Proyecciones de prismas y cilindros. Construcciones simples, mediante vistas auxiliares, con las generatrices apoyadas en los planos de proyección, sobre un plano oblicuo.
5. Las superficies de revolución y sus características. Definición. Esfera y otras.
6. Pertenencia de un punto en una superficie. Distancia de un punto a una superficie. Planos tangentes a sólidos.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados y el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides, en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.
2. Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.
3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.

Unidad 12.

SISTEMA DIÉDRICO. SECCIONES. DESARROLLOS. ÁNGULOS.

1. Secciones planas. Métodos de determinación.
2. Sección de un poliedro por un plano proyectante u oblicuo.
3. Secciones producidas por planos en pirámides, prismas, conos y cilindros.
4. Secciones de la esfera.
5. Intersecciones de rectas con los sólidos reseñados.
6. Desarrollo de algunos poliedros.
7. Desarrollos de pirámides, prismas, conos y cilindros.

8. Ángulos. Ángulo que forma una recta con uno de los planos de proyección. Ángulo que forma un plano con uno de los planos de proyección. Ángulo de dos rectas que se cortan. Ángulo de recta y plano. Ángulo de dos planos.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.
2. Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida.

Unidad 13.

SISTEMA AXONOMÉTRICO.

1. Fundamentos de los sistemas axonométricos: elementos del sistema: triedro, plano del cuadro, planos axonométricos, ejes y triángulo fundamental o de trazas.
2. Sistema axonométrico ortogonal: isométrico, dimétrico y trimétrico. Diferencia entre perspectiva isométrica y dibujo isométrico.
3. Sistema axonométrico oblicuo. Fundamentos. Coeficiente de reducción.
4. Diferencias entre axonométrico ortogonal y oblicuo.
5. Escalas axonométricas. Verdaderas magnitudes de segmentos y ángulos.
6. Representación del punto la recta y el plano.
7. Pertenencias. Intersecciones de rectas y planos. Secciones. Paralelismo y perpendicularidad. Abatimientos.
8. Relación del sistema axonométrico con el diédrico.
9. Trazado de perspectivas partiendo de las vistas fundamentales y viceversa. Representación de figuras poliédricas y de revolución.
10. Representación de superficies y piezas. Elección de las características de la perspectiva. Métodos de construcción de piezas a partir de las vistas diédricas.
11. Intersección de las mismas tanto con un plano como con una recta.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección.
2. Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vista principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios.

3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías.

Unidad 14. SISTEMA CÓNICO.

1. Elementos del sistema cónico.
2. Representación del punto, recta, plano. Perspectiva central y oblicua.
3. Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad.
4. Concepto de métodos perspectivos.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida.
2. Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.
3. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos.
4. Es capaz de representar perspectivas con distintos métodos operativos a partir de vistas diédricas.

Unidad 15. NORMALIZACIÓN.

1. Normas fundamentales.
2. Método de las vistas. Denominación de las vistas. Vistas particulares.
3. Práctica del croquizado a mano alzada.
4. Dibujos de conjunto y despiece.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.
2. Define gráficamente un objeto por sus vistas fundamentales o su perspectiva, ejecutados a mano alzada.
3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional de acuerdo a la norma.

Unidad 16.**DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS.**

1. Elaboración de bocetos, croquis y planos.
2. El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual.
3. El proyecto: tipos y elementos. Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas. Elaboración de las primeras ideas.
4. Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas. Elaboración de dibujos acotados. Elaboración de croquis de piezas y conjuntos.
5. Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción.
6. Presentación de proyectos. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo.
7. 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.

Estándares de aprendizaje evaluables.

1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico.
2. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.
3. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.
4. Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.
5. Presenta los trabajos de dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.

Objetivos

1. Apreciar y reconocer el dibujo técnico como elemento de configuración y recurso gráfico en la industria, el diseño, la arquitectura, el arte o en la vida cotidiana.
2. Comprender y representar los problemas de configuración de figuras sencillas en el plano y el espacio.

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

Metodología

1. La metodología a seguir en dibujo Técnico será eminentemente activa, dado el carácter fundamentalmente práctico de la materia.
2. Se partirá de una revisión del nivel previo, y se plantearán tareas problemas que el alumnado deba resolver haciendo un uso adecuado de todos sus recursos.
3. Se comenzará con los procedimientos y conceptos simples para ir avanzando en complejidad. Las capacidades se irán desarrollando paulatinamente a lo largo de todo el proceso.
4. Las construcciones geométricas no se aplicarán de manera mecánica, el alumnado debe analizar el problema, plantear alternativas y comprender las condiciones que ha de cumplir la solución buscada.
5. Los planteamientos de las actividades o tareas deben ir graduando el nivel de dificultad de los contenidos y la complejidad de las formas planas y las representaciones tridimensionales.
6. Se utilizará una metodología que atienda los ritmos de aprendizaje del os alumnado. Se procurará que el método seguido por el profesorado se ajuste a las características del alumnado, a los recursos y al contexto con el fin de propiciar su aprendizaje competencial
7. Se utilizarán estrategias didácticas específicas que respondan a las diversas capacidades de comprensión y abstracción del alumnado y comparta qué se va a aprender y por qué.
8. Se utilizarán medios didácticos, factor clave en un planteamiento metodológico eficaz. Se emplearán medios audiovisuales que faciliten la

- comprensión de los contenidos y se potenciará la utilización de las aulas virtuales.
9. Se organizará el espacio escolar de forma que sea capaz de estimular y regular el trabajo individual y aliente la investigación en grupo. En la didáctica de esta materia los aprendizajes por proyectos, tanto individuales como colectivos enfocados a realidades profesionales cobran especial importancia.
 10. Se potenciara el uso de los instrumentos de dibujo técnico manejándolos con soltura, rapidez y precisión, mejorando las resoluciones a mano alzada que permiten obtener visualizaciones espaciales de manera rápida.

Temporalización. Secuenciación de contenidos

Primer bloque. 1º Trimestre

Polígonos.	6 horas.
Transformaciones geométricas.	8 horas.
La circunferencia.	2 horas.
Potencia.	2 horas.
Tangencias.	8 horas.
Curvas técnicas.	2 horas.
Curvas cónicas.	6 horas.
Geometría proyectiva. Homología y afinidad.	8 horas.

Segundo bloque. 2º Trimestre

Diédrico. Paralelismo. Perpendicularidad. Distancias.	10 horas.
Sistema Diédrico. Métodos operativos.	15 horas.
Sistema diédrico. Superficies.	10 horas.
Sistema diédrico. Secciones. Desarrollos. Ángulos.	10 horas.
Perspectiva axonométrica.	10 horas.
Perspectiva cónica.	10 horas.

Tercer bloque. 3º Trimestre

Normalización.	6 horas.
----------------	----------

Cuarto bloque.

Documentación gráfica de proyectos.	8 horas.
-------------------------------------	----------

Organización y secuenciación de los contenidos.

Esta programación no nace de la nada y es el resultado de la evolución y la revisión de las programaciones de años anteriores realizadas y puesta a punto por todos los profesionales que han pasado por este centro a lo largo de tantos años.

Esta programación está diseñada como un proyecto vivo, de carácter abierto y flexible, y debe ser utilizada como una herramienta de trabajo para ayudarnos a nuestra labor docente. A lo largo del curso deberemos realizar las revisiones que se estimen oportunas para comprobar si está siendo coherente con las necesidades reales de nuestros alumnos, o si debemos realizar algún cambio que nos permita adecuarla y alcanzar su objetivo.

Por lo tanto la intención no es que sea un documento cerrado, ni un hecho académico aislado, sino un instrumento que nos ayude a optimizar el proceso de enseñanza.

Existen muchos imponderables todos los cursos, que nos obligan a modificar sustancialmente el orden de las unidades. No todos los trimestres tienen todos los años la misma duración, siempre existe alguna circunstancia que acorta o alarga esta limitación temporal en detrimento de algún grupo de alumnos y alumnas concreto.

En muchas ocasiones se cambia el orden de los contenidos para hacer menos árida la materia. Otras veces se altera el orden para no hacer coincidir los temas más rigurosos de nuestra materia con los temas más rigurosos de otras materias, permitiendo que el alumno pueda disponer de mayor tiempo de estudio, colocando en esas fechas temas de menor amplitud conceptual y de mayor dedicación procedimental.

En atención a la elección de itinerarios en cuarto de ESO los contenidos no varían, sí cambia la secuenciación y temporalidad de las unidades didáctica. Se procederá a potenciar aspectos más conceptuales, dando mayor importancia a los temas de contenido técnico para los alumnos y alumnas que se incorporen a los bachilleratos técnicos. Se potenciará los aspectos más gráficos y plásticos en los casos de alumnos que opten por los bachilleratos de arte dando mayor importancia a los procedimientos que a los conceptos. En un caso o en otro se graduará la dificultad de los contenidos y de las tareas en función del alumno.

En todos los casos se intenta que los alumnos y alumnas tengan al finalizar la enseñanza secundaria obligatoria, unos mismos conocimientos más superficiales en unos casos que en otros pero con una visión global y unitaria de la problemática del área.

Las unidades se organizarán teniendo en cuenta las características de cada grupo y por tanto se ofrece como recomendación las secuenciaciones propuestas en las programaciones de cada asignatura, debiendo ajustarse en cada caso concreto.

Evaluación General

La evaluación forma parte inseparable del proceso enseñanza aprendizaje, es por tanto una actividad sistemática y permanente, integrada dentro del proceso educativo.

Por ello, es necesario establecer algunas técnicas de evaluación, fáciles de utilizar y comprender, que permitan conocer en cada actividad el grado de progreso alcanzado respecto de los objetivos didácticos:

1. Evaluación Inicial
2. Evaluación Formativa
3. Evaluación Sumativa
4. Autoevaluación
5. Coevaluación
6. Procedimientos de Evaluación en 1ª y 2ª
7. Evaluación en bachillerato
8. Criterios de calificación
9. Medidas de Atención a la Diversidad y Adaptaciones curriculares.
10. Niveles mínimos para promocionar
11. Sistema de Recuperación de las Evaluaciones Pendientes.
12. Actividades de Recuperación para los alumnos con Materias Pendientes.
13. Pruebas Extraordinarias de Septiembre.

1. Evaluación Inicial.

Tiene como finalidad el diagnóstico de tipos y grado de conocimiento sobre cuestiones consideradas fundamentales, en este sentido se observa:

- La habilidad en la expresión plástica.
- El reconocimiento de los elementos básicos de expresión plástica.
- Las estrategias utilizadas.
- Las actitudes frente a la realización de representaciones plásticas.

2. Evaluación Formativa.

Se determina por el nivel de eficacia logrado con una reflexión crítica sobre lo realizado, según los logros y las deficiencias detectadas.

De todo esto se deduce que la evaluación tiene un carácter eminentemente cualitativo, explicativo y cuantitativo:

- Hábitos de trabajo y actitud positiva hacia la plástica.
- Adquisición de conceptos.
- Dominios de técnicas.
- Estrategias de expresión plásticas que se ponen en juego.
- Empleo de procedimientos.
- Avances, dificultades y errores que se dan en el proceso de aprendizaje.

La evaluación formativa cumple una función fundamental que es la de adecuar el tipo de ayuda del profesor a las necesidades de cada alumno/a.

Para ello el bloc de dibujo es otra fuente de información muy importante.

No obstante quedaría incompleta esta tarea si no está prevista una charla con cada alumno/a (informal y breve si se quiere) de la que se puede derivar una ayuda realmente ajustada a las necesidades de cada alumno/a.

3. Evaluación Sumativa.

Para facilitar el registro de las observaciones, cualquiera que sea su finalidad se propone la siguiente escala de valoración de aprendizaje:

- Atiende y muestra interés por el trabajo en clase.
- Asiste a clase con regularidad.
- Tiene ilusión por aprender.
- Contrasta sus opiniones con los demás.
- Lleva el trabajo al día.
- Le gusta tener el material ordenado y limpio.
- Valora el trabajo bien hecho.
- Sabe trabajar en equipo.
- Valora la utilidad de lo aprendido.
- Describe gráficamente lo esencial de una forma natural y sencilla, utilizando líneas y trazos como elementos de expresión.
- Diferencia la variedad de texturas visuales y táctiles que se pueden producir con la manipulación de materiales y técnicas diversas en una representación.
- Representa con formas geométricas básicas la sensación de volumen y profundidad en una composición bidimensional.
- Reconoce el material y los instrumentos adecuados a diversas técnicas gráficas.
- Manejo de los instrumentos con cierta corrección en sus representaciones.
- Analizando ambientes estéticos del entorno, valorando sus cualidades.

4. Autoevaluación del alumno.

La autoevaluación de los alumnos/as es también un elemento fundamental de información, tanto de su tarea individual como dentro de un grupo de trabajo.

Es especialmente relevante al final de la unidad didáctica.

El hecho de que reflexionen en torno a lo que han aprendido, es importante y positivo

5. Coevaluación.

Las situaciones nuevas que se han dado en el aula servirán para que el grupo evalúe sus relaciones, sus capacidades frente al trabajo, sus ventajas e inconvenientes, y la participación de sus miembros con las aportaciones de cada uno de ellos.

6. Procedimientos de evaluación en 1º y 2º de ESO

Los ejercicios que no hayan sido aprobados deberán repetirse en los plazos que el Departamento establezca. La valoración de cada parte, práctica y teórica supondrá cada una de ellas el **50 %**. No se efectuará la media si alguna de estas no ha alcanzado un 5 como calificación mínima.

A final de curso, aquellos alumnos que no hayan superado algunas de las evaluaciones, dispondrán de un examen final sobre los contenidos mínimos. La nota de dicho examen será la calificación final. Para aprobar la signatura, el alumno deberá sacar un 5.

7. Evaluación en Bachillerato.

- Comportamiento en el aula.
- Nivel de implicación en el trabajo de clase y las tareas
- Puntualidad y limpieza en la entrega de láminas requeridas por el profesor.
- Pulcritud, precisión y destreza en el manejo de las herramientas de dibujo.

Procesos e instrumentos.

Aunque la evaluación es un proceso global y sumativo, utilizaremos diferentes instrumentos para lograr esta globalidad, así:

- Se evaluarán ejercicios individuales, controles, exámenes periódicos (*al menos dos por trimestre*).
- **Se** evaluarán láminas de trazado técnico, ejercicios plásticos y de diseño, proyectos en grupo...
- **Se** evaluarán hojas de registro, diario de aula, seguimiento del trabajo, implicación del alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el segundo curso de bachillerato, por las características especiales que supone la preparación para la Prueba de Selectividad, la evaluación del alumno hará más hincapié en ejercicios individuales y exámenes, repartidos a lo largo del proceso y con carácter final al término de cada bloque.

Los ejercicios se valorarán de la siguiente manera:

20% Trabajo en clase y en casa. Se valorará el conjunto de ejercicios y prácticas que el alumno debe de realizar durante las clases, o en su caso, también de aquellos que completará en casa, y que periódicamente irán entregando al profesor con el fin de ser calificados y corregidos aquellos errores o dudas que tengan.

80% Prueba escrita. Se realizarán dos exámenes parciales como mínimo y se hallará la nota media de ellos siempre y cuando se haya obtenido como mínimo un cuatro en cada uno.

Criterios de Corrección del Trabajo Práctico.
(Se puntuarán del 1 al 5 cada bloque)

1º Bloque

- Nivel de implicación.
- Puntualidad.
- Comportamiento.
- Actitud Positiva.

2º Bloque

- Precisión y Destreza.
- Adecuación de los Objetivos.
- Orden.
- Claridad.
- Creatividad.
- Limpieza.

Las láminas se harán en clase, se terminan en casa y se entregan antes de empezar las siguientes.

8. Criterios de Calificación.

En la valoración de ejercicios y exámenes se tendrá en cuenta los siguientes aspectos:

- Entrega de trabajos con puntualidad, orden, claridad y limpieza.
- Correcta utilización de materiales y recursos.
- Actitud positiva ante el aprendizaje, esfuerzo y capacidad de superación.
- Planificación del trabajo, elaboración de bocetos y valoración de las alternativas.
- Respuesta a los objetivos planteados, empleando conceptos, destreza y actitudes estudiados.
- Creatividad.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN e.p.v.		(RESUMEN) para más información Puedes consultar la programación
<p>El 70% de la calificación de un alumno se obtendrá a partir de la nota media resultante de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos prácticos realizados <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Para lograr una calificación positiva es necesario entregar TODOS LOS EJERCICIOS de cada evaluación.</p> </div> <p>En estos ejercicios se tendrá en cuenta:</p> <ul style="list-style-type: none"> o Presentación del ejercicio: Limpieza y precisión o Aprendizajes adquiridos y objetivos alcanzados o Utilización y rentabilidad del material o Ayuda requerida y búsqueda de documentación o La entrega de los trabajos en la fecha estipulada. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Los ejercicios entregados con posterioridad a dicha fecha tendrán un 5 como nota máxima.</p> </div> <p>El 30% restante corresponderá a la ACTITUD del alumno en clase. Se considera actitud positiva hacia la asignatura:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cuando se trae el material necesario que se requiera en cada momento. Cuando se mantiene la carpeta, cuaderno y demás materiales personales en buen estado de conservación y debidamente ordenados. 2. Cuando participamos de buena gana en todas las actividades que se propongan con independencia del nivel de dominio que se tenga o me resulten más o menos divertidas. 3. Cuando se mantiene debidamente la atención a las explicaciones del profesor. 4. Cuando se está atento a las fechas de entrega de los ejercicios, exámenes y recuperaciones. 5. Cuando se trata con el debido respeto a los compañeros y profesores de la asignatura. 6. Cuando se presta atención a los compañeros que la necesitan. 7. Cuando se participa de manera activa en la limpieza y organización del aula. 8. Cuando colaboramos en el cuidado y conservación del material de uso común. 9. Cuando se muestra constancia en las actividades con independencia del dominio que tengamos de las mismas. 10. Cuando se asiste a clase con regularidad. 	<p>Se considera actitud negativa hacia la asignatura:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. No traer el material que se requiera en cada momento Por cada día sin material, se pondrá un parte de amonestación y se informará a los padres. 2. Quejarse o protestar ante las actividades que nos gustan menos. 3. Interrumpir reiteradamente durante las explicaciones y tratar sin el debido respeto compañeros y profesor. 4. No trabajar los ejercicios propuestos. 5. Crear mal ambiente de clase cuando se trabaja, jugando con los compañeros, levantándose sin razón justificada, charlando en alto, molestando a los compañeros,... 6. Tratar de manera indebida o sin el permiso debido, el material o el aula. 7. Dejar la mesa, el suelo o los lugares comunes sin recoger o sucios. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Todos los ejercicios deben llevar nombre, apellidos, curso y grupo</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>MATERIAL OBLIGATORIO NECESARIO EN EL AULA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Carpeta • Cuaderno específico tamaño folio • Portaminas 0,5 mm. y lápiz. • Goma de borrar y sacapuntas • Compás de buena calidad. • Escuadra, cartabón (de buena calidad), y regla milimetrada. • Rotuladores, lápices de colores, pegamento de barra y tijeras pequeñas. • • </div>	

9. Medidas de Atención a la Diversidad y Adaptaciones curriculares.

La atención a la diversidad nos acerca no solo a alumno/as con necesidades educativas especiales y a los alumnos con altas capacidades intelectuales, sino también a alumnos y alumnas con dificultades físicas, psíquicas o culturales, incluyendo a los alumnos y alumnas de incorporación tardía al sistema educativo español.

Esto, no nos debe suponer un sobrepeso, antes al contrario un estímulo al que enfrentarnos con rigor y actitud positiva. La posibilidad de eliminar barreras que el concepto estético y artístico ofrece, nos puede servir especialmente para esta cuestión. Sabemos que es esta una idea algo abstracta, sin embargo, creemos en la virtud unificadora e integradora de las obras de arte.

Alumnos y alumnas con necesidades educativas especiales.

Una primera forma de dar respuesta a la diversidad puede producirse, a veces sin la intervención del profesor, simplemente en el reparto de las tareas entre los distintos miembros del grupo.

Una segunda opción es graduar la dificultad de las tareas mediante la mayor o menor concreción de su finalidad.

La resolución de actividades mediante proyectos puede graduarse de tal forma que pueda atender a la diversidad de intereses, motivaciones y capacidades que, en general, coexisten en las aulas de tal modo que todos los alumnos y alumnas experimenten un desarrollo real de todas sus capacidades.

Alumnos y alumnas con altas capacidades.

De igual manera que trataremos a los alumnos y alumnas con necesidades educativas especiales se tratará a los de altas capacidades.

A los alumnos y alumnas con altas capacidades se les adaptarán las actividades y se les proporcionarán nuevos ejercicios y tareas que amplíen sus conocimientos siempre que sea necesario. Éstas estarán centradas en contextos reales que ayuden a desarrollar mejor los conceptos en un escenario más cercano a sus capacidades e intereses.

Adaptaciones curriculares no significativas

Dado el marcado carácter procedimental del área puede ocurrir que alumnos con carencias en las materias instrumentales desarrollen satisfactoriamente la psicomotricidad y sus capacidades espaciales, compositivas y plásticas, de manera que no necesiten una adaptación curricular significativa.

Con los alumnos que necesiten este tipo de adaptaciones se trabajaran ejercicios de refuerzo procurando siempre que sea posible una mayor atención dentro del grupo.

Se dedicará una atención y ayuda individualizada al alumnado que más lo necesite en determinados momentos de la clase.

Se flexibilizaran los criterios de calificación dando en estos caso mayor importancia al esfuerzo e interés demostrados y primando siempre la práctica sobre la teoría.

El material didáctico elegido, ofrece una gran variedad de actividades de refuerzo para aquellos alumnos que tengan dificultades para asimilar algunos contenidos y actividades de ampliación de manera que los alumnos que capten los contenidos más rápidamente pueda seguir profundizando en ellos.

Adaptaciones curriculares significativas

Para los alumnos que hayan sido insuficientes las medidas anteriores se realizaran las adaptaciones curriculares significativas necesarias.

Adaptaciones curriculares para el primer ciclo de educación plástica, visual y audiovisual

Objetivos

- Comprender la importancia de los lenguajes visuales.
- Obtener práctica con los útiles e instrumentos de dibujo.
- Construir e identificar figuras geométricas simples.
- Modificar e interpretar una obra de arte.

- Construir formas simétricas simples.
- Reconocer texturas visuales y táctiles.
- Utilizar el color como medio de expresión.
- Realizar mezclas de color sencillas.
- Dibujar imágenes a una escala diferente.
- Trabajar la estructura poligonal simple.

Bloques de contenidos.

- Figuras geométricas sencillas.
- El arte como expresión.
- Simetría axial.
- Las texturas.
- Los colores primarios. Síntesis sustractiva. Color pigmento.
- La proporción. Cuadriculas.
- La estructura poligonal simple.

Estándares de aprendizaje

- Construir figuras con el juego de escuadra y cartabón.
- Realizar trazados sencillos utilizando el compás.
- Interpretación mediante figuras geométricas de una obra pictórica.
- Construir la parte simétrica de una figura dada.
- Hacer mezclas de color sencillas.
- Uso de cuadrícula en la escala.

Habilidades

- Limpieza y precisión en el trazado.
- Interés por expresar emociones a través del dibujo.
- Interés por conseguir mezclas de color.
- Destreza en la realización de dibujos a distinto tamaño.
- Conciencia de hábito y organización en el trabajo.
- Conciencia del respeto a sus compañeros.

Metodología.

- Se trabajaran las partes más sencillas de los contenidos teóricos y prácticos.
- Atención individualizada en clase.
- Actividades de corta duración.
- Actividades diversificadas.
- Pautas concretas en las explicaciones de actividades.
- Temporalización más flexible.

Actividades.

- Actividades tipo extraídas de los contenidos marcados.

- Actividades de iniciación, de desarrollo, de refuerzo y ampliación y de evaluación.

Las actividades se regirán por los criterios que se recogen en la metodología.

- Interpretar y construir mediante iconos señales sencillas.
- Trazar mediatrices, bisectrices, paralelas, perpendiculares, y dividir segmentos en partes iguales.
- Trazar polígonos sencillos.
- Recrear una obra pictórica utilizando figuras poligonales simples.
- Construir ejemplos sencillos de simetrías.
- Utilizar la línea, el punto y la mancha para hacer un dibujo expresivo.
- Construir texturas visuales y táctiles.
- Trabajar las gamas de armonía y contraste.
- Realizar una estructura modular simple.

Organización del espacio y del tiempo.

El alumno trabajara con los materiales adaptados siguiendo la programación y el horario de su aula en su horario ordinario.

Criterios de evaluación.

- Reconocer y construir señales sencillas.
- Saber construir la mediatriz de un segmento, la bisectriz de un ángulo, dividir un segmento en partes iguales, trazar paralelas y perpendiculares.
- Saber construir polígonos sencillos con reglas, escuadra y cartabón.
- Construir una obra creativa con polígonos simples.
- Personalizar una obra de arte.
- Construir simetrías.
- Dibujar la parte simétrica de una figura.
- Construir texturas táctiles y visuales.
- Realizar mezclas de colores secundarios con lápices.
- Usar de manera adecuada los instrumentos de dibujo.
- Responder a hábitos de trabajo y limpieza.
- Responder al hábito y organización en el trabajo.

10. Niveles mínimos para promocionar.

Conceptos imprescindibles para considerar que el alumno/a ha superado los niveles mínimos para promocionar, siempre en función de los objetivos anteriormente señalados.

Promocionar de 1º a 2º de E.S.O y de 2º a 3º de E.S.O.

- Saber clasificar imágenes (fotomontajes con mensajes).

- Saber cuáles son los colores primarios y los secundarios.
- Realización de dibujos mezclando los colores.
- Saber identificar texturas naturales y artificiales.
- Saber realizar problemas sencillos de geometría: perpendiculares, paralelas, bisectrices, mediatrices y polígonos.
- Conocer los volúmenes sencillos: conos, cilindros, prismas y pirámides (saber construirlos).

Promocionar de 1º de Bachillerato a 2º de Bachillerato.

- Resolver problemas geométricos, así como su acabado y presentación.
- Utilización de escalas.
- Resolver problemas de enlaces y tangencias en la construcción de planos y maquetas.
- Diseñar objetos con curvas cónicas.
- Utilizar correctamente el Sistema Diédrico, con volúmenes sencillos.
- Representar piezas y elementos industriales.
- Utilizar correctamente el Sistema Axonométrico (Isométrico) con volúmenes sencillos.
- Diseñar objetos sencillos en el Sistema Cónico.

Culminar los trabajos, utilizando los diferentes recursos gráficos, de forma que éste sea claro, limpio y responda al objetivo para el que ha sido realizado.

Promocionar de 2º de Bachillerato a la Universidad.

- Los niveles mínimos los establece la universidad por medio del coordinador y las reuniones de coordinación. Deben ser suficientes para poder afrontar con éxito la prueba de Dibujo Técnico de la Prueba Selectiva.
- El alumno/a debe tener los conocimientos mínimos para poder enfrentarse a las dificultades que plantea el Dibujo Técnico en cualquier carrera técnica.

11. Sistema de Recuperación de las Evaluaciones Pendientes

Los alumnos que no superen la 1ª o 2ª evaluación, podrán recuperarla en la siguiente evaluación, debiéndose entregar nuevas láminas de los ejercicios suspensos y que no hubieran sido entregados en su día con la debida justificación. Asimismo, deberán realizar un nuevo examen, cuyo 50% versará sobre los contenidos mínimos. La nota final será la resultante de dichos exámenes.

Los alumnos que no superen la 3ª evaluación, deberán recuperarla en el examen final, junto con las demás evaluaciones suspensas si las hubiera. La nota final será la resultante de la media de las tres evaluaciones.

El abandono de la asignatura, supondrá el suspenso en la asignatura.

12. Actividades de Recuperación para alumnos con materias pendientes.

Los alumnos que tengan pendiente la Educación Plástica del curso anterior deberán presentar obligatoriamente, en un plazo indicado, una serie de trabajos prácticos que tendrán que realizar para aprobar dicha pendiente. Dispondrán además de la opción de aprobar dicha materia si aprueban la equivalente que estuvieran cursando en el presente año.

13. Pruebas Extraordinarias de Septiembre.

Consistirá en un examen escrito que incluirá toda la materia pendiente y de la entrega de una serie de láminas prácticas. Dicho contenido será seleccionado de los contenidos mínimos de la materia suspensa. Los criterios de calificación serán los mismos que los aplicados durante el curso.

Autoprotección

El departamento de Dibujo realizará el o los simulacros oportunos que durante este curso se realice siguiendo las indicaciones que en el plan se estipulen y de la directiva en todo momento. Las aulas del Departamento de Dibujo cuentan con plano de evacuación, así como las aulas de cada uno de los cursos impartidos.

Coeducación

Desde el Departamento de Dibujo se le da mucha importancia, como sucede en todo el centro, a la coeducación tanto en los contenidos de las distintas materias como en los textos y materiales usados. Hacemos hincapié en el uso de un lenguaje no sexista y en los contenidos se suele hacer referencia a la igualdad real entre sexos a la que hay que aspirar y que aún no se da. El departamento de Dibujo seguirá colaborando con todas las actividades que proponga la coordinación de coeducación.

Tecnologías de la información y la comunicación

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación suelen resultar motivadoras y la motivación es uno de los motores del aprendizaje.

Las nuevas tecnologías facilitan la labor docente dando más recursos para el tratamiento de la diversidad y facilidades para el seguimiento y evaluación. Estas tecnologías permiten la realización de nuevas actividades de aprendizaje de alto potencial didáctico y suponen nuevos conocimientos y competencias que inciden en el desarrollo cognitivo y son necesarias para desenvolverse en la actual sociedad de la información.

El profesor dispone de infinidad de recursos de apoyo a la enseñanza, materiales didácticos, documentos informativos, nuevos entornos de trabajo que facilitan el tratamiento de la diversidad y una enseñanza más

personalizada que exige al profesorado el conocimiento de estos recursos, sus posibilidades concretas y el saber seleccionar los más adecuados en cada circunstancia.

El departamento de Dibujo imparte todas sus materias sin libro de texto. Esto hace indispensable e imprescindible el uso de las TIC. No concebimos que unas materias basadas casi exclusivamente en la creación, lectura y estudio de la imagen ya sea técnica o artística se puedan concebir sin el concurso de estas.

En las aulas específicas del departamento no se dispone de PDI, pero se utilizan en su defecto los cañones de proyección.

Otras materias de nuestro Departamento necesitan como herramientas imprescindibles el uso de ordenadores y en otras sería muy conveniente su uso, pero lamentablemente no disponemos de todos los necesarios ni de la posibilidad de utilizarlos en todos los momentos que lo precisamos.

Un uso especial requieren los teléfonos móviles de los que tratamos de aprovechar sus tremendas capacidades para colaborar, difundir mensajes, buscar información y sobre todo por su versatilidad para captar imágenes fijas y en movimiento.

Hay un importante número de Apps educativas, de tratamiento de la imagen, etc. que pueden ser de gran utilidad para las distintas materias del departamento.

Animación a la lectura y desarrollo de la comunicación oral y escrita

El Departamento de Dibujo tiene un carácter más interdisciplinar que otros departamentos. Al impartir asignaturas y materias muy variadas es difícil imponer una estrategia común en el fomento de la lectura.

Las asignaturas y materias de nuestro departamento se caracterizan por la utilización de los lenguajes no verbales. Por el carácter diferenciador de esta materia, que estudia los medios de comunicación no lingüísticos, intentamos potenciar precisamente estos lenguajes, la comunicación audiovisual y los lenguajes integrados en los que predomina la imagen icónica.

Acciones para el fomento de la comprensión oral:

Se potenciara el uso de una correcta expresión oral en las intervenciones en clase y en la locución de los trabajos audiovisuales y de lenguajes integrados. Se fomentará la participación activa del alumnado en el desarrollo de la clase, realizándole preguntas directas o animándole a que las formule correctamente.

Se promoverá la participación del alumnado en la resolución y posterior explicación de actividades en la pizarra (tradicional o interactiva), ante sus compañeros de clase. En el caso de Bachillerato, se impulsará la exposición de determinados temas ante el resto del grupo, mejorando así la capacidad para expresarse correctamente en público y con un lenguaje técnico adecuado.

Acciones para el fomento de la comprensión escrita:

Se potenciara una correcta expresión escrita en las lecturas de imágenes, trabajos de investigación, presentaciones y exámenes escritos.

En los exámenes escritos, en aplicación de la normativa emanada de la Comisión de Coordinación Pedagógica del centro, se tendrá en cuenta la correcta ortografía con la posibilidad de recompensar la ausencia de faltas ortográficas y la corrección gramatical con un máximo del 10% en la nota.

Se vigilará la correcta presentación de los trabajos escritos, incluso en los cuadernos de clase, y exámenes conforme a las normas establecidas por el Centro.

Se supervisará la correcta ortografía y sintaxis con el seguimiento periódico de los cuadernos y apuntes del alumnado.

Se procurará enriquecer el vocabulario científico-tecnológico del nivel que se trate, investigando sobre el significado de palabras técnicas y aplicando dicho vocabulario con propiedad y en los contextos adecuados.

Fomento de la lectura. Plan lector

De conformidad con lo establecido en el Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria, y como ya venía siendo recogido en nuestro Plan Anual del Centro, se incluirán actividades en el desarrollo de las programaciones que estimulen el interés y el hábito de la lectura tanto en las materias de la E.S.O. como en el Bachillerato.

Asimismo, dentro del marco del PLAN LECTOR en vigor en nuestro Centro, se trabajarán los objetivos expuestos en dicho Plan, incluyendo actividades relacionadas con la lectura en la programación de aula. Entre estas actividades, se incluirá, al menos, una lectura comprensiva por trimestre de un texto relacionado con la materia impartida.

Para el desarrollo de estas actividades, se contará con la comisión encargada del seguimiento del citado Plan. Como estrategia metodológica, se adjuntan las siguientes actividades para mejorar las habilidades lectoras:

Lectura en voz alta por parte del alumnado de los epígrafes teóricos de los problemas y textos utilizados.

Lecturas públicas de los trabajos de investigación y lecturas de imágenes.

Libro de lectura recomendado, con su correspondiente ficha de lectura.

Uso de prensa y revistas especializadas como recurso didáctico.

Búsqueda de información en Internet para el desarrollo de actividades de investigación.

Utilización de Aulas Virtuales.

Estas actividades serán evaluables conforme a los criterios expuestos en cada materia. Igualmente, serán objeto de calificación numérica dentro de los porcentajes dedicados a los trabajos realizados por el alumnado.

Se fomentará y animará al disfrute de la lectura sirviéndonos de aquellos temas relacionados con la literatura de la imagen, los comics y las novelas gráficas. Asesorando y recomendando aquellas obras de una calidad gráfica o literaria incuestionables.

Adoptaremos las medidas sugeridas por el plan lector del centro adecuándolo a las características especiales de nuestra materia. Se adjunta una relación de libros de lectura recomendados por nuestro Departamento.

El departamento y su funcionamiento

Los acuerdos tomados en años anteriores por los distintos docentes que han formado parte del Departamento y que están reflejados en las distintas actas del Departamento de dibujo, se han seguido manteniendo en este curso. Estos acuerdos se refieren principalmente al reparto de materias y asignaturas. Se continúa considerando la eficacia de seguir impartiendo la misma asignatura por el docente que la ha impartido habitualmente. También se sigue creyendo en la conveniencia de impartir niveles completos para evitar agravios comparativos entre los distintos grupos de alumnos.etc. El contacto informal y cotidiano, la comunicación fluida y diaria entre los diversos componentes del Departamento de Dibujo es la principal herramienta que permite el buen funcionamiento de las diversas materias y asignaturas de nuestra área. Las reuniones de departamento nos permiten solucionar de forma colegiada los problemas que han surgido en el desarrollo diario de las materias que impartimos. Estas reuniones sirven para debatir y ajustar la marcha de las diferentes programaciones, planificar y organizar actividades y evaluar el funcionamiento de los diferentes aspectos enumerados en la programación. El libro de actas es el documento de referencia del Departamento con el programa Seneca como soporte estadístico anual. Cualquier referencia al mismo se encuentra detallado en el libro de actas del Departamento, tanto en aspectos de su funcionamiento, composición de sus miembros, asignaciones presupuestarias y su uso, distribución de materias y grupos horarios, tutorías, materiales y recursos didácticos adquiridos, los objetivos y resultados de cada curso académico, etc. Todos estos datos también se encuentran indicados en el programa Seneca.

Formación del profesorado.

Los componentes del Departamento participarán en todos los cursos, seminarios, jornadas, etc. convocados por los Centros de Profesorado y la Junta de Andalucía que consideren de interés para realizar su labor docente con la mayor profesionalidad.

El profesorado del departamento colabora con el desarrollo de los centros TIC y el Plan Lector y Escritor del Centro de forma activa con preparación de materiales de forma autónoma.

Autoevaluación del docente

El Departamento de Dibujo utiliza las siguientes medidas para analizar, revisar y realizar

propuestas de mejora de las programaciones didácticas expuestas, así como para

autoevaluar y mejorar la propia práctica docente:

Planificar las reuniones semanales del Departamento de Dibujo.

Analizar los resultados de las evaluaciones iniciales y trimestrales del alumnado.

Analizar periódicamente el desarrollo de la programación así como las dificultades que se están presentando.

Realizar un registro del seguimiento de la programación.

Recabar información proporcionada a lo largo del curso por los tutores y tutoras de grupo.

Realizar sesiones de evaluación con el alumnado y con el equipo docente.

Analizar en cada evaluación los resultados obtenidos y considerar si existen dificultades

relacionadas con algunos contenidos, u objetivos. Comprobar si son necesarios cambios en

el enfoque, en la metodología o en los recursos y realizar las modificaciones adecuadas.

Elaborar la Memoria Final del Departamento de Dibujo.

Utilizar aulas virtuales, correos electrónicos y TIC en general, tanto para comunicaciones

internas del Departamento como para comunicaciones con el alumnado.

Dejar constancia en la memoria de final de curso o en reunión de Departamento del grado de cumplimiento de las distintas programaciones, descripción de las dificultades y propuestas para el curso próximo.

Decidir al comienzo del curso sobre las modificaciones y los cambios propuestos e incorporarlos a la programación del curso siguiente.

Presupuesto del departamento y previsión de gastos

La asignación presupuestaria se dedica anualmente a la reposición del material fungible de uso cotidiano en el aula tanto para la ESO como el Bachillerato. De disponer de otro saldo se comprarán libros de consulta para reponer y aumentar la biblioteca del Departamento de Dibujo

Temas transversales

Entendemos por temas transversales aquellos que como conjunto impregnan la actuación educativa en general, ya que su fuerte componente actitudinal hace que se presten a ser abordados desde las diferentes áreas que forman el currículo. En la educación plástica y visual algunos de ellos tienen mayor relevancia.

Educación moral y cívica: están estrechamente relacionadas con esta área todas aquellas actitudes dirigidas a la valoración del patrimonio cultural y al interés por relacionarse con otras personas y participar en actividades de grupo, tomando conciencia del enriquecimiento que se produce con las aportaciones de los demás. La apreciación de diferentes valores estéticos o plásticos de nuestra cultura y de otras, su comprensión, respeto y valoración es uno de nuestros objetivos.

La igualdad entre sexos: se han de valorar por igual las aportaciones de los alumnos y las alumnas. Es importante fomentar el interés por un análisis crítico de imágenes, anuncios, etc., que denotan discriminación sexual en su lenguaje o contenido. Habrá que valorar los estereotipos que de forma inconsciente reflejan en sus trabajos, con el fin de llevar a cabo una progresiva transformación de actitudes.

Educación del consumidor: se pretende dotar a los alumnos de procedimientos que les permitan analizar críticamente las necesidades ficticias de consumo creadas a través de la publicidad. Los contenidos relacionados con el estudio de los elementos de un mensaje y su intencionalidad favorecerán una recepción activa y crítica de estos mensajes.

En lo relativo al consumo relacionado con el ocio, la educación plástica ofrece al alumnado muchas orientaciones sobre actividades lúdicas que contribuyen al desarrollo de su capacidad creativa en su tiempo libre: fotografía, cine, pintura, teatro, etc.

Educación ambiental: se intentara inculcar a los alumnos pautas de comportamiento dirigidas al respeto al medio ambiente, a la vez que ampliar y mejorar, a través del lenguaje plástico, las posibilidades de comunicación del hombre con su entorno. Se deberá dotar a los alumnos de elementos que permitan valorar las obras visuales creadas, su relación con el ambiente y el ambiente mismo sobre el que el hombre ha intervenido: urbanismo, arquitectura, etc., atendiendo a criterios de armonía, estéticos y de protección del medio.

Educación para la paz: se favorecerá la cooperación entre alumnos, el compartir materiales y utensilios, el respeto de las opiniones y soluciones distintas de la propia. Se colaborara en el desarrollo de la estabilidad emocional y psíquica, de la autoestima y de la autonomía del alumnado a través del desarrollo de las capacidades creativa y expresiva.

Educación vial: dentro del tema de símbolos e iconos se hará especial hincapié en el estudio de las señales de tráfico como elementos gráficos o pictogramas. Su estudio como una serie de iconos favorecerá el conocimiento de los alumnos hacia esas señales, su estructura plástica, la relación forma-color-peligro, etc.

Los objetivos reseñados se pretende alcanzarlos impregnando los distintos aspectos en el estudio de los contenidos y la realización de las actividades previstas en cada curso.

Actividades complementarias y extraescolares

Dentro del área de Educación Plástica y Visual se considera de especial interés la realización de diversas actividades complementarias a realizar en función del calendario escolar y de los medios disponibles.

* Visitas, en grupos reducidos, a exposiciones que se realicen en la ciudad. Actividad de difícil programación previa, puesto que se

desconoce en estos momentos aquellas que puedan ser de mayor interés o más adecuadas a los objetivos que se pretenden: motivación, sensibilización, curiosidad e interés del alumnado.

* Participación en certámenes y concursos de creación plástica adecuados a la edad y nivel de preparación y madurez del alumno. Esta participación en ningún caso debe plantearse con aspectos competitivos sino como una forma de dinamizar y hacer partícipes a los demás del trabajo propio.

* Viajes a otras localidades, de carácter interdisciplinar, en los que los aspectos plásticos de los diferentes entornos que se visiten formen parte del programa del viaje.

* Exposición dentro del centro, pero abierta a todos los alumnos, padres, etc., de los trabajos gráfico-plásticos realizados por los alumnos. La exposición podrá realizarse en fechas señaladas. En ella participara el máximo número de alumnos que sea posible, evitando la duplicidad de autores para dar opción a participar a todo el que lo desee.

Materiales y recursos didácticos

-Materiales:

Libros de consulta

Apuntes

Lápices H y B

Rotuladores

Escuadra, Cartabón y Regla de 40 cm.

Compás, Escalímetro y Calibre

Bloc de dibujo formato-A4 (para 1º y 2º de ESO) y A3 (para Bachillerato)

Tijeras y pegamento

Lápices y rotuladores de colores

Témperas (rojo magenta, azul cian , amarillo, blanco y negro)

Arcilla y plastilina

Pinceles del nº 2 y 6

-Medios:

Aula de dibujo

Encerado

Proyector de diapositivas

Ordenadores

Equipo de música

Televisión y videos

Taquillas.

Ajuste programación

Los procedimientos previstos para valorar el grado de ajuste entre la programación didáctica y los resultados que se obtengan son los siguientes:

* Análisis y reflexión sobre el desarrollo de la programación y los resultados obtenidos en cada una de las evaluaciones. En la primera reunión del departamento tras cada evaluación se planteará como uno de los puntos del día. Independientemente de ese análisis trimestral, se podrán estudiar los problemas o sugerencias que surjan en cualquier momento del curso.

* Al finalizar el curso se llevará a cabo un análisis más detallado y preciso de como se han desarrollado las programaciones, problemas que han aparecido y medidas que se proponen para el próximo curso. Las reflexiones correspondientes se incluirán en la memoria final y servirán de base para la elaboración de la programación didáctica del curso siguiente.

* En el caso concreto del segundo de bachillerato se prestará especial atención a los resultados de nuestros alumnos en las Pruebas de Acceso a la Universidad. El estudio de las dificultades y posibles sugerencias o modificaciones de la programación se trasladará, por parte del Jefe de Departamento, a las reuniones de coordinación

Anexos:

Rúbrica para la presentación.

Rúbrica para la presentación.				
	1	2	3	4
Imágenes.	Las imágenes son inadecuadas. Las imágenes no tienen relación con el contenido. Las imágenes son de mala calidad. Excesivas o escasas.	La mayor parte de las imágenes no tienen relación con el contenido. La cantidad de imágenes no son las apropiadas.	La mayoría de las imágenes tienen relación con el contenido. Algún defecto en la cantidad.	Todas las imágenes están relacionadas con el contenido. La cantidad es la adecuada. Las imágenes son de buena calidad.
Texto.	El texto no tiene relación con las imágenes. El texto es excesivo o insuficiente. Tiene errores gramaticales y ortográficos.	Texto con dos de los ítems del apartado 1.	Texto con uno de los ítems del apartado 1.	El texto está relacionado con las imágenes. Adecuado en cantidad. Texto bien redactado. y sin faltas de ortografía.
Estructura.	Mal organizado Diapositivas sin título Se desvía del tema. No sigue la estructura del informe escrito.	Se mantienen tres de los cuatro ítems del apartado 1	Se mantienen uno de los cuatro ítems del apartado 1.	Bien organizado. Diapositivas con título. Exposición centrada en el tema. Sigue la estructura del informe escrito.

Rúbrica para los problemas de geometría.

Rúbrica para los problemas de geometría.				
	1	2	3	4
Comprensión del problema.	Demuestra poca comprensión del problema. La mayor parte de los requerimientos de la tarea faltan en la respuesta.	Demuestra una comprensión parcial del problema. La mayor parte de los requerimientos de la tarea están incluidos en la respuesta.	Demuestra una buena comprensión del problema. Todos los requerimientos de la tarea están incluidos en la respuesta.	Demuestra total comprensión del problema. Todos los requerimientos de la tarea están incluidos en la respuesta.
Procedimiento.	No desarrolla el procedimiento en forma clara y el resultado es incorrecto.	Desarrolla el procedimiento aceptablemente, con poca o nula organización y obtiene un resultado parcialmente correcto.	Desarrolla el procedimiento aceptablemente, pero con mediana organización y obtiene el resultado correcto.	Desarrolla el procedimiento detallada y organizada y obtiene el resultado correcto.
Trazado.	No aplica métodos de resolución. Carece de la precisión y/o limpieza necesaria en este nivel.	Aplica alguno de los métodos de resolución. Tiene que mejorar el trazado y la precisión.	No aplica todos los métodos de resolución. La calidad de trazado puede mejorar aún.	Aplica todos los métodos de resolución. Justifica todos los pasos del trazado. Es preciso en el trazado.

Rúbrica para los trabajos artísticos.

Rúbrica para los trabajos de plástica.				
	1	2	3	4
Técnica.	Visión simple y reducida. Utiliza la técnica de forma pobre y desaprovecha sus posibilidades.	Intenta utilizar la técnica de forma correcta. Aprovecha alguna de sus posibilidades.	Utiliza la técnica de forma correcta y aprovecha sus posibilidades.	Utiliza la técnica de forma correcta, experimenta y busca nuevas posibilidades creativas.
Materiales.	No utiliza los materiales, formatos o soportes adecuados. Descuida los materiales propios y ajenos. Su puesto de trabajo está sucio y desordenado.	Utiliza alguno de los materiales adecuados a la tarea. Su mantenimiento y limpieza es mejorable al igual que la limpieza de su puesto de trabajo.	La mayoría de los materiales que utiliza son los adecuados. Los cuida y mantiene de forma correcta. Mantiene su puesto limpio y ordenado.	Todos los materiales que utiliza son los adecuados a la actividad. Los cuida y mantiene de forma correcta al igual que su puesto de trabajo.
Presentación.	La presentación del trabajo es muy sucia y descuidada.	La presentación, limpieza y claridad es mejorable.	La limpieza es la correcta.	La presentación, limpieza y claridad es excelente.
Procedimiento.	Desarrolla el procedimiento de forma irregular	Desarrolla el procedimiento de forma regular, con poca organización y obtiene un resultado mediocre.	Desarrolla el procedimiento de forma aceptable de forma poco organizada y obtiene un resultado aceptable.	Desarrolla el procedimiento de forma detallada y organizada y obtiene el resultado correcto.
Conclusión.	No muestra ninguna creatividad ni intenta realizar un trabajo original.	Trabajo estándar pero es creativo pero es correcto.	Muestra inquietudes e intenta realizar un trabajo personal y original.	Realiza un trabajo muy creativo y original

Rúbrica para los trabajos en grupo.

Rúbrica para los trabajos de grupo.				
	1	2	3	4
Asignación de responsabilidad.	No hay una asignación de responsabilidades ni individuales ni por equipo.	La asignación de responsabilidades solo es individual y no esta bien definida.	La asignación de responsabilidades es individual y por equipo y se realiza bien.	La asignación de responsabilidades es individual y por equipo se realiza de forma eficaz.
Compromiso y responsabilidad.	No hay compromiso ni responsabilidad por parte del grupo.	El compromiso y la responsabilidad por parte del grupo es muy irregular.	Hay compromiso y responsabilidad por parte de la mayoría del grupo.	Hay compromiso y responsabilidad por parte de todo el grupo.
Presentación en tiempo.	No acaban el trabajo.	No presentan en tiempo y forma el trabajo.	Presenta en tiempo pero con algunas deficiencias.	Presenta en tiempo y forma el trabajo.
Conocimiento del tema.	No hay conocimiento del tema.	El dominio del tema es mejorable.	El dominio del tema es bueno	El dominio del tema es excelente.
Conclusiones.	No hay conclusiones.	En las conclusiones no argumentan y evitan las opiniones personales.	Concluyen de forma eficaz pero no emiten aportaciones personales.	Concluyen de forma eficaz y emiten aportaciones personales.
Integración del grupo.	No existe integración en el grupo.	La integración se puede mejorar más.	La integración del grupo es muy buena.	La integración del grupo es excelente.
Fallos del grupo.	No detectaron los fallos del equipo.	Detectaron los fallos del equipo y no los corrigieron.	Detectaron los fallos del equipo e intentaron corregirlos.	Detectaron los fallos del equipo y los corrigieron.

RELACIÓN DE LIBROS DE LECTURA VOLUNTARIA RECOMENDADOS POR EL DEPARTAMENTO DE DIBUJO.

Medida adoptada como consecuencia de la evaluación de las Pruebas de Diagnóstico efectuadas en el Centro, y como apoyo al PLAN LECTOR.

Educación plástica y visual. Educación Secundaria Obligatoria.

BENINI, SOPHIE.: El libro de los colores, Thule, Barcelona.
 GISBERT, MONTSE.: Dalí, píntame un sueño, Ediciones Serres, Barcelona.
 GEIS, PATRICIA.: Las meninas, Combel, Mexico.
 RENSHAW, AMANDA.: El ABC del arte para niños, Phaidon, Barcelona.
 CANSINO, E.: El misterio Velázquez, Bruño, Madrid.
 OBIOLS, MIQUEL.: El cuadro más bonito del mundo, Kalandraka, Pontevedra.
 NILSEN, ANNA. Un detective en el museo, Blume, Madrid.
 DENZEL, JUSTIN. Regreso a las cavernas, Alfaguara, Madrid
 AYRES, CHARLIE. Los cuadros más bellos del mundo, Ed. Siruela, Madrid.

Educación plástica y visual. Educación Secundaria Obligatoria. Comics.

UDERZO, A y GOSCINNY, R.: Comics de Asterix, Salvat, Barcelona.
 JANRY, T.: Comics de El pequeño Spirou, Editorial Kraken, Madrid.
 WATTERSON, B.: Calvin y Hobbes, Ediciones B, Barcelona.

Bachillerato de arte y Bachillerato científico y tecnológico.

Dibujo técnico:

IZQUIERDO ASENSI, F.: Geometría descriptiva, Editorial Dossat, Madrid.
 PALENCIA CORTES, J y GONZALEZ MONSALVE, M.: Trazado geométrico, Sevilla.
 PALENCIA CORTES, J y GONZALEZ MONSALVE, M.: Geometría descriptiva, Sevilla.
 RODRIGUEZ DE ABAJO, F.J.: Tomo I. Sistema diédrico, Editorial Donostiarra, San Sebastián.
 RODRIGUEZ DE ABAJO, F.J.: Tomo II. Sistema de planos acotados, Editorial Donostiarra, San Sebastián.
 RODRIGUEZ DE ABAJO, F.J.: Tomo III. Sistema axonométrico, Editorial Donostiarra, San Sebastián.
 RODRIGUEZ DE ABAJO, F.J.: Tomo IV. Perspectiva caballera, Editorial Donostiarra, San Sebastián.
 RODRIGUEZ DE ABAJO, F.J.: Tomo V. Sistema cónico, Editorial Donostiarra, San Sebastián.

Historia del Arte:

GOMBRICH, E. H: Historia del Arte, Alianza editorial, Madrid.

Percepción y comunicación visual:

GUBERN, Román: La mirada opulenta; exploración de la iconosfera contemporánea, Gustavo Gili, Barcelona.

VILLAFANE, J: Principios de teoría general de la imagen, Pirámide, Madrid.

ARNHEIM, R: Arte y percepción visual. Alianza editorial, Madrid.

Lectura de imágenes:

APARICI, R. y GARCIA MATILLA, A.: Lectura de imágenes, Ed. de la Torre, Madrid. PANOFKY, E: El significado de las artes visuales, Alianza editorial, Madrid.

El color:

ALBERS, J: La interacción del color, Alianza editorial, Madrid.

KUPPERS, H: Fundamento de la Teoría de los colores, Gustavo Gili, Barcelona.

KUPPERS, Harald: Atlas de los colores, Blume, Madrid

COHEN, Jozef: Sensación y percepción visual, Trillas, Mexico,

VARLEY, H y otros.: El gran libro del color, Blume, Madrid.

La proporción:

LIVIO, M: La Proporción Áurea, Ariel, Barcelona.

Técnicas:

DALLEY, T: Guía completa de ilustración y diseño. Técnicas y materiales, Barcelona, Blume. DOERNER, M: Los materiales de la pintura y su uso en el arte, Barcelona, Reverte.

MAGNUS, G.H: Manual para dibujantes e ilustradores, Gustavo Gili, Barcelona.

MURRAY, Ray: Manual de técnicas, Gustavo Gili, Barcelona.

SIMPSON, I. Curso completo de dibujo, Blume, Madrid.

DAWSON, John: Guía completa de grabado e impresión, Blume, Madrid.

Publicidad:

VICTOROFF, D.: La publicidad y la imagen, Gustavo Gili, Barcelona.

LOMAS, C.: El espectáculo del deseo, Octaedro, Barcelona.

BARNICOAT, J: Los carteles: su historia y lenguaje, Gustavo Gili, Barcelona

Literatura de la imagen, El comic.

ACEVEDO, J.: Para hacer historietas, Ed. Popular, Madrid.

GASCA L. y GUBERN, R.: El discurso del cómic, Cátedra, Barcelona,

RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, J.L.: El cómic y su utilización didáctica: los tebeos en la enseñanza, Gustavo Gili, Barcelona.

COMA, J.: Los comics: un arte del siglo XX, Punto Omega, Madrid.

COMA, J.: Historia de los comics, Joseph Toutain Ed., Barcelona

Fotografía:

HEDGECOE, J.: Fotografía creativa, Blume, Madrid.

CLERC: La fotografía: teoría y práctica, Omega, Barcelona.

FONTCUBERTA, J.: Fotografía: conceptos y procedimientos, Gustavo Gili S.A., Barcelona. GERNISHEIM: Historia gráfica de la fotografía, Gustavo Gili, Barcelona.

LANGFORD, M.: Fotografía básica. Iniciación a la fotografía profesional, Omega, Barcelona. HAWKING, A.: Guía Técnica y artística de la fotografía, Planeta, Barcelona.

HEDGECOE, J.: Fotografía creativa, Blume, Madrid.

Cinematografía:

ANDREW, J.D.: las principales teorías cinematográficas, Gustavo Gili, Barcelona.

Diseño grafico:

WONG, W: Fundamentos del diseño bidimensional y tridimensional, Gustavo Gili, Barcelona.

WONG, W: Fundamentos del diseño en color, Gustavo Gili, Barcelona.

SATUE, E: El diseño gráfico: Desde los orígenes hasta nuestros días, Alianza Forma, Madrid. DONDIS, D: la sintaxis de la imagen, Gustavo Gili, Barcelona.

Diseño industrial:

MALDONADO, Tomás: El diseño industrial reconsiderado, Gustavo Gili, Barcelona.

MUNARI, Bruno: Diseño y comunicación visual, Gustavo Gili, Barcelona.

Málaga 07 de Octubre de 2018
Jefe de Departamento
JOSEFINA RODRIGUEZ MONTERO