

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

2022/2023

ASPECTOS GENERALES

- A. Contextualización
- B. Organización del departamento de coordinación didáctica
- C. Justificación legal
- D. Objetivos generales de la etapa
- E. Presentación de la materia
- F. Elementos transversales
- G. Contribución a la adquisición de las competencias claves
- H. Recomendaciones de metodología didáctica y estrategias metodológicas
- I. Procedimientos, técnicas e instrumentos de evaluación y criterios de calificación
- J. Medidas de atención a la diversidad
- K. Actividades complementarias y extraescolares
- L. Indicadores de logro e información para la memoria de autoevaluación
- M. Contenidos relativos a la seguridad y al comportamiento responsable en entornos

ELEMENTOS Y DESARROLLOS CURRICULARES

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL - 2º DE E.S.O.
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 4º DE E.S.O.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA 2022/2023

ASPECTOS GENERALES

A. Contextualización

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 8.2 del Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, «los centros docentes establecerán en su proyecto educativo los criterios generales para la elaboración de las programaciones didácticas de cada una de las materias y, en su caso, ámbitos que componen la etapa, los criterios para organizar y distribuir el tiempo escolar, así como los objetivos y programas de intervención en el tiempo extraescolar, los criterios y procedimientos de evaluación y promoción del alumnado, y las medidas de atención a la diversidad, o las medidas de carácter comunitario y de relación con el entorno, para mejorar el rendimiento académico del alumnado».

Asimismo y de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 5 de la Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas, «a tales efectos, y en el marco de las funciones asignadas a los distintos órganos existentes en los centros en la normativa reguladora de la organización y el funcionamiento de los mismos, y de conformidad con lo establecido en el artículo 7.2 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, los centros docentes desarrollarán y complementarán, en su caso, el currículo en su proyecto educativo y lo adaptarán a las necesidades de su alumnado y a las características específicas del entorno social y cultural en el que se encuentra, configurando así su oferta formativa».

Además y de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 2.5 de la Orden de 15 de enero de 2021, « el profesorado integrante de los distintos departamentos de coordinación didáctica elaborará las programaciones de las materias o ámbitos para cada curso que tengan asignados, a partir de lo establecido en los Anexos II, III y IV, mediante la concreción de los objetivos, la adecuación de la secuenciación de los contenidos, los criterios, procedimientos e instrumentos de evaluación y calificación, y su vinculación con el resto de elementos del currículo, así como el establecimiento de la metodología didáctica».

B. Organización del departamento de coordinación didáctica

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 92.1 del Decreto 327/2010, de 13 de julio por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria, «cada departamento de coordinación didáctica estará integrado por todo el profesorado que imparte las enseñanzas que se encomienden al mismo. El profesorado que imparta enseñanzas asignadas a más de un departamento pertenecerá a aquel en el que tenga mayor carga lectiva, garantizándose, no obstante, la coordinación de este profesorado con los otros departamentos con los que esté relacionado, en razón de las enseñanzas que imparte».

C. Justificación legal

- Ley Orgánica 8/2013 de 9 de diciembre para la mejora de la calidad educativa.
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.
- Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía
- Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria.
- Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas.

- Orden de 20 de agosto de 2010, por la que se regula la organización y el funcionamiento de los institutos de educación secundaria, así como el horario de los centros, del alumnado y del profesorado.

D. Objetivos generales de la etapa

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

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

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

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

E. Presentación de la materia

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

El lenguaje plástico-visual necesita de dos niveles interrelacionados de desarrollo: el saber ver y percibir para comprender, y el saber hacer para expresarse con la finalidad de comunicarse creativamente. También se orienta

a profundizar en el autoconocimiento y en el conocimiento de la realidad para así transformarse y transformar la realidad más humanamente, convirtiendo a la propia persona en eje central de la misma.

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

F. Elementos transversales

El currículo de Educación Plástica, Visual y Audiovisual promueve el desarrollo de actitudes y valores positivos y se adaptará a las características y necesidades particulares del alumnado. De esta forma, esta materia servirá de base para trabajar aspectos educativos de carácter transversal tan importantes como la educación para la convivencia y el respeto en las relaciones interpersonales, que se desarrolla a través del diseño cooperativo en equipo de mensajes visuales y audiovisuales, utilizando diferentes lenguajes y códigos; la educación para el consumo, favoreciendo una actitud crítica hacia los elementos que componen un mensaje publicitario, evitando dejarse llevar por modas o por la influencia de la publicidad; la educación para la igualdad de género, conociendo y valorando las aportaciones de las mujeres en el mundo del arte, evitando todo tipo de desigualdades y expresiones sexistas; el respeto a las diversas culturas, que se transmite dando a conocer las distintas expresiones artísticas, plásticas y audiovisuales, de culturas diferentes y de minorías étnicas, fomentando el interés y el respeto por dichas manifestaciones, evitando cualquier conducta xenófoba; la igualdad de oportunidades y la no discriminación, mediante la educación en el respeto y la valoración positiva de las diferentes posibilidades expresivas; y, finalmente, el autocontrol y el uso seguro de las TIC, al aplicarlas para realizar composiciones sencillas, proyectos artísticos de diseño o proyectos audiovisuales. La vinculación de Educación Plástica Visual y Audiovisual con otras materias queda reflejada en numerosos contenidos comunes. Hay presentes contenidos que tienen su aplicación en las relaciones de proporcionalidad, la representación de formas geométricas, redes modulares y movimientos en el plano. Los aspectos lingüísticos permiten establecer un paralelismo entre análisis de textos escritos con el análisis y conocimiento de la imagen, el uso de conceptos como alfabeto visual y sintaxis de la imagen, canales de comunicación y esquemas comunicativos. Los procesos científicos como la percepción de la luz, la refracción del color o el origen de las texturas son comunes a las materias científicas. Las aplicaciones de los procesos científicos junto con los diferentes sistemas de representación nos permiten abordar adecuadamente el conocimiento tecnológico.

G. Contribución a la adquisición de las competencias claves

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

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

El desarrollo de la competencia en comunicación lingüística (CCL) se materializa en el conocimiento de un lenguaje específico de la materia, al verbalizar conceptos, explicar ideas, sentimientos, redactar escritos, exponer argumentos, etc. De igual modo, se puede establecer un paralelismo entre las diferentes formas de comunicación

lingüística y la comunicación visual y audiovisual.

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

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

En relación con el desarrollo de las competencias sociales y cívicas (CSC), esta materia genera actitudes y hábitos de convivencia, orden y limpieza en el trabajo desarrollado. La realización de actividades grupales supone favorecer el acercamiento, valoración, debate, respeto y diálogo entre diferentes identidades y culturas. La resolución de conflictos debe contribuir a la disminución de prejuicios, estereotipos y estigmatizaciones culturales y sociales. La expresión creativa y artística por su capacidad comunicativa permite realizar aportaciones personales críticas a los valores sociales dominantes y darle voz a las minorías.

La competencia de aprender a aprender (CAA) se desarrolla resolviendo problemas y aplicando los conocimientos a los casos de la vida cotidiana, ya que Educación Plástica, Visual y Audiovisual ofrece la posibilidad de reflexionar sobre la forma en que las personas piensan y perciben el mundo, siendo en particular el arte un claro ejemplo de diversidad en formas de expresión. Desarrollando la comunicación creativa, el alumnado utilizará un sistema de signos para expresar sus ideas, emociones, significados y conceptos, dándole sentido a lo que percibe y pudiendo expresarlo por sus propios medios.

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

H. Recomendaciones de metodología didáctica y estrategias metodológicas

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

«1. El proceso de enseñanza-aprendizaje competencial debe caracterizarse por su transversalidad, su dinamismo y su carácter integral y, por ello, debe abordarse desde todas las materias y ámbitos de conocimiento. En el proyecto educativo del centro y en las programaciones didácticas se incluirán las estrategias que desarrollará el profesorado para alcanzar los objetivos previstos, así como la adquisición por el alumnado de las competencias clave.

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

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

4. Las líneas metodológicas de los centros docentes tendrán la finalidad de favorecer la implicación del alumnado en su propio aprendizaje, estimular la superación individual, el desarrollo de todas sus potencialidades, fomentar su autoconcepto y su autoconfianza, y los procesos de aprendizaje autónomo, y promover hábitos de colaboración y de trabajo en equipo.

5. Las programaciones didácticas de las distintas materias de la Educación Secundaria Obligatoria incluirán actividades que estimulen el interés y el hábito de la lectura, la práctica de la expresión escrita y la capacidad de expresarse correctamente en público.

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

7. Se desarrollarán actividades para profundizar en las habilidades y métodos de recopilación, sistematización y presentación de la información y para aplicar procesos de análisis, observación y experimentación, adecuados a los contenidos de las distintas materias.

8. Se adoptarán estrategias interactivas que permitan compartir y construir el conocimiento y dinamizarlo mediante el intercambio verbal y colectivo de ideas y diferentes formas de expresión.

9. Se emplearán metodologías activas que contextualicen el proceso educativo, que presenten de manera relacionada los contenidos y que fomenten el aprendizaje por proyectos, centros de interés, o estudios de casos, favoreciendo la participación, la experimentación y la motivación de los alumnos y alumnas al dotar de funcionalidad y transferibilidad a los aprendizajes.

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

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

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

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

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

En este sentido, una de las líneas principales de actuación será el desarrollo de proyectos de creación plástica o audiovisual, de manera individual o colectiva, con el fin de potenciar la capacidad para indagar, experimentar, imaginar, planificar y realizar las producciones propias. El proceso proyectual, desde la fase de exploración hasta

la realización del producto final, requiere de organización, método y esfuerzo, destrezas que contribuyen a alcanzar los objetivos y el desarrollo de las competencias asociados a esta materia. El punto de partida en este proceso podría ser la realización de una propuesta inicial de elaboración de proyecto por parte del profesorado, un debate posterior con el alumnado sobre la misma y posibles alternativas, y finalmente la elección del proyecto a realizar. En una siguiente fase, el profesorado puede facilitar al alumnado recursos y materiales y ayudarle en la búsqueda de la información y documentación necesarias para el desarrollo del trabajo, prestando ayuda y apoyo al alumnado cuando este lo requiera.

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

De otro lado, se posibilitará que el alumnado emplee los medios técnicos y procedimentales propios de la expresión artística, visual y audiovisual, seleccionando aquellos que sean más afines a su vivencias, inquietudes y habilidades y potencien su sentido crítico, espíritu creador, incluyendo, además de los tradicionales, recursos actuales como los asociados a las culturas urbanas, especialmente aquellas generadas en nuestra Comunidad, o los que nos proporcionan las herramientas informáticas y las tecnologías.

Además, el carácter práctico de esta materia permite que su impartición trascienda el espacio del aula y el propio centro, como por ejemplo con visitas guiadas a museos, talleres, platós, estudios de grabación, etc.

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

I. Procedimientos, técnicas e instrumentos de evaluación y criterios de calificación

CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

Bloque 1. Expresión Plástica.

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

Bloque 2. Comunicación visual.

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

Bloque 3. Dibujo Técnico.

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o dos rectas secantes.
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente los conceptos.
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.
6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.
7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.
8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.
10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.
12. Conocer lugares geométricos y definirlos.
13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. Construir triángulos conociendo tres de sus datos.
14. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. Clasificación de cuadriláteros. Paralelogramos. Polígonos en función de sus lados.
15. Tangencias. Rectas tangentes. Casos. Óvalo y ovoide. Tangencias.
16. Simetría, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
17. Concepto de proyección. Sistemas de representación. Normalización.

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNO. EVALUACIÓN DE LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Se evaluarán mediante trabajos realizados en grupo o individualmente. Estos que supondrán la mayoría, serán actividades propuestas diseñadas por el profesor. Algunas veces se trabajará utilizando como formato general el bloc de dibujo y en otras ocasiones se realizarán los ejercicios en otros formatos como cartulina, papeles especiales, cartón o madera, etc.

La evaluación de cada ejercicio se podrá llevar a cabo a partir de una plantilla de evaluación por rúbrica, esto queda a criterio del profesor. Este documento será diseñado para recoger de la forma más exhaustiva y completa posible, el rendimiento del alumno en cada ejercicio dentro de un bloque temático determinado.

Los ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE han sido divididos en dos grandes categorías correspondientes a aquellos con un contenido puramente TEÓRICO O CONCEPTUAL y otra que incluye a los que son de APLICACIÓN PRÁCTICA de los contenidos aprendidos.

Toda esta información será puesta a disposición del alumno al comienzo del curso y se explicará convenientemente para tengan una clara idea de cómo serán evaluados a lo largo del curso.

En cada evaluación se hará la nota media entre los trabajos pedidos a lo largo del trimestre, evaluados de acuerdo a los estándares de aprendizaje fijados para cada actividad.

A continuación se presenta la relación de todos los ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE establecidos por ley y que hemos seleccionado para cada nivel de la etapa. Estos estándares están repartidos por bloques de contenidos y, a su vez, nosotros los hemos separado atendiendo a las dos categorías de contenidos y aplicación práctica indicadas anteriormente, cada estándar va acompañado de las competencias que le corresponden.

BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA

Contenido Teórico

1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas. CCL, SIEP.

2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas. CAA, SIEP

9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. CCL.

Contenido práctico

2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea. CAA, SIEP.

2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geoméricamente o más libres y espontáneas. CAA, SIEP.

4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno. CMCT, CD

5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios. CMCT, CEC.

6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas. CMCT, CD

7.1. Transcribe texturas táctiles a textural visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas. CMCT, CAA.

10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos. CAA, SIEP, CEC.

11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. CD, CSC.

11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas. CAA, CSC, CEC.

11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales. CAA, CSC, CEC, CMCT.

11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades. CSC

BLOQUE 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Contenidos teóricos

1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos. CMCT, CEC

2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. CMCT, CEC

5.1. Distingue símbolos de iconos. CAA, CSC.

6.1 Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. CCL, CSC, SIEP.

10.1 Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual. CAA, CEC, CSC

11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. CMCT, CEC

11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales. CMCT, SIEP

Contenidos prácticos

2.2 Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt. CMCT, CEC.

8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas. CCL, CSC, SIEP.

14.1 Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas. CAA, CSC, SIEP.

16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada. CCL, CSC, SIEP.

BLOQUE 3: DIBUJO TÉCNICO

Contenidos teóricos

2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo. CMCT, SIEP

6.1. Identifica los ángulos de 30° , 45° , 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón. CMCT, SIEP

12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos, ζ). CMCT, SIEP, CCL.

13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos. CMCT

17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero. CMCT

19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular. CMCT

Contenidos prácticos

1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma. CMCT

3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión. CMCT

4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás. CMCT

5.1 Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita. CMCT

7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás. CMCT

8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás. CMCT

9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás. CMCT

10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. CMCT

14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas. CMCT

20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia. CMCT

Todos los estándares de aprendizaje tienen el mismo valor a excepción del 11.7: "Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades." Este estandar valdrá el 30% de la nota final de cada trimestre. Al final de la evaluación se hará la media aritmética de todos los trabajos presentados evaluados por estándares de aprendizaje. Esa media supondrá el 70% de la nota, el 30% restante se obtendrá de la puntuación obtenida en el estandar 11.7.

Para la evaluación del estandar 11.7. los criterios serán:

Presentación del bloc de dibujo con todos los ejercicios de la evaluación realizados.

Limpieza y buena presentación del bloc.

Cuidado de los materiales de dibujo. Este punto se evaluará mediante la observación.

Cuidado de la limpieza de la clase y de su entorno de trabajo. Evaluable mediante la observación.

La nota final del curso será el resultado de hacer la media aritmética de las calificaciones de los tres trimestres.

Los alumnos con la materia pendiente de cursos anteriores tendrán la oportunidad de superar la misma realizando una serie de ejercicios propuestos por el departamento. Para ello se unirá a los alumnos a un grupo de Classroom. Pueden subir los trabajos hasta mitad del mes de Mayo. Para superar la materia se deberán presentar todos los ejercicios solicitados.

El jefe del departamento y cada profesor, si le da clase al alumno, informará personalmente a cada alumno con la materia pendiente de algún curso anterior, sobre los detalles y la realización de dichos ejercicios. También serán informados debidamente sobre los periodos a lo largo del curso en los que podrán presentar estos ejercicios para su evaluación.

De conformidad con lo dispuesto en la INSTRUCCIÓN 9/2020, DE 15 DE JUNIO , «la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua, formativa, integradora y diferenciada según las distintas materias del currículo».

Asimismo y de acuerdo con el artículo 14 de la Orden de 14 de julio de 2016, «los referentes para la comprobación del grado de adquisición de las competencias clave y el logro de los objetivos de la etapa en las evaluaciones continua y final de las distintas materias son los criterios de evaluación y su concreción en los estándares de aprendizaje evaluables». Además para la evaluación del alumnado se tendrán en consideración los criterios y procedimientos de evaluación y promoción incluidos en el proyecto educativo del centro, así como los criterios de calificación incluidos en la presente programación didáctica.

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 15 de la Orden de 14 de julio de 2016, «el profesorado llevará a cabo la evaluación, preferentemente, a través de la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje de cada alumno o alumna y de su maduración personal en relación con los objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria y las competencias clave. A tal efecto, utilizará diferentes procedimientos, técnicas o instrumentos como pruebas, escalas de observación, rúbricas o portfolios, entre otros, ajustados a los criterios de evaluación y a las características específicas del alumnado».

J. Medidas de atención a la diversidad

MEDIAS Y PROGRAMAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

1. Los centros docentes desarrollarán las medidas, programas, planes o actuaciones para la atención a la diversidad establecidos en la INSTRUCCIÓN 9/2020, DE 15 DE JUNIO en el marco de la planificación de la Consejería competente en materia de educación.

2. Los programas de refuerzo de materias generales del bloque de asignaturas troncales en primer y cuarto curso de Educación Secundaria Obligatoria, y los programas de mejora del aprendizaje y del rendimiento se desarrollarán conforme a lo dispuesto en la presente Orden.

3. Los programas de refuerzo para la recuperación de los aprendizajes no adquiridos para el alumnado que promociona sin haber superado todas las materias, los planes específicos personalizados orientados a la superación de las dificultades detectadas en el curso anterior para el alumnado que no promociona de curso, y las medidas de atención a la diversidad del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo, tales como los programas específicos para el tratamiento personalizado, las adaptaciones de acceso, las adaptaciones curriculares, los programas de enriquecimiento curricular y la flexibilización de la escolarización para el alumnado

con altas capacidades intelectuales y para el alumnado que se incorpora tardíamente al sistema educativo, se desarrollarán de acuerdo con lo establecido en la normativa específica reguladora de la atención a la diversidad que resulte de aplicación para la Educación Secundaria Obligatoria.

4. Los centros docentes deberán dar prioridad a la organización de las medidas, programas, planes o actuaciones para la atención a la diversidad en Educación Secundaria Obligatoria a las que se refiere el Capítulo VI del Decreto 111/2016, de 14 de junio, respecto a otras opciones organizativas para la configuración de las enseñanzas de esta etapa de las que disponen los centros en el ámbito de su autonomía.

El desarrollo de la expresión personal y de la creatividad, uno de los objetivos esenciales del área, no puede darse sin las aportaciones personales de cada alumno, las que ponen de manifiesto su personalidad y experiencia particular. La atención a la diversidad es pues, en el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, no sólo una propuesta programática aislada. Si se quiere trabajar la materia en su auténtica dimensión expresiva y creativa, la atención a la diversidad es una necesidad y una exigencia ineludible, que debe contemplarse y promoverse desde todos los aspectos esenciales que determinan la actividad docente. Esencialmente desde la selección y la organización de los contenidos, desde las estrategias de aprendizaje y el planteamiento de actividades y desde la propuesta de los objetivos didácticos y los procedimientos de evaluación.

1. Desde la selección y secuenciación de los contenidos.

¿ De manera que se aprecien con claridad los básicos y los complementarios, tanto al abordar la programación de área como la de cada uno de los bloques y unidades didácticas.

¿ Exponiendo y desarrollando los contenidos en relación con la experiencia y las vivencias de los alumnos.

¿ Ofreciendo, a través de la selección y secuenciación de los contenidos, una visión de la imagen y de la comunicación visual como un fenómeno con una incidencia y una influencia diaria en la vida del alumno.

¿ Planteando los contenidos con criterios de utilidad. El arte puede ser un producto elevado de la cultura, pero nace de la satisfacción de necesidades comunes y universales y, en muchas ocasiones, de la resolución de problemas prácticos y concretos, como los que afectan a todos y cada uno de los alumnos.

2. Desde las estrategias metodológicas de aprendizaje y el planteamiento de actividades.

¿ Incluyendo una gran cantidad de actividades con distintos grados de dificultad, que permita la necesaria flexibilidad de la programación y la adaptación a las distintas posibilidades y capacidades de los alumnos.

¿ Incluyendo una gran variedad de actividades que posibilite un aprendizaje a diferentes niveles y según las características y necesidades de cada alumno.

¿ Planteando actividades que impliquen la resolución de problemas visuales concretos, tanto en la realización de imágenes como en su lectura e interpretación. Cada alumno ofrecerá sus respuestas y soluciones expresivas a los diferentes problemas propuestos.

¿ Proponiendo actividades que tengan en cuenta las distintas realidades presentes en el entorno cultural y geográfico de los alumnos.

¿ Estableciendo diferentes estrategias de aprendizaje para favorecer la comprensión de los contenidos y la expresión más personal.

¿ Proponiendo actividades tanto individuales como en diversos tipos de agrupaciones.

¿ Promoviendo la utilización de materiales y recursos expresivos variados, asequibles y de fácil localización en el entorno del alumno.

¿ Utilizando procedimientos y técnicas de distinta complejidad que permitan adaptarse tanto a las necesidades expresivas, como a las capacidades, habilidades y destrezas personales.

3. Desde los objetivos didácticos y los procedimientos de evaluación.

¿ Definiendo abiertamente los objetivos a alcanzar. En la expresión plástica los problemas no tienen una única solución, lo que obliga a una definición abierta que busca, precisamente, la expresión de la diversidad.

¿ La definición abierta de los objetivos no excluye una clara concreción de las capacidades a desarrollar y de los criterios de evaluación. El área tiene unos contenidos propios que es necesario conocer para poder emplear la imagen como medio de expresión y de comunicación personal.

¿ Teniendo en cuenta tanto el proceso de trabajo como los resultados de la actividad al establecer los objetivos, los criterios y los procedimientos de evaluación. La posibilidad y necesidad de obtener resultados diversos también tienen que ver con el desarrollo de procesos de trabajo personales.

¿ Promoviendo la reflexión, el comentario y la valoración, individual y en grupo, tanto del proceso de trabajo

seguido como de los resultados obtenidos en cada caso. Es un medio de completar la expresión visual y de conocer mejor los gustos, opiniones e intereses personales de los alumnos.

¿ Reflexionar, comentar y valorar los procesos de trabajo y los resultados obtenidos es también una excelente ayuda para la evaluación y, en consecuencia, para ajustar las ayudas necesarias a cada alumno por parte del profesor.

Dentro de la gran diversidad de alumnos con necesidades educativas especiales, vamos a hacer una primera diferenciación entre aquellos que requieren una adaptación curricular de carácter significativo y no significativo.

Dentro del primer grupo se encuentran los alumnos pertenecientes al censo de alumnos diagnosticados con grandes dificultades de aprendizaje. Se trata de alumnos que no pueden desarrollar los contenidos del currículo propios del nivel del grupo en el que se encuentran.

En estos casos trabajaremos en coordinación con el Departamento de Orientación del centro. Este departamento nos proporcionará las herramientas metodológicas necesarias para desarrollar las competencias correspondientes al nivel de competencia curricular que tenga el alumno.

Nuestro departamento tiene elaborado un documento con los niveles de competencia curricular para cada uno de los niveles de ESO, así como los tres ciclos de Educación Primaria. Dicho documento nos permite tener constancia de los objetivos que debe haber alcanzado el alumno al final del curso para desarrollar las competencias básicas del mismo. A través de las pruebas iniciales de cada curso podremos valorar en cada caso el nivel de competencia de los nuevos alumnos.

En el caso de los alumnos con grandes dificultades de aprendizaje. Este diagnóstico vendrá establecido por el propio departamento de orientación.

La otra medida de atención a la diversidad, de carácter general, será la adaptación curricular no significativa. Esta medida se aplicará a aquellos alumnos que aún no teniendo las grandes dificultades de aprendizaje de los alumnos de la categoría anterior, no pueden conseguir los objetivos específicos para ese nivel y, por tanto, las competencias básicas, si se les aplica la misma metodología que la resto de los alumnos. En estos casos, con el asesoramiento del Departamento de Orientación, realizaremos una adaptación de diversos aspectos metodológicos con el fin de alcanzar el desarrollo de las competencias básicas de ese nivel.

Con carácter general, para realizar las adaptaciones no significativas, estableceremos, para esos alumnos, los objetivos, contenidos y criterios de evaluación del nivel inmediatamente anterior. Esta medida será personalizada según las propias necesidades de cada alumno.

En el caso de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, al tratarse de objetivos y contenidos bastante generales a lo largo de cada ciclo, estas adaptaciones sólo se llevarán a cabo en casos muy concretos que así lo requieran. La experiencia nos dice que la mayoría de los alumnos con ciertas dificultades de aprendizaje y que suele requerir adaptación curricular en otras materias, en esta se les puede establecer los mismos objetivos que al resto del alumnado. Tampoco será necesario modificar los contenidos establecidos para el nivel en el que se encuentran. En estos casos sólo adaptaremos ciertos criterios de evaluación para hacerlos más flexibles así como la temporalización en la realización de los ejercicios. Suelen ser alumnos que requieren un mayor tiempo para llevar a cabo la misma tarea que alumnos si dificultades pero, al mismo tiempo, no requieren cambios o simplificación en los contenidos.

En cuanto a los alumnos PECAI su profesor preparará actividades destinadas a promover el desarrollo pleno y equilibrado de los objetivos de la etapa. Se preparará actividades de profundización y/o ampliación del currículum. Se dará prioridad a las nuevas tecnologías.

Si existiese algún alumno ACAI, se cumplimentará en Seneca su adaptación correspondiente. Así mismo, el profesor le preparará las actividades de profundización necesarias.

Los centros docentes desarrollarán las medidas, programas, planes o actuaciones para la atención a la diversidad establecidas en la INSTRUCCIÓN 9/2020, DE 15 DE JUNIO, en el marco de la planificación de la Consejería competente en materia de educación.

K. Actividades complementarias y extraescolares

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

Las actividades extraescolares y complementarias serán planteadas a la Comisión de Coordinación Pedagógica como organismo representativo del claustro de profesores y estarán programadas de acuerdo con los contenidos que se trabajen en clase a lo largo de las tres evaluaciones.

Entre otras actividades que tengan por objetivo completar la labor pedagógica llevada a cabo en el aula, pueden plantearse la realización de visitas a diversos museos de centros de arte de la zona, así como diversas exposiciones de interés general que tengan lugar a lo largo del curso académico. Estas actividades están vinculadas con los siguientes objetivos del área:

¿ Objetivo 1: Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales

¿ Objetivo 2: Participar en la vida cultural aprendiendo el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto y la conservación y mejora del patrimonio.

¿ Objetivo 8: Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

¿ Objetivo 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.

¿ Objetivo 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.

Por otra parte consideraremos la posibilidad de realizar salidas al campo para realizar actividades de estudio de los elementos de la plástica en la naturaleza, realización de dibujos tomando como modelo el propio entorno rural, etc...

También se plantearán salidas en grupo para el estudio del entorno urbano más inmediato. Es importante concienciar al alumno de la importancia de diseñar un entorno estético agradable y llamar su atención sobre la importancia de la comunicación visual tan presente en nuestra realidad más cercana.

Estas dos últimas están relacionadas con los siguientes objetivos del área:

¿ Objetivo 1: Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

¿ Objetivo 2: Participar en la vida cultural aprendiendo el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto y la conservación y mejora del patrimonio.

¿

De esta forma podemos entender nuestro entorno urbano como una fuente inagotable de recursos expresivos y modelos para la experimentación plástica.

Por otra parte, las propias cualidades expresivas y comunicativas que se derivan de esta materia, permiten aplicarlas en diversas actividades conmemorativas que con carácter general se desarrollen en el centro. Así pues, el departamento de Dibujo organiza a lo largo de curso diversas actividades en colaboración con el departamento de Actividades Complementarias y Extraescolares que promuevan la participación de los alumnos.

Realizaremos a lo largo del curso actividades de colaboración con diversos departamentos didácticos del centro así como con la Escuela de Paz y el Departamento de Convivencia del centro, que van desde la organización de concursos de fotografía y otros medios de expresión, ilustración de campañas sociales, hasta la decoración y señalización de diversas actividades en el centro, etc. Todas estas actividades están relacionadas con los

siguientes objetivos:

¿ Objetivo 2: Participar en la vida cultural aprendiendo el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto y la conservación y mejora del patrimonio.

¿ Objetivo 3: Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

¿ Objetivo 4: Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relación con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

¿ Objetivo 6: Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

¿ Objetivo 7: Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potenciar la autoestima.

¿ Objetivo 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.

L. Indicadores de logro e información para la memoria de autoevaluación

M. Contenidos relativos a la seguridad y al comportamiento responsable en entornos

Es de suma importancia abordar la seguridad, concienciación de riesgos y adquisición de comportamientos responsables en línea del alumnado al tiempo que se les implica digitalmente para ello. Desde todas las materias que se impartan en el centro se integraran transversalmente referencias relativas a la seguridad y comportamientos responsables en línea y conocer la existencia de bancos de recursos libres gestionados mediante licencias Creative Commons.

¿ Seguridad y comportamientos responsables en línea

La utilización de las redes sociales es cada vez más frecuente entre la juventud, bien sea a modo de entretenimiento, para mantenerse al corriente de la actualidad o para relacionarse de forma rápida y sencilla.

A pesar de que han supuesto un avance muy significativo para la sociedad, se debe tener en cuenta que también pueden implicar algunos riesgos que deben conocerse para poder evitarse.

Por esta razón, desde todas las materias que se impartan en el centro se integraran transversalmente una serie de recomendaciones a tener en cuenta para hacer un buen uso de las redes sociales:

¿ Configura la privacidad de tu cuenta para que solo puedan seguirte las personas que tú permitas.

¿ Rechaza las peticiones de amistad de personas desconocidas y acepta solo a aquellas que conozcas personalmente.

¿ Lo mismo ocurre con los mensajes. Se recomienda que tengas especial precaución con aquellos que resulten sospechosos, ya que pueden proceder de perfiles falsos o tratarse de estafas como el phishing.

¿ Tampoco envíes una solicitud de amistad o escribas a gente con la que nunca hayas tratado.

¿ No publiques información personal como tu dirección, teléfono móvil, lugar donde estudias o trabajas, tu ubicación actual o fotografías y vídeos privados.

¿ Recuerda que publicar o difundir contenido sensible de terceras personas es un delito. Revisa siempre aquello que compartas y respeta la intimidad de terceros.

¿ Al igual que en los entornos no digitales, en las redes sociales es fundamental mantener un comportamiento adecuado y respetar a otras personas para generar un espacio saludable.

¿ No contribuyas al acoso virtual y denuncia las conductas ofensivas que observes en el entorno digital.

¿ Verifica lo que ves, escuchas o lees en las redes sociales. Todo lo que se publica no tiene por qué ser real.

¿ No compartas tus contraseñas con nadie salvo con tus padres.

Bancos de recursos libres y licencias Creative Commons.

Navegando por internet podemos encontrarnos con una infinidad de imágenes y recursos creadas y diseñadas por otras personas. En muchas ocasiones, dudamos sobre su posible utilización o hasta si podemos estar utilizándolos de forma incorrecta. Por eso, es necesario conocer de forma básica las distintas licencias de que

protegen la propiedad intelectual en

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 29701210

Fecha Generación: 10/11/2022 10:25:08

ELEMENTOS Y RELACIONES CURRICULARES
EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL - 2º DE E.S.O.

A. Elementos curriculares
1. Objetivos de materia

Código	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 y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5	Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6	Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7	Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8	Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9	Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10	Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

2. Contenidos

Contenidos	
Bloque 1. Expresión plástica	
Nº Ítem	Ítem
1	Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea, formas.
2	El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.
3	Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas.
4	La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro.
5	Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos.
6	Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración.
7	El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes.
8	Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas.
9	Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.
Bloque 2. Comunicación audiovisual	
Nº Ítem	Ítem
1	Percepción visual.
2	Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas.
3	Grados de iconicidad.
4	Significante y significado.
5	Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.
6	Interpretación y comentarios de imágenes.
7	La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.
8	La imagen publicitaria. Recursos.
9	Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).
10	Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía.
11	Elementos básicos para la realización fotográfica.
12	Encuadres y puntos de vista.
13	Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. elementos formales y expresivos del cómic.
14	Imágenes en movimiento: el cine y la televisión.
15	Orígenes del cine. elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.
16	Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.
17	Medios de comunicación audiovisuales.
18	Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.
19	Animación. relación cine y animación.
20	Animación tradicional.
21	Animación digital bidimensional o tridimensional.
Bloque 3. Dibujo técnico	
Nº Ítem	Ítem
1	Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.
2	Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.
3	Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones.

Contenidos	
Bloque 3. Dibujo técnico	
Nº Ítem	Ítem
4	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. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales.
8	Movimientos en el plano y transformaciones en el plano.
9	Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.
10	Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación.
11	Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.
12	Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.
13	Aplicación de coeficientes de reducción.

B. Relaciones curriculares

Criterio de evaluación: 1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.

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.

Contenidos

Bloque 1. Expresión plástica

1.1. Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: punto, línea, formas.

1.2. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas.

Criterio de evaluación: 1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas.

EPVA2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.

EPVA3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.

Criterio de evaluación: 1.3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...).

Criterio de evaluación: 1.4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.

EPVA2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.

EPVA3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.

EPVA4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.

Criterio de evaluación: 1.5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.

Criterio de evaluación: 1.6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CD: Competencia digital

Estándares

EPVA1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.
EPVA2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
EPVA3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.

Criterio de evaluación: 1.7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CAA: Aprender a aprender

Estándares

EPVA1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.

Criterio de evaluación: 1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño**Competencias clave**

CD: Competencia digital
CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EPVA1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.
EPVA2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.

Criterio de evaluación: 1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

Criterio de evaluación: 1.10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.

Criterio de evaluación: 1.11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La ténpera, los lápices de grafito y de color. El collage.**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
EPVA2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.
EPVA3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.
EPVA4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.
EPVA5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.
EPVA6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.
EPVA7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

Criterio de evaluación: 2.1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.

Criterio de evaluación: 2.2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.
EPVA2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.

Criterio de evaluación: 2.3. Identificar significativo y significado en un signo visual.**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Distingue significativo y significado en un signo visual.

Criterio de evaluación: 2.4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EPVA1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.
EPVA2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.
EPVA3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.

Criterio de evaluación: 2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EPVA1. Distingue símbolos de iconos.
EPVA2. Diseña símbolos e iconos.

Criterio de evaluación: 2.6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.
EPVA2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.

Criterio de evaluación: 2.7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.

Competencias clave

CD: Competencia digital
CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.
EPVA2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.

Criterio de evaluación: 2.8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.

Criterio de evaluación: 2.9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.

Criterio de evaluación: 2.10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EPVA1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.

Criterio de evaluación: 2.11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EPVA1. Identifica y analiza elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.
EPVA2. Distingue la función o funciones que predominan en mensajes visuales y audiovisuales.

Criterio de evaluación: 2.12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, story board, realización...). Valora de manera crítica los resultados.

Criterio de evaluación: 2.13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.

Criterio de evaluación: 2.14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.

Criterio de evaluación: 2.15. 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.**Competencias clave**

CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.

Criterio de evaluación: 2.16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.**Competencias clave**

CD: Competencia digital
CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

Criterio de evaluación: 3.1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla resalta el triángulo formado.

Criterio de evaluación: 3.2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.

Criterio de evaluación: 3.3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.

Criterio de evaluación: 3.4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.

Criterio de evaluación: 3.5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilite.

Criterio de evaluación: 3.6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.

Criterio de evaluación: 3.7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.

Criterio de evaluación: 3.8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.

Criterio de evaluación: 3.9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.

Competencias clave

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.

Criterio de evaluación: 3.10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.

Criterio de evaluación: 3.11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.
EPVA2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.

Criterio de evaluación: 3.12. Conocer lugares geométricos y definirlos.**Competencias clave**

CCL: Competencia en comunicación lingüística
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).

Criterio de evaluación: 3.13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.

Criterio de evaluación: 3.14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.

Criterio de evaluación: 3.15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.

Criterio de evaluación: 3.16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.

Criterio de evaluación: 3.17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

Criterio de evaluación: 3.18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.

Criterio de evaluación: 3.19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando si es regular o irregular.

Criterio de evaluación: 3.20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.

Criterio de evaluación: 3.21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.

Criterio de evaluación: 3.22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.

EPVA2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.

Criterio de evaluación: 3.23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Estándares

EPVA1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.

Criterio de evaluación: 3.24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.**Competencias clave**

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.

Criterio de evaluación: 3.25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CAA: Aprender a aprender

Estándares

EPVA1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.

Criterio de evaluación: 3.26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.

Criterio de evaluación: 3.27. 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.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CAA: Aprender a aprender

Estándares

EPVA1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.

Criterio de evaluación: 3.28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CAA: Aprender a aprender

Estándares

EPVA1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.

Criterio de evaluación: 3.29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CAA: Aprender a aprender

Estándares

EPVA1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

C. Ponderaciones de los criterios

Nº Criterio	Denominación	Ponderación %
EPVA.1	Identificar los elementos configuradores de la imagen.	0
EPVA.2	Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	0
EPVA.3	Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	0
EPVA.4	Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	0
EPVA.5	Experimentar con los colores primarios y secundarios.	0
EPVA.6	Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	0
EPVA.7	Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	0
EPVA.8	Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño	0
EPVA.9	Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	0
EPVA.10	Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	0
EPVA.11	Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	0
EPVA.1	Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	0
EPVA.2	Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	0
EPVA.3	Identificar signifiante y significado en un signo visual.	0
EPVA.4	Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	0
EPVA.5	Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.	0
EPVA.6	Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	0
EPVA.7	Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	0
EPVA.8	Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	0
EPVA.9	Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	0
EPVA.10	Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	0
EPVA.11	Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	0
EPVA.12	Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	0
EPVA.13	Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	0
EPVA.14	Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	0

EPVA.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.	0
EPVA.16	Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	0
EPVA.1	Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	0
EPVA.2	Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	0
EPVA.3	Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	0
EPVA.4	Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	0
EPVA.5	Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	0
EPVA.6	Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	0
EPVA.7	Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	0
EPVA.8	Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	0
EPVA.9	Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	0
EPVA.10	Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	0
EPVA.11	Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	0
EPVA.12	Conocer lugares geométricos y definirlos.	0
EPVA.13	Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	0
EPVA.14	Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	0
EPVA.15	Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	0
EPVA.16	Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos	0
EPVA.17	Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	0
EPVA.18	Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	0
EPVA.19	Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	0
EPVA.20	Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	0
EPVA.21	Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	0
EPVA.22	Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	0
EPVA.23	Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	0
EPVA.24	Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	0

EPVA.25	Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	0
EPVA.26	Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	0
EPVA.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.	0
EPVA.28	Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	0
EPVA.29	Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	0

D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización

E. Precisiones sobre los niveles competenciales

CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS.

La Educación plástica y visual contribuye, especialmente, a adquirir la competencia artística y cultural. En esta etapa se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.

Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen.

Colabora en gran medida en la adquisición de autonomía e iniciativa personal dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto y por ello en desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. En resumen, sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo este proceso, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal.

Esta materia constituye un buen vehículo para el desarrollo de la competencia social y ciudadana. En aquella medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales. Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

A la competencia para aprender a aprender se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

La importancia que adquieren en el currículo los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia expresa el papel que se otorga a esta materia en la adquisición de la competencia en tratamiento de la información y en particular al mundo de la imagen que dicha información incorpora. Además, el uso de recursos tecnológicos específicos no sólo supone una herramienta potente para la producción de creaciones visuales sino que a su vez colabora en la mejora de la competencia digital.

La Educación plástica y visual contribuye a la adquisición de la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior. Asimismo introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias, análisis de obras ajenas y conservación del patrimonio cultural.

Por último, aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico es objetivo del área, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas. Las capacidades descritas anteriormente contribuyen a que el alumnado adquiera competencia matemática.

Toda forma de comunicación posee unos procedimientos comunes y, como tal, la Educación plástica y visual permite hacer uso de unos recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones a la vez que permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación

Competencia cultural y artística.

Esta competencia supone conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute y considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos. Apreciar el hecho cultural en general, y el hecho artístico en particular, lleva implícito disponer de aquellas habilidades y actitudes que permiten acceder a sus distintas manifestaciones, así como habilidades de pensamiento, perceptivas y comunicativas, sensibilidad y sentido estético para poder comprenderlas, valorarlas, emocionarse y disfrutarlas.

Esta competencia implica poner en juego habilidades de pensamiento divergente y convergente, puesto que comporta relaborar ideas y sentimientos propios y ajenos; encontrar fuentes, formas y cauces de comprensión y expresión; planificar, evaluar y ajustar los procesos necesarios para alcanzar unos resultados, ya sea en el ámbito personal o académico. Se trata, por tanto, de una competencia que facilita tanto expresarse y comunicarse como percibir, comprender y enriquecerse con diferentes realidades y producciones del mundo del arte y de la cultura.

Requiere poner en funcionamiento la iniciativa, la imaginación y la creatividad para expresarse mediante códigos artísticos y, en la medida en que las actividades culturales y artísticas suponen en muchas ocasiones un trabajo colectivo, es preciso disponer de habilidades de cooperación para contribuir a la consecución de un resultado final, y tener conciencia de la importancia de apoyar y apreciar las iniciativas y contribuciones ajenas.

La competencia artística incorpora asimismo el conocimiento básico de las principales técnicas, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos, así como de las obras y manifestaciones más destacadas del patrimonio cultural. Además supone identificar las relaciones existentes entre esas manifestaciones y la sociedad, la mentalidad y las posibilidades técnicas de la época en que se crean, o con la persona o colectividad que las crea. Esto significa también tener conciencia de la evolución del pensamiento, de las corrientes estéticas, las modas y los gustos, así como de la importancia representativa, expresiva y comunicativa que los factores estéticos han desempeñado y desempeñan en la vida cotidiana de la persona y de las sociedades.

Supone igualmente una actitud de aprecio de la creatividad implícita en la expresión de ideas, experiencias o sentimientos a través de diferentes medios artísticos, como la música, la literatura, las artes visuales y escénicas, o de las diferentes formas que adquieren las llamadas artes populares. Exige asimismo valorar la libertad de expresión, el derecho a la diversidad cultural, la importancia del diálogo intercultural y la realización de experiencias artísticas compartidas.

En síntesis, el conjunto de destrezas que configuran esta competencia se refiere tanto a la habilidad para apreciar y disfrutar con el arte y otras manifestaciones culturales, como a aquellas relacionadas con el empleo de algunos recursos de la expresión artística para realizar creaciones propias; implica un conocimiento básico de las distintas manifestaciones culturales y artísticas, la aplicación de habilidades de pensamiento divergente y de trabajo colaborativo, una actitud abierta, respetuosa y crítica hacia la diversidad de expresiones artísticas y culturales, el deseo y voluntad de cultivar la propia capacidad estética y creadora, y un interés por participar en la vida cultural y por contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico, tanto de la propia comunidad, como de otras comunidades.

F. Metodología

METODOLOGÍA ESPECÍFICA DEL ÁREA.

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.

METODOLOGÍA EN LA SECCIÓN BILINGÜE

En lo que respecta a los grupos bilingües la metodología será esencialmente la misma en cuanto al trabajo sobre los contenidos puramente plásticos.

La aplicación de los contenidos del idioma inglés se llevará a cabo a través de un aprendizaje significativo en el que relacionaremos todos los contenidos que el alumno deba aprender en este idioma con elementos visuales propios de nuestra materia lo que facilitará el aprendizaje de los mismos.

Así mismo, al tratarse de una materia de carácter eminentemente práctico como es esta, se presta a poner en práctica los contenidos aprendidos en cada unidad didáctica.

De esta forma, el alumno puede trabajar en ejercicios de nuestra programación al mismo tiempo que se realizan en clase dinámicas de grupo para practicar de forma sencilla el inglés hablado.

Cada unidad didáctica estará representada por uno o varios ejercicios de expresión plástica.

También se creará un listado de vocabulario en inglés propio de la unidad que se trabajará de forma progresiva en cada nivel del primer ciclo de ESO.

Se realizarán ejercicios orales y/o escritos para describir el entorno plástico del alumno, así como obras de arte vinculadas a cada unidad, etc.

En cada ejercicio plástico, el alumno realizará una descripción del mismo aplicando vocabulario y expresiones aprendidas en la unidad.

Por último, se realizarán dinámicas de grupo en clase en las que los alumnos elaborarán mensajes sencillos dando opiniones críticas sobre el trabajo de los compañeros.

El asistente de conversación, un chico americano, entrará una vez cada quince días para practicar con los alumnos.

Por otro lado, tanto en nuestra materia como en el resto de las que participan en este proyecto, disponemos de diferentes recursos didácticos adquiridos para este fin y que se relacionan muy directamente con las nuevas tecnologías.

Así pues, podremos proyectar en la pizarra digital las imágenes que aparecen en el ordenador del profesor y al mismo tiempo los alumnos tendrán a su disposición ordenadores de uso individual para la realización de múltiples tareas de cada materia relacionadas con el aprendizaje de este idioma.

Además, dispondremos de un fondo de libros específicos para el aprendizaje del inglés. Unos de forma genérica y otros más específicos de cada materia.

Por último destacar la posibilidad de acceder a diferentes programas de ordenador así como a multitud de páginas web que servirán de apoyo al aprendizaje de los alumnos.

De acuerdo con lo dispuesto en el Artículo 29.3 del Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria, «las programaciones didácticas de todas las materias y, en su caso, ámbitos incluirán actividades en las que el alumnado deberá leer, escribir y expresarse de forma oral».

ADAPTACIÓN CURRICULAR PARA SITUACIÓN SANITARIA ADVERSA (COVID 19)

1º Y 2º de ESO

Con respecto a los alumnos pertenecientes a los niveles de 1º y 2º de ESO, vamos a contemplar dos escenarios posibles:

En caso de que UNO O VARIOS ALUMNOS del grupo deban permanecer en sus casas durante un periodo determinado de tiempo, el profesor establecerá un contacto con ellos a través de todos los mecanismos necesarios; teléfono correo electrónico y la propia aplicación de Gmail, CLASSROOM.

Durante este periodo el alumno seguirá trabajando en casa sobre los mismos ejercicios que el resto del grupo y podrá consultar con el profesor todas las dudas que pueda tener por las vías indicadas anteriormente.

En caso de que el alumno no asista a clase durante el comienzo de una unidad temática el profesor pondrá su

Se flexibilizará la temporalización y establecerá los periodos de tiempo necesarios para la realización de estas tareas y fechas de entrega adecuadas. Los ejercicios podrán ser entregados de forma presencial (cuando el alumno se incorpore de nuevo a clase) o de forma telemática a través de la CLASSROOM.

En el caso que TODO EL GRUPO tenga que permanecer en cuarentena, si el profesor se encuentra en activo (no de baja laboral), el trabajo del grupo pasará a ser de forma telemática. En este caso se mantendrán las horas de clase del horario habitual en las que los alumnos que tengan medios digitales, se conectarán a la sesión de

clase online a través de la aplicación de Gmail MEET. Los alumnos que no dispongan de dichos medios digitales lo comunicarán a sus respectivos tutores para que el centro pueda buscar una solución a esta situación.

En el caso de confinamiento de todo el grupo se adaptará la programación en todos los aspectos necesarios durante el periodo de tiempo que dure esta situación. La duración del tiempo de clase se reducirá a unos 45 minutos para que los alumnos no pasen demasiado tiempo seguido frente al ordenador y puedan tener varios periodos de descanso durante la mañana.

Se adaptará la metodología para dotar al alumno de los recursos visuales y de contenido que les permita asimilar los contenidos que se estén trabajando durante ese periodo.

También se adaptará la temporalización, con la flexibilidad necesaria una correcta asimilación de los contenidos y un desarrollo adecuado de los trabajos que realicen los alumnos (ya sean en periodos cortos de tiempo como en situación con confinamiento más prolongado)

En caso de ser necesario, se adaptarán los contenidos del currículo con flexibilización y reducción de los mismos según la duración del periodo de actividad telemática.

Habrà un seguimiento adecuado a los alumnos con necesidades educativas especiales. Se podrá a disposición de estos alumnos los recursos didácticos necesarios para un correcto seguimiento de la programación curricular.

G. Materiales y recursos didácticos

GUÍA DE RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS.

Consideramos la imagen como un sistema con tres niveles interdependientes: (1) unas cualidades visuales y formales, conseguidas mediante la utilización de determinadas (2) técnicas y materiales, con la intención de transmitir y comunicar (3) unos significados. En consecuencia, cualquier proceso de creación o de análisis y lectura de una imagen tiene que considerar estos tres niveles, y debemos tener claro que sus posibles significados se derivan de los niveles técnico-material y formal de la obra. Por lo tanto, los recursos y materiales didácticos tienen en la expresión plástica y visual una importancia y una significación esencial. Además de emplearse, como en otras áreas, para posibilitar el aprendizaje de unos contenidos, son un contenido propio y específico de la materia, constituyen un objeto de aprendizaje en sí mismo. En el área de educación plástica y visual, el alumno debe manejar gran cantidad de técnicas, materiales y herramientas. Esto obliga al profesor a una búsqueda continua de recursos y materiales que puedan emplearse en el aula para conseguir el aprendizaje de los diversos contenidos, asegurando a la vez la expresión personal y el desarrollo de la creatividad.

Los materiales pueden en muchos casos sustituirse o intercambiarse unos por otros, por lo que puede optar por los más asequibles, siempre que sean adecuados a las capacidades, aptitudes e intereses de los alumnos. Además, el trabajo expresivo y estético con los materiales y técnicas es siempre muy flexible y sus posibilidades son amplias. Profesores y alumnos pueden descubrir nuevos modos de utilizarlos, de combinarlos, de adaptarlos a las necesidades concretas del aprendizaje en función de los objetivos y contenidos a desarrollar. Al final, será cada profesor, teniendo en cuenta su contexto específico y las propias disponibilidades del centro, quien decidirá los recursos y materiales a emplear. En cualquier caso su elección debería estar guiada por los siguientes criterios básicos:

- Asequibles. Fáciles de obtener, para la mayoría de alumnos, en cualquier momento y en las cantidades necesarias.
- Polivalentes y flexibles. Admiten diversas posibilidades de utilización y de combinación. Pueden aplicarse al desarrollo de diferentes contenidos y actividades.
- Motivadores. Facilitan el interés y la atención de los alumnos por su utilización.
- Adaptados y adecuados. Tanto a las capacidades, posibilidades, aptitudes e intereses de los alumnos como a las necesidades del aprendizaje concreto a realizar.
- Variados. La selección de materiales e instrumentos está determinada por su necesidad y utilidad concretas para el aprendizaje pero, a la vez, deberá ofrecerse la mayor variedad posible de materiales e instrumentos para favorecer la exploración e investigación plástica. Cada material tiene unas cualidades expresivas propias, unas exigencias, posibilidades y dificultades particulares, cuya exploración y conocimiento enriquece enormemente las posibilidades expresivas y creativas de los alumnos.

No se puede hacer una exposición cerrada y completa de todos aquellos materiales y recursos posibles, pero sí

sistematizarlos en unos grupos o tipos generales que puedan ayudar al profesorado a buscar y elegir en un momento concreto los más adecuados. Hemos organizado los recursos y materiales didácticos en cuatro grupos generales: instrumentales, del entorno, materiales impresos y las nuevas tecnologías audiovisuales e informáticas. En los cuatro figuran recursos y materiales tanto para la expresión como para la sensibilización y educación perceptiva. Su exposición, forzosamente sucesiva, no implica dar mayor importancia a unos que a otros. No hay que olvidar tampoco el carácter esencialmente expresivo del área, que debe llevarnos a reconocer el papel de las técnicas y de los materiales como medios al servicio de dicha expresión, no como fines en sí mismos.

14.1 Recursos instrumentales

En la expresión plástica y visual puede emplearse cualquier material, instrumento o técnica que sirva a unas intenciones expresivas y cuyo resultado sea la elaboración de una acción, de una forma, de una imagen, de un objeto visual. En este apartado pueden incluirse, pues, todo tipo de materiales e instrumentos, desde aquellos que histórica y culturalmente tienen una mayor tradición en su uso como materiales de expresión plástica y visual, hasta aquellos de muy reciente aparición. Podemos agrupar todos estos recursos instrumentales en: (1) recursos gráficos y pictóricos, (2) recursos para la impresión y (3) recursos escultóricos y constructivos.

Recursos gráfico-pictóricos.

Soportes. Papeles (nuevos, usados, reciclados, de embalar), cartulinas, cartones, maderas, plásticos, telas, poliestireno, cristal, azulejos cerámicos, la pizarra del aula, etc.

Materias colorantes. Lápices, carboncillos, tizas, pasteles, ceras, rotuladores, tinta china, acuarelas, témperas, pinturas acrílicas, óleo, pigmentos en polvo, aglutinantes y disolventes.

Herramientas y utensilios. Pinceles, brochas, reglas, plumillas, compás, esponjas, espátulas, rodillos, aerógrafo, trapos, recipientes para utilizar, mezclar y guardar las pinturas (tarros, vasos y platos de plástico).

Recursos de grabado e impresión.

Materiales y herramientas para la elaboración de la matriz. Cartulina, cartón, madera, linóleo, cristal, azulejos cerámicos, plásticos rígidos, formica, metacrilato, gubias, buriles, punzones.

Materiales y herramientas para el entintado. Óleo, témperas, tintas de grabado, rodillos, pinceles, trapos, disolventes.

Materiales y herramientas para la estampación. Tórculo, espátulas, papeles, tejidos, cartulinas, disolventes, trapos.

Recursos escultóricos y constructivos.

Materiales para trabajar con el volumen. Escayola, vendas de escayola, pasta de papel, plastilina, arcilla, poliestireno, cartón, cartulina, maderas, telas, plásticos, materiales de desecho en general, cuerdas, hilos, alambres, colas (de carpintero, de empapelar), cinta adhesiva, pegamento.

Herramientas y utensilios. Palillos de modelar, torno, taladro, tijeras, cuchillas, sierras, alicates, tenazas, destornillador, tirafondos, tornillos, martillos, clavos, grapadora.

14.2 Recursos del entorno

El entorno es una fuente enorme de recursos y materiales, tanto expresivos como para el desarrollo de las capacidades de observación, percepción y análisis. Tanto el entorno natural como el urbano ofrecen numerosos estímulos, contextos, objetos e imágenes para el estudio del lenguaje visual. El estudio de éste no puede desligarse de las situaciones concretas en las que dicho lenguaje se utiliza, por lo que el entorno es un elemento esencial para la educación plástica y visual. Por otra parte, una sociedad que produce y desecha todo tipo de materiales y objetos en cantidades ingentes nos proporcionará gran cantidad de recursos, que los alumnos pueden emplear para sus trabajos expresivos. Todos estos recursos del entorno podemos organizarlos en dos grupos: (1) recursos del entorno natural y (2) recursos del entorno urbano y cotidiano.

Recursos del entorno natural.

Materiales para la observación y el análisis visual, para la representación e interpretación, para la intervención. Toda la riqueza y variedad visual del medio natural. Formas, colores, luz, texturas, estructuras.

Materiales para la expresión. Ramas, hojas, cortezas, flores, semillas, piedras, palos, flores.

Recursos del entorno urbano cotidiano.

Materiales para la observación y el análisis visual, para la representación e interpretación, para la intervención. Todos aquellos objetos cercanos y de uso cotidiano: botes, cajas, embalajes, juguetes, máquinas, herramientas. Obras de arte expuestas en espacios abiertos, intervenciones en la naturaleza o en el espacio urbano, obras expuestas en museos y galerías de arte, artes tradicionales, arquitectura, urbanismo. Mobiliario urbano, diseño industrial, diseño gráfico. Imágenes en espacios públicos con una función concreta: carteles, vallas publicitarias, rótulos comerciales, señales, logotipos, indicadores, escaparates. Manifestaciones populares. Fiestas, celebraciones, juegos.

Materiales de desecho. Cartones, maderas, papeles, plásticos, telas, metales, azulejos, herramientas, máquinas, piezas, cajas, materiales de embalaje, bolsas, negativos fotográficos, tubos, botes, hilos, alambres, botones,

cuerdas, llaves, ladrillos (la lista es prácticamente interminable).

14.3 Recursos impresos

En esta época en la que la comunicación visual ha adquirido una gran importancia, la imagen impresa, con muy diversas funciones, es un recurso decisivo y que, en muchos casos, puede llevarse al aula tanto para su exploración, análisis y lectura, como para su manipulación, transformación y recreación, es decir, como material expresivo. La variedad de recursos y materiales impresos disponibles los hemos organizados en tres grupos: (1) bibliografía, libros y revistas sobre los contenidos del área y su enseñanza, (2) imágenes realizadas por el profesor o por los alumnos para exponer, organizar y relacionar conceptos y (3) material visual impreso de consumo general y público.

1. Bibliografía sobre los contenidos del área. Historia del arte, crítica de arte, estética, procedimientos perceptivos y expresivos, enseñanza de las artes plásticas y visuales.

2. Imágenes elaboradas para la comprensión de los contenidos del área. Esquemas. Gráficos, mapas conceptuales. Fichas de trabajo. Fichas de observación y registro de datos. Fichas de análisis visual. Fichas de evaluación.

3. Material visual de utilización y consumo públicos. Prensa (periódicos y revistas), folletos publicitarios, planos, mapas, etiquetas, catálogos comerciales catálogos de exposiciones, envases, sellos, carteles, cromos, postales, cómics, ilustraciones, fotografías, transparencias, etc.

14.4 Recursos audiovisuales e informáticos

Las nuevas tecnologías de la imagen permiten la creación, manipulación, almacenamiento y reproducción de las imágenes a una escala masiva. Por otra parte, ponen al alcance de la mayoría la producción visual, algo que en otras épocas era una actividad limitada a los especialistas. Todas estas tecnologías, que nacen con la fotografía, deben incorporarse a la educación plástica y visual como instrumentos y materiales con unas enormes posibilidades, tanto en la percepción y el análisis como en la producción y en la creación visuales. En todo caso, hay que ser conscientes de su papel real en la expresión y educación visuales. Por muy sofisticadas que sean las tecnologías y las herramientas, no hay que perder de vista que son medios o instrumentos al servicio de la creación y de la expresión y no objetos de estudio o de conocimiento en sí mismos. Su empleo debe supeditarse, igual que cualquier otro medio, por muy simple que sea, al servicio de unas necesidades y de unas intenciones expresivas, comunicativas y estéticas. Su utilización no debe conducir, llevados por la complejidad y posibilidades de la propia tecnología, a la simple adquisición de unas destrezas y habilidades, por muy especializadas y complejas que sean, en el manejo de dichas herramientas.

Recursos audiovisuales.

Instrumentos de registro y reproducción de imágenes.

Productos visuales de los medios de comunicación de masas. Fotografías, películas de cine, programas y publicidad de televisión, producciones videográficas, imágenes de periódicos, imágenes de revistas.

Recursos informáticos.

Pizarra digital y en el Aula 9 dos ordenadores a disposición de los alumnos.

Classroom en donde están incluidas las actividades que los alumnos realizarán a lo largo del curso

H. Precisiones sobre la evaluación

CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

Bloque 1. Expresión Plástica.

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

Bloque 2. Comunicación visual.

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

Bloque 3. Dibujo Técnico.

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o dos rectas secantes.
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente los conceptos.
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.
6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.
7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.
8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.
10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.
12. Conocer lugares geométricos y definirlos.
13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. Construir triángulos conociendo tres de sus datos.
14. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. Clasificación de cuadriláteros. Paralelogramos. Polígonos en función de sus lados.
15. Tangencias. Rectas tangentes. Casos. Óvalo y ovoide. Tangencias.
16. Simetría, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
17. Concepto de proyección. Sistemas de representación. Normalización.

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNO. EVALUACIÓN DE LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Se evaluarán mediante trabajos realizados en grupo o individualmente. Estos que supondrán la mayoría, serán actividades propuestas diseñadas por el profesor. Algunas veces se trabajará utilizando como formato general el bloc de dibujo y en otras ocasiones se realizarán los ejercicios en otros formatos como cartulina, papeles especiales, cartón o madera, etc.

La evaluación de cada ejercicio se podrá llevar a cabo a partir de una plantilla de evaluación por rúbrica, a criterio del profesor. Este documento será diseñado para recoger de la forma más exhaustiva y completa posible, el rendimiento del alumno en cada ejercicio dentro de un bloque temático determinado.

Los ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE se han dividido en dos grandes categorías correspondientes a aquellos con un contenido puramente TEÓRICO O CONCEPTUAL y otra que incluye a los que son de APLICACIÓN PRÁCTICA de los contenidos aprendidos.

Toda esta información será puesta a disposición del alumno al comienzo del curso y se explicará convenientemente para tengan una clara idea de cómo serán evaluados a lo largo del curso.

A continuación se presenta la relación de todos los ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE que hemos seleccionado para 2º de ESO establecidos por ley (Real Decreto 1105 2014). Estos estándares están repartidos por bloques de contenido y, a su vez, nosotros los hemos separado atendiendo a las dos categorías de contenidos y aplicación práctica y se le han asignado las competencias.

BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA

Contenido Teórico

- 4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. CCL, SIEP, CD, CSC
- 9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. CCL, SIEP, CSC

Contenido práctico

- 3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores) CAA, CEC
- 4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito CAA, CSC, SIEP, CEC
- 4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo. CMCT, SIEP
- 6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas. CMCT, CD
- 8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales. CAA, CSC, SIEP, CEC
- 8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones. CD, CSC
- 11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. CAA, CSC, CEC
- 11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas. CAA, CSC, CEC
- 11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos. CAA, CSC, SIEP, CEC.
- 11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico y plásticas. CAA, CSC, SIEP
- 11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades. SIEP, CSC

BLOQUE 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Contenidos teóricos

- 6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado. CMCT, CEC
- 7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. CD, CSC, SIEP
- 13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales. CMCT, CEC, CAA, CSC
- 15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje. CAA, CSC, CMCT, SIEP

Contenidos prácticos

- 5.2. Diseña símbolos e iconos. CAA, CSC.
- 7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas. CD, CSC, SIEP
- 9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos. CCL, CSC, SIEP

12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, story board, realización). Valora de manera crítica los resultados. CCL, CSC, SIEP.

14.1 Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas. CAA, CSC, SIEP

16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada CCL, CSC, SIEP, CMCT

BLOQUE 3: DIBUJO TÉCNICO

11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales. CMCT

11.2 Escala un polígono aplicando el teorema de Thales. CMCT

15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes. CMCT

16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto. CMCT

18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal. CMCT

21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado. CMCT

22.1 Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. CMCT

22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencias entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas. CMCT

23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor. CMCT

24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides según los diámetros conocidos. CMCT

25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros. CMCT

26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos. CMCT

27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas. CMCT

28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos. CMCT

29.1 Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas. CMCT

Los alumnos del segundo curso de ESO tienen la materia de EPVA perteneciente al programa bilingüe. La evaluación de estos alumnos se realizará valorando todos los ejercicios por igual. Todas las actividades, orales o escritas, deberán realizarse en inglés. No se valorará en ellos la gramática inglesa, pero si la correcta realización del mismo. Por tanto, se realizarán ejercicios y pruebas en inglés cuya calificación tendrá el mismo valor que los ejercicios prácticos.

Todos los estándares de aprendizaje tienen el mismo valor a excepción del 11.7: "Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades." Este estandar valdrá el 30% de la nota final de cada trimestre. Al final de la evaluación se hará la media aritmética de todos los trabajos presentados evaluados por estándares de aprendizaje. Esa media supondrá el 70% de la nota, el 30% restante se obtendrá de la puntuación obtenida en el estandar 11.7.

Para la evaluación del estandar 11.7. los criterios serán:

Presentación del bloc de dibujo con todos los ejercicios de la evaluación realizados.

Limpieza y buena presentación del bloc.

Cuidado de los materiales de dibujo. Este punto se evaluará mediante la observación.

Cuidado de la limpieza de la clase y de su entorno de trabajo. Evaluable mediante la observación.

La nota final del curso será el resultado de hacer la media aritmética de las calificaciones de los tres trimestres.

Los alumnos que obtienen una calificación negativa al final del curso, deberán presentarse en la fecha que se indique en el mes de septiembre para la recuperación del mismo.

Los alumnos deben presentar los ejercicios no realizados o que no hayan superado los estándares de aprendizaje. Para aprobar la materia se deberán presentar todos los ejercicios solicitados como cumplimiento del estándar 11.7.

Los alumnos con la materia pendiente de cursos anteriores tendrán la oportunidad de superar la misma realizando una serie de ejercicios propuestos por el departamento y que podrán adquirir en el centro en forma de fotocopias de fichas para completar. Para superar la materia se deberán presentar todos los ejercicios solicitados como cumplimiento del estándar 11.7. Para facilitar la recuperación se incluye a los alumnos en un Classroom en donde están explicadas todas las actividades que deben realizar. Se entregarán a través de esta plataforma antes del 20 de mayo de 2022.

VINCULACIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

13.1 COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Realizar un proyecto, seleccionando, entre los distintos lenguajes gráficos, plásticos y visuales, el más adecuado a las necesidades de expresión.
- Reconocer los distintos lenguajes visuales en las imágenes del entorno y clasificarlos según su finalidad
- Participar y elaborar proyectos de creación visual en grupo, como producciones videográficas o plásticas, aplicando las habilidades propias del lenguaje visual y plástico.
- Importancia del uso correcto del lenguaje plástico-visual tanto en la expresión como en la producción

13.2 COMPETENCIA MATEMÁTICA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Representar objetos e ideas de forma bi o tridimensional con la aplicación de técnicas gráficas y plásticas para conseguir resultados concretos dependiendo de las intenciones en cuanto a los elementos visuales (luz, sombra, textura) y su relación.
- Analizar la estructura de formas de la naturaleza determinado ejes, direcciones y proporciones.
- Representar geoméricamente formas naturales y artificiales.

13.3 COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO Y EN LA INTERACCIÓN CON EL MUNDO FÍSICO.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Elegir y disponer de los materiales más adecuados para elaborar un producto visual y plástico en base a unos objetivos prefijados y a la autoevaluación continua del proceso de realización.
- Describir gráfica y plásticamente una forma dada, identificando sus elementos constitutivos: la configuración estructural, las texturas y el color.
- Reconocer y diferenciar los procesos, técnicas, estrategias y materiales en la creación de imágenes del entorno audiovisual y multimedia.

13.4 TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Diferenciar y reconocer los procesos, técnicas, estrategias y materiales en imágenes del entorno audiovisual y multimedia.
- Reconocer distintos soportes y técnicas de expresión gráfico-plásticas.
- Participar y elaborar proyectos de creación visual en grupo, como producciones videográficas o plásticas, aplicando las habilidades propias dellenguaje visual y plástico

13.5 COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Diferenciar los distintos estilos y tendencias de las artes visuales a través del tiempo y atendiendo a la diversidad cultural.
- Apreciar y valorar el patrimonio artístico y cultural de la Comunidad Autónoma y de otras culturas distintas de la propia.
- Expresar ideas por medio de mensajes visuales respetando los valores y las normas de las sociedades democráticas.
- Elaborar y participar, activamente, en proyectos de creación visual cooperativos, como producciones videográficas o plásticas de gran tamaño, aplicando las estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual y plástico.

13.6 COMPETENCIA CULTURAL Y ARTÍSTICA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- TODOS** los criterios de evaluación citados en el punto correspondiente son válidos para evaluar la competencia cultural y artística.

13.7 COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Realizar un proyecto, seleccionando, entre los distintos lenguajes gráficos, plásticos y visuales, el más adecuado a las necesidades de expresión.
- Saber manejar los distintos materiales e instrumentos adecuados a las diversas técnicas gráficas, plásticas y visuales.
- Interpretar composiciones buscando distintas alternativas en la organización de la forma.
- Buscar distintas variables compositoras en un determinado campo visual, teniendo en cuenta los conceptos de encuadre y equilibrio entre todos los elementos constitutivos.

13.8 AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Realizar creaciones plásticas siguiendo el proceso de creación y demostrando valores de iniciativa, creatividad e imaginación.
- Conocer distintos medios de expresión gráfico-plástica.
- Elegir y disponer de los materiales más adecuados para elaborar un producto visual y plástico en base a unos objetivos prefijados y a la autoevaluación continua del proceso de realización.

El jefe del departamento y cada profesor, si le da clase al alumno, informará personalmente a cada alumno con la materia pendiente de algún curso anterior, sobre los detalles y la realización de dichos ejercicios. También serán informados debidamente sobre los periodos a lo largo del curso en los que podrán presentar estos ejercicios para su evaluación.

CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

Bloque 1. Expresión Plástica.

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

10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.
11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La ténpera, los lápices de grafito y de color. El collage.

Bloque 2. Comunicación visual.

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

Bloque 3. Dibujo Técnico.

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o dos rectas secantes.
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente los conceptos.
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.
6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.
7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.
8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.
10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Tales.
12. Conocer lugares geométricos y definirlos.
13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. Construir triángulos conociendo tres de sus datos.
14. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. Clasificación de cuadriláteros. Paralelogramos. Polígonos en función de sus lados.
15. Tangencias. Rectas tangentes. Casos. Óvalo y ovoide. Tangencias.
16. Simetría, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
17. Concepto de proyección. Sistemas de representación. Normalización.

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNO. EVALUACIÓN DE LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Se evaluarán mediante trabajos realizados en grupo o individualmente. Estos que supondrán la mayoría, serán actividades propuestas diseñadas por el profesor. Algunas veces se trabajará utilizando como formato general el bloc de dibujo y en otras ocasiones se realizarán los ejercicios en otros formatos como cartulina, papeles especiales, cartón o madera, etc.

La evaluación de cada ejercicio se podrá llevar a cabo a partir de una plantilla de evaluación por rúbrica, a criterio del profesor. Este documento será diseñado para recoger de la forma más exhaustiva y completa posible, el rendimiento del alumno en cada ejercicio dentro de un bloque temático determinado.

Los ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE se han dividido en dos grandes categorías correspondientes a aquellos

con un contenido puramente TEÓRICO O CONCEPTUAL y otra que incluye a los que son de APLICACIÓN PRÁCTICA de los contenidos aprendidos.

Toda esta información será puesta a disposición del alumno al comienzo del curso y se explicará convenientemente para tengan una clara idea de cómo serán evaluados a lo largo del curso.

A continuación se presenta la relación de todos los ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE que hemos seleccionado para 2º de ESO establecidos por ley (Real Decreto 1105 2014). Estos estándares están repartidos por bloques de contenido y, a su vez, nosotros los hemos separado atendiendo a las dos categorías de contenidos y aplicación práctica y se le han asignado las competencias.

BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA

Contenido Teórico

4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. CCL, SIEP, CD, CSC

9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. CCL, SIEP, CSC

Contenido práctico

3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores) CAA, CEC

4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito CAA, CSC, SIEP, CEC

4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo. CMCT, SIEP

6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas. CMCT, CD

8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales. CAA, CSC, SIEP, CEC

8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones. CD, CSC

11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. CAA, CSC, CEC

11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas. CAA, CSC, CEC

11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos. CAA, CSC, SIEP, CEC.

11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico y plásticas. CAA, CSC, SIEP

11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades. SIEP, CSC

BLOQUE 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Contenidos teóricos

6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado. CMCT, CEC

7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. CD, CSC, SIEP

13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales. CMCT, CEC, CAA, CSC

15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje. CAA, CSC, CMCT, SIEP

Contenidos prácticos

- 5.2 Diseña símbolos e iconos. CAA, CSC.
- 7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas. CD, CSC, SIEP
- 9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos. CCL, CSC, SIEP
- 12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, story board, realización...). Valora de manera crítica los resultados. CCL, CSC, SIEP.
- 14.1 Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas. CAA, CSC, SIEP
- 16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada CCL, CSC, SIEP, CMCT

BLOQUE 3: DIBUJO TÉCNICO

- 11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales. CMCT
- 11.2 Escala un polígono aplicando el teorema de Thales. CMCT
- 15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes. CMCT
- 16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto. CMCT
- 18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal. CMCT
- 21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado. CMCT
- 22.1 Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. CMCT
- 22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencias entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas. CMCT
- 23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor. CMCT
- 24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides según los diámetros conocidos. CMCT
- 25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros. CMCT
- 26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos. CMCT
- 27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas. CMCT
- 28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos. CMCT
- 29.1 Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas. CMCT

Los alumnos del segundo curso de ESO tienen la materia de EPVA perteneciente al programa bilingüe. La evaluación de estos alumnos se realizará valorando todos los ejercicios por igual. Todas las actividades, orales o escritas, deberán realizarse en inglés. No se valorará en ellos la gramática inglesa, pero si la correcta realización del mismo. Por tanto, se realizarán ejercicios y pruebas en inglés cuya calificación tendrá el mismo valor que los ejercicios prácticos.

Todos los estándares de aprendizaje tienen el mismo valor a excepción del 11.7: "Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades." Este estandar valdrá el 30% de la nota final de cada trimestre. Al final de la evaluación se hará la media aritmética de todos los trabajos presentados evaluados por estándares de aprendizaje. Esa media supondrá el 70% de la nota, el 30% restante se obtendrá de la puntuación obtenida en el estandar 11.7.

Para la evaluación del estandar 11.7. los criterios serán:

- Presentación del bloc de dibujo con todos los ejercicios de la evaluación realizados.
- Limpieza y buena presentación del bloc.
- Cuidado de los materiales de dibujo. Este punto se evaluará mediante la observación.
- Cuidado de la limpieza de la clase y de su entorno de trabajo. Evaluable mediante la observación.

La nota final del curso será el resultado de hacer la media aritmética de las calificaciones de los tres trimestres.

Los alumnos que obtienen una calificación negativa al final del curso, deberán presentarse en la fecha que se indique en el mes de septiembre p

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 29701210

Fecha Generación: 10/11/2022 10:25:08

ELEMENTOS Y RELACIONES CURRICULARES
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL - 4º DE E.S.O.

A. Elementos curriculares
1. Objetivos de materia

Código	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 y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5	Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6	Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7	Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8	Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9	Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10	Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

2. Contenidos

Contenidos	
Bloque 1. Expresión plástica	
Nº Ítem	Ítem
1	Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica.
2	Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.
3	Creatividad y subjetividad.
4	Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.
5	El color en la composición. Simbología y psicología del color.
6	Texturas. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes.
7	Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales.
8	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.
9	La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos.
10	Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos.
11	Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.
Bloque 2. Dibujo técnico	
Nº Ítem	Ítem
1	Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales.
2	Trazados geométricos, tangencias y enlaces.
3	Aplicaciones en el diseño.
4	Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico.
5	Proporción y escalas. Transformaciones geométricas.
6	Redes modulares. Composiciones en el plano.
7	Descripción objetiva de las formas.
8	El dibujo técnico en la comunicación visual.
9	Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera.
10	Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno.
11	Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos.
12	Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis.
13	Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes.
14	Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.
15	Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.
Bloque 3. Fundamentos del diseño	
Nº Ítem	Ítem
1	Imágenes del entorno del diseño y la publicidad.
2	Lenguajes visuales del diseño y la publicidad.
3	Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación.
4	Movimientos en el plano y creación de submódulos.
5	Formas modulares. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales.

Contenidos	
Bloque 3. Fundamentos del diseño	
Nº Ítem	Ítem
6	El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí.
7	Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa.
8	Tipografía. Diseño del envase. La señalética. Diseño industrial: características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad.
9	Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D.
10	Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta.
11	Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana.
12	El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.
Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia	
Nº Ítem	Ítem
1	Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.
2	Principales elementos del lenguaje audiovisual.
3	Finalidades.
4	La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad.
5	La fotografía: inicios y evolución.
6	La publicidad: tipos de publicidad según el soporte.
7	El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial.
8	Lenguaje cinematográfico.
9	Cine de animación. Análisis.
10	Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.
11	Estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad subliminal.

B. Relaciones curriculares

Criterio de evaluación: 1.1. 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.

Competencias clave

CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.

Criterio de evaluación: 1.2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.

Competencias clave

CD: Competencia digital
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.
EPVA2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.
EPVA3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.

Criterio de evaluación: 1.3. 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.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.
EPVA2. 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.

Criterio de evaluación: 1.4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.

Criterio de evaluación: 1.5. 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.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CSYC: Competencias sociales y cívicas
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

Estándares

EPVA1. 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.

EPVA2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.

Criterio de evaluación: 2.1. 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.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

Estándares

EPVA1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.

EPVA2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.

EPVA3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.

EPVA4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.

Criterio de evaluación: 2.2. 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.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CSYC: Competencias sociales y cívicas

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.

EPVA2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.

EPVA3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.

EPVA4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.

Criterio de evaluación: 2.3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CD: Competencia digital

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

Criterio de evaluación: 3.1. 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.

Competencias clave

CSYC: Competencias sociales y cívicas

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.

EPVA2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.

Criterio de evaluación: 3.2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.

Competencias clave

Competencias clave

CD: Competencia digital
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.

Criterio de evaluación: 3.3. 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.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.
EPVA2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.
EPVA3. 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.
EPVA4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.
EPVA5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.

Criterio de evaluación: 4.1. 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.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.
EPVA2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.

Criterio de evaluación: 4.2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
CSYC: Competencias sociales y cívicas
CEC: Conciencia y expresiones culturales

Estándares

EPVA1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.
EPVA2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.
EPVA3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.

Criterio de evaluación: 4.3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.

Competencias clave

CD: Competencia digital
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

EPVA1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.
EPVA2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.

Estándares

EPVA3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.

Criterio de evaluación: 4.4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de esta que suponen discriminación sexual, social o racial.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

EPVA1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

C. Ponderaciones de los criterios

Nº Criterio	Denominación	Ponderación %
EPVA.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.	0
EPVA.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.	0
EPVA.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.	0
EPVA.4	Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	0
EPVA.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.	0
EPVA.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.	0
EPVA.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.	0
EPVA.3	Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	0
EPVA.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.	0
EPVA.2	Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	0
EPVA.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.	0
EPVA.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.	0
EPVA.2	Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	0
EPVA.3	Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	0

EPVA.4	Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de esta que suponen discriminación sexual, social o racial.	0
--------	--	---

D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización

E. Precisiones sobre los niveles competenciales

CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS.

La Educación plástica y visual contribuye, especialmente, a adquirir la competencia artística y cultural. En esta etapa se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.

Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen.

Colabora en gran medida en la adquisición de autonomía e iniciativa personal dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto y por ello en desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. En resumen, sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo este proceso, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal.

Esta materia constituye un buen vehículo para el desarrollo de la competencia social y ciudadana. En aquella medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales. Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

A la competencia para aprender a aprender se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

La importancia que adquieren en el currículo los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia expresa el papel que se otorga a esta materia en la adquisición de la competencia en tratamiento de la información y en particular al mundo de la imagen que dicha información incorpora. Además, el uso de recursos tecnológicos específicos no sólo supone una herramienta potente para la producción de creaciones visuales sino que a su vez colabora en la mejora de la competencia digital.

La Educación plástica y visual contribuye a la adquisición de la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior. Asimismo introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias, análisis de obras ajenas y conservación del patrimonio cultural.

Por último, aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico es objetivo del área, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas. Las capacidades descritas anteriormente contribuyen a que el alumnado adquiera competencia matemática.

Toda forma de comunicación posee unos procedimientos comunes y, como tal, la Educación plástica y visual permite hacer uso de unos recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones a la vez que permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación

Competencia cultural y artística.

Esta competencia supone conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute y considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos. Apreciar el hecho cultural en general, y el hecho artístico en particular, lleva implícito disponer de aquellas habilidades y actitudes que permiten acceder a sus distintas manifestaciones, así como habilidades de pensamiento, perceptivas y comunicativas, sensibilidad y sentido estético para poder comprenderlas, valorarlas, emocionarse y disfrutarlas.

Esta competencia implica poner en juego habilidades de pensamiento divergente y convergente, puesto que comporta reelaborar ideas y sentimientos propios y ajenos; encontrar fuentes, formas y cauces de comprensión y expresión; planificar, evaluar y ajustar los procesos necesarios para alcanzar unos resultados, ya sea en el ámbito

personal o académico. Se trata, por tanto, de una competencia que facilita tanto expresarse y comunicarse como percibir, comprender y enriquecerse con diferentes realidades y producciones del mundo del arte y de la cultura.

Requiere poner en funcionamiento la iniciativa, la imaginación y la creatividad para expresarse mediante códigos artísticos y, en la medida en que las actividades culturales y artísticas suponen en muchas ocasiones un trabajo colectivo, es preciso disponer de habilidades de cooperación para contribuir a la consecución de un resultado final, y tener conciencia de la importancia de apoyar y apreciar las iniciativas y contribuciones ajenas.

La competencia artística incorpora asimismo el conocimiento básico de las principales técnicas, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos, así como de las obras y manifestaciones más destacadas del patrimonio cultural. Además supone identificar las relaciones existentes entre esas manifestaciones y la sociedad, la mentalidad y las posibilidades técnicas de la época en que se crean, o con la persona o colectividad que las crea. Esto significa también tener conciencia de la evolución del pensamiento, de las corrientes estéticas, las modas y los gustos, así como de la importancia representativa, expresiva y comunicativa que los factores estéticos han desempeñado y desempeñan en la vida cotidiana de la persona y de las sociedades.

Supone igualmente una actitud de aprecio de la creatividad implícita en la expresión de ideas, experiencias o sentimientos a través de diferentes medios artísticos, como la música, la literatura, las artes visuales y escénicas, o de las diferentes formas que adquieren las llamadas artes populares. Exige asimismo valorar la libertad de expresión, el derecho a la diversidad cultural, la importancia del diálogo intercultural y la realización de experiencias artísticas compartidas.

En síntesis, el conjunto de destrezas que configuran esta competencia se refiere tanto a la habilidad para apreciar y disfrutar con el arte y otras manifestaciones culturales, como a aquellas relacionadas con el empleo de algunos recursos de la expresión artística para realizar creaciones propias; implica un conocimiento básico de las distintas manifestaciones culturales y artísticas, la aplicación de habilidades de pensamiento divergente y de trabajo colaborativo, una actitud abierta, respetuosa y crítica hacia la diversidad de expresiones artísticas y culturales, el deseo y voluntad de cultivar la propia capacidad estética y creadora, y un interés por participar en la vida cultural y por contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico, tanto de la propia comunidad, como de otras comunidades.

F. Metodología

METODOLOGÍA ESPECÍFICA DEL ÁREA.

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 ayudarlo 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.

De acuerdo con lo dispuesto en el Artículo 29.3 del Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria, «las programaciones didácticas de todas las materias y, en su caso, ámbitos incluirán actividades en las que el alumnado deberá leer, escribir y expresarse de forma oral».

ADAPTACIONES CURRICULARES PARA SITUACIÓN SANITARIA ADVERSA (COVID 19)

4º de ESO Y 1º Y 2º de BACHILLERATO.

En el caso de los niveles de 4º de ESO y 1º y 2º de Bachillerato, el horario oficial recoge, a lo largo del curso, clases presenciales y clases telemáticas. Habrá un número distinto de cada según el nivel.

El centro ha sido provisto de dispositivos tecnológicos para que las clases telemáticas se puedan desarrollar, prácticamente, con el mismo grado de eficacia que las presenciales.

De esta forma, las adaptaciones curriculares dentro de esta nueva normalidad, deberían ser mínimas. Se prestará especial atención a los alumnos que presenten determinadas dificultades de aprendizaje.

Se contemplará la flexibilidad en la temporalización en cuanto a las sesiones que impliquen explicaciones

teóricas así como las dedicadas a la realización de ejercicios.

En el caso de confinamiento de todo el grupo se adaptará la programación en todos los aspectos necesarios durante el periodo de tiempo que dure esta situación. La duración del tiempo de clase se reducirá a unos 50 minutos para que los alumnos no pasen demasiado tiempo seguido frente al ordenador y puedan tener varios periodos de descanso durante la mañana

En caso de ser necesario, se adaptará los contenidos de forma que puedan seguir alcanzando los objetivos mínimos del curso y, por tanto, se garanticen la adquisición de las competencias establecidas por ley.

En caso de confinamiento y, por tanto, suspensión de las clases presenciales TODO EL GRUPO, la actividad curricular pasará a ser totalmente online. Se mantendrá el mismo ritmo de trabajo tanto en clases dedicadas a explicaciones teóricas como aquellas destinadas a la realización de ejercicios, etc.

Cuando la falta de asistencia a clase afecte a uno o a un número reducido de alumnos, y siempre que el profesor siga en activo (que no se encuentre de baja laboral), las clases serán presenciales para el resto del grupo. En ese caso el profesor recurrirá a las clases telemáticas para realizar las explicaciones teóricas necesarias para los alumnos que estén en sus casas, mientras el resto del grupo realiza ejercicios o actividades prácticas. De esta forma aseguramos que ningún alumno pierda el ritmo de trabajo del curso.

A la hora de realizar exámenes cuando haya alumnos confinados en sus casas, se establecerá un mismo periodo de tiempo dentro del horario regular de los alumnos para realizarlo. Los que asistan a clase lo harán de forma presencial y al mismo tiempo, se enviará el examen por CLASSROOM para que los alumnos desde sus casas puedan realizarlo y entregarlo de forma digital una vez concluido el tiempo establecido.

G. Materiales y recursos didácticos

GUÍA DE RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS.

Consideramos la imagen como un sistema con tres niveles interdependientes: (1) unas cualidades visuales y formales, conseguidas mediante la utilización de determinadas (2) técnicas y materiales, con la intención de transmitir y comunicar (3) unos significados. En consecuencia, cualquier proceso de creación o de análisis y lectura de una imagen tiene que considerar estos tres niveles, y debemos tener claro que sus posibles significados se derivan de los niveles técnico-material y formal de la obra. Por lo tanto, los recursos y materiales didácticos tienen en la expresión plástica y visual una importancia y una significación esencial. Además de emplearse, como en otras áreas, para posibilitar el aprendizaje de unos contenidos, son un contenido propio y específico de la materia, constituyen un objeto de aprendizaje en sí mismo. En el área de educación plástica y visual, el alumno debe manejar gran cantidad de técnicas, materiales y herramientas. Esto obliga al profesor a una búsqueda continua de recursos y materiales que puedan emplearse en el aula para conseguir el aprendizaje de los diversos contenidos, asegurando a la vez la expresión personal y el desarrollo de la creatividad.

Los materiales pueden en muchos casos sustituirse o intercambiarse unos por otros, por lo que puede optarse por los más asequibles, siempre que sean adecuados a las capacidades, aptitudes e intereses de los alumnos. Además, el trabajo expresivo y estético con los materiales y técnicas es siempre muy flexible y sus posibilidades son amplias. Profesores y alumnos pueden descubrir nuevos modos de utilizarlos, de combinarlos, de adaptarlos a las necesidades concretas del aprendizaje en función de los objetivos y contenidos a desarrollar. Al final, será cada profesor, teniendo en cuenta su contexto específico y las propias disponibilidades del centro, quien decidirá los recursos y materiales a emplear. En cualquier caso su elección debería estar guiada por los siguientes criterios básicos:

Asequibles. Fáciles de obtener, para la mayoría de alumnos, en cualquier momento y en las cantidades necesarias.

Polivalentes y flexibles. Admiten diversas posibilidades de utilización y de combinación. Pueden aplicarse al desarrollo de diferentes contenidos y actividades.

Motivadores. Facilitan el interés y la atención de los alumnos por su utilización.

Adaptados y adecuados. Tanto a las capacidades, posibilidades, aptitudes e intereses de los alumnos como a las necesidades del aprendizaje concreto a realizar.

Variados. La selección de materiales e instrumentos está determinada por su necesidad y utilidad concretas para

el aprendizaje pero, a la vez, deberá ofrecerse la mayor variedad posible de materiales e instrumentos para favorecer la exploración e investigación plástica. Cada material tiene unas cualidades expresivas propias, unas exigencias, posibilidades y dificultades particulares, cuya exploración y conocimiento enriquece enormemente las posibilidades expresivas y creativas de los alumnos.

No se puede hacer una exposición cerrada y completa de todos aquellos materiales y recursos posibles, pero sí sistematizarlos en unos grupos o tipos generales que puedan ayudar al profesorado a buscar y elegir en un momento concreto los más adecuados. Hemos organizado los recursos y materiales didácticos en cuatro grupos generales: instrumentales, del entorno, materiales impresos y las nuevas tecnologías audiovisuales e informáticas. En los cuatro figuran recursos y materiales tanto para la expresión como para la sensibilización y educación perceptiva. Su exposición, forzosamente sucesiva, no implica dar mayor importancia a unos que a otros. No hay que olvidar tampoco el carácter esencialmente expresivo del área, que debe llevarnos a reconocer el papel de las técnicas y de los materiales como medios al servicio de dicha expresión, no como fines en sí mismos.

14.1 Recursos instrumentales

En la expresión plástica y visual puede emplearse cualquier material, instrumento o técnica que sirva a unas intenciones expresivas y cuyo resultado sea la elaboración de una acción, de una forma, de una imagen, de un objeto visual. En este apartado pueden incluirse, pues, todo tipo de materiales e instrumentos, desde aquellos que histórica y culturalmente tienen una mayor tradición en su uso como materiales de expresión plástica y visual, hasta aquellos de muy reciente aparición. Podemos agrupar todos estos recursos instrumentales en: (1) recursos gráficos y pictóricos, (2) recursos para la impresión y (3) recursos escultóricos y constructivos.

Recursos gráfico-pictóricos.

Soportes. Papeles (nuevos, usados, reciclados, de embalar), cartulinas, cartones, maderas, plásticos, telas, poliestireno, cristal, azulejos cerámicos, la pizarra del aula, etc.

Materias colorantes. Lápices, carboncillos, tizas, pasteles, ceras, rotuladores, tinta china, acuarelas, témperas, pinturas acrílicas, óleo, pigmentos en polvo, aglutinantes y disolventes.

Herramientas y utensilios. Pinceles, brochas, reglas, plumillas, compás, esponjas, espátulas, rodillos, aerógrafo, trapos, recipientes para utilizar, mezclar y guardar las pinturas (tarros, vasos y platos de plástico).

Recursos de grabado e impresión.

Materiales y herramientas para la elaboración de la matriz. Cartulina, cartón, madera, linóleo, cristal, azulejos cerámicos, plásticos rígidos, formica, metacrilato, gubias, buriles, punzones.

Materiales y herramientas para el entintado. Óleo, témperas, tintas de grabado, rodillos, pinceles, trapos, disolventes.

Materiales y herramientas para la estampación. Tórculo, espátulas, papeles, tejidos, cartulinas, disolventes, trapos.

Recursos escultóricos y constructivos.

Materiales para trabajar con el volumen. Escayola, vendas de escayola, pasta de papel, plastilina, arcilla, poliestireno, cartón, cartulina, maderas, telas, plásticos, materiales de desecho en general, cuerdas, hilos, alambres, colas (de carpintero, de empapelar), cinta adhesiva, pegamento.

Herramientas y utensilios. Palillos de modelar, torno, taladro, tijeras, cuchillas, sierras, alicates, tenazas, destornillador, tirafondos, tornillos, martillos, clavos, grapadora.

Horno de cerámica

14.2 Recursos del entorno

El entorno es una fuente enorme de recursos y materiales, tanto expresivos como para el desarrollo de las capacidades de observación, percepción y análisis. Tanto el entorno natural como el urbano ofrecen numerosos estímulos, contextos, objetos e imágenes para el estudio del lenguaje visual. El estudio de éste no puede desligarse de las situaciones concretas en las que dicho lenguaje se utiliza, por lo que el entorno es un elemento esencial para la educación plástica y visual. Por otra parte, una sociedad que produce y desecha todo tipo de materiales y objetos en cantidades ingentes nos proporcionará gran cantidad de recursos, que los alumnos pueden emplear para sus trabajos expresivos. Todos estos recursos del entorno podemos organizarlos en dos grupos: (1) recursos del entorno natural y (2) recursos del entorno urbano y cotidiano.

Recursos del entorno natural.

Materiales para la observación y el análisis visual, para la representación e interpretación, para la intervención. Toda la riqueza y variedad visual del medio natural. Formas, colores, luz, texturas, estructuras.

Materiales para la expresión. Ramas, hojas, cortezas, flores, semillas, piedras, palos, flores.

Recursos del entorno urbano cotidiano.

Materiales para la observación y el análisis visual, para la representación e interpretación, para la intervención. Todos aquellos objetos cercanos y de uso cotidiano: botes, cajas, embalajes, juguetes, máquinas, herramientas.

Obras de arte expuestas en espacios abiertos, intervenciones en la naturaleza o en el espacio urbano, obras

expuestas en museos y galerías de arte, artes tradicionales, arquitectura, urbanismo. Mobiliario urbano, diseño industrial, diseño gráfico. Imágenes en espacios públicos con una función concreta: carteles, vallas publicitarias, rótulos comerciales, señales, logotipos, indicadores, escaparates. Manifestaciones populares. Fiestas, celebraciones, juegos.

Materiales de desecho. Cartones, maderas, papeles, plásticos, telas, metales, azulejos, herramientas, máquinas, piezas, cajas, materiales de embalaje, bolsas, negativos fotográficos, tubos, botes, hilos, alambres, botones, cuerdas, llaves, ladrillos (la lista es prácticamente interminable).

14.3 Recursos impresos

En esta época en la que la comunicación visual ha adquirido una gran importancia, la imagen impresa, con muy diversas funciones, es un recurso decisivo y que, en muchos casos, puede llevarse al aula tanto para su exploración, análisis y lectura, como para su manipulación, transformación y recreación, es decir, como material expresivo. La variedad de recursos y materiales impresos disponibles los hemos organizados en tres grupos: (1) bibliografía, libros y revistas sobre los contenidos del área y su enseñanza, (2) imágenes realizadas por el profesor o por los alumnos para exponer, organizar y relacionar conceptos y (3) material visual impreso de consumo general y público.

1. Bibliografía sobre los contenidos del área. Historia del arte, crítica de arte, estética, procedimientos perceptivos y expresivos, enseñanza de las artes plásticas y visuales.

2. Imágenes elaboradas para la comprensión de los contenidos del área. Esquemas. Gráficos, mapas conceptuales.

3. Fichas de trabajo. Fichas de observación y registro de datos. Fichas de análisis visual. Fichas de evaluación. Material visual de utilización y consumo públicos. Prensa (periódicos y revistas), folletos publicitarios, planos, mapas, etiquetas, catálogos comerciales catálogos de exposiciones, envases, sellos, carteles, cromos, postales, cómics, ilustraciones, fotografías, transparencias, etc.

14.4 Recursos audiovisuales e informáticos

Las nuevas tecnologías de la imagen permiten la creación, manipulación, almacenamiento y reproducción de las imágenes a una escala masiva. Por otra parte, ponen al alcance de la mayoría la producción visual, algo que en otras épocas era una actividad limitada a los especialistas. Todas estas tecnologías, que nacen con la fotografía, deben incorporarse a la educación plástica y visual como instrumentos y materiales con unas enormes posibilidades, tanto en la percepción y el análisis como en la producción y en la creación visuales. En todo caso, hay que ser conscientes de su papel real en la expresión y educación visuales. Por muy sofisticadas que sean las tecnologías y las herramientas, no hay que perder de vista que son medios o instrumentos al servicio de la creación y de la expresión y no objetos de estudio o de conocimiento en sí mismos. Su empleo debe supeditarse, igual que cualquier otro medio, por muy simple que sea, al servicio de unas necesidades y de unas intenciones expresivas, comunicativas y estéticas. Su utilización no debe conducir, llevados por la complejidad y posibilidades de la propia tecnología, a la simple adquisición de unas destrezas y habilidades, por muy especializadas y complejas que sean, en el manejo de dichas herramientas.

Recursos audiovisuales.

Instrumentos de registro y reproducción de imágenes.

Productos visuales de los medios de comunicación de masas. Fotografías, películas de cine, programas y publicidad de televisión, producciones videográficas, imágenes de periódicos, imágenes de revistas.

Recursos informáticos.

Pizarra digital y carro de ordenadores portátiles a disposición de los alumnos.

H. Precisiones sobre la evaluación

CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

Bloque 1. Expresión plástica.

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.

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.

3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base unos objetos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.

4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa. Valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.

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.

Bloque 2. Dibujo técnico.

1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE DEL ALUMNO. EVALUACIÓN DE LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Se evaluarán mediante trabajos realizados en grupo o individualmente. Estos que supondrán la mayoría, serán actividades propuestas diseñadas por el profesor. Algunas veces se trabajará utilizando como formato general el bloc de dibujo y en otras ocasiones se realizarán los ejercicios en otros formatos como cartulina, papeles especiales, cartón o madera, etc.

La evaluación de cada ejercicio se llevará a cabo a partir de una plantilla de evaluación por rúbrica. Este documento será diseñado para recoger de la forma más exhaustiva y completa posible el rendimiento del alumno en cada ejercicio dentro de un bloque temático determinado, siguiendo los estándares de aprendizaje.

Toda esta información será puesta a disposición del alumno al comienzo del curso y se explicará convenientemente para tengan una clara idea de cómo serán evaluados a lo largo del curso.

Será requisito imprescindible para la superación de cada trimestre, la presentación de todos y cada uno de los ejercicios planteados durante ese periodo.

En cada evaluación se hará la nota media entre los trabajos pedidos a lo largo del trimestre.

A continuación se presenta la relación de todos los ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE establecidos por ley. Estos estándares están repartidos por bloques de contenido y, a su vez, nosotros los hemos separado atendiendo a las dos categorías de contenidos y aplicación práctica indicadas anteriormente:

BLOQUE 1 EXPRESIÓN PLÁSTICA

CONTENIDOS TEÓRICOS

- 2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.
- 3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.
- 4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.
- 5.1. 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.
- 5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen

CONTENIDOS DE APLICACIÓN PRÁCTICA

- 1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.
- 2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.
- 2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.
- 3.2. 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.

BLOQUE 2: DIBUJO TÉCNICO

CONTENIDOS TEÓRICOS

- 1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.
- 2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.

CONTENIDOS DE APLICACIÓN PRÁCTICA

- 1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.
- 1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.
- 1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.
- 2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.
- 2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.
- 2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.
- 3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

BLOQUE 3: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

CONTENIDOS TEÓRICOS

- 1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.
- 1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.
 - 2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.
 - 3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.
 - 3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.

CONTENIDOS DE APLICACIÓN PRÁCTICA

- 3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.
- 3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.
- 3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.

BLOQUE 4: LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

CONTENIDOS TEÓRICOS

- 1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.
 - 2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.

- 2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.
- 2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.
- 4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

CONTENIDOS DE APLICACIÓN PRÁCTICA

- 1.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.
- 3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.
- 3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.
- 3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.

Todos los estándares de aprendizaje tienen el mismo valor a excepción del 3.2: "Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades." Este estándar valdrá el 30% de la nota final de cada trimestre. Al final de la evaluación se hará la media aritmética de todos los trabajos presentados evaluados por estándares de aprendizaje. Esa media supondrá el 70% de la nota, el 30% restante se obtendrá de la puntuación obtenida en el estándar 3.2.

Para la evaluación del estándar 3.2. los criterios serán:

Presentación de todos los ejercicios de la evaluación realizados.

Limpieza y buena presentación.

Cuidado de los materiales de dibujo. Este punto se evaluará mediante la observación.

Cuidado de la limpieza de la clase y de su entorno de trabajo. Evaluable mediante la observación.

La nota final del curso será el resultado de hacer la media aritmética de las calificaciones de los tres trimestres.

Los alumnos con la materia pendiente de cursos anteriores tendrán la oportunidad de superar la misma realizando una serie de ejercicios propuestos por el departamento. Se formará un grupo en la plataforma Classroom donde estarán todas las tareas solicitadas. Los alumnos las pueden ir entregando durante todo el curso hasta un plazo límite del 15 de mayo. Para superar la materia se deberán presentar todos los ejercicios solicitados como cumplimiento del estándar 3.2.

El jefe del departamento y cada profesor, si le da clase al alumno, informará personalmente a cada alumno con la materia pendiente de algún curso anterior, sobre los detalles y la realización de dichos ejercicios. También serán informados debidamente sobre los periodos a lo largo del curso en los que podrán presentar estos ejercicios para su evaluación.

13. VINCULACIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

13.1 COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Realizar un proyecto, seleccionando, entre los distintos lenguajes gráficos, plásticos y visuales, el más adecuado a las necesidades de expresión.
- Reconocer los distintos lenguajes visuales en las imágenes del entorno y clasificarlos según su finalidad
- Participar y elaborar proyectos de creación visual en grupo, como producciones videográficas o plásticas, aplicando las habilidades propias del lenguaje visual y plástico.
- Importancia del uso correcto del lenguaje plástico-visual tanto en la expresión como en la producción

13.2 COMPETENCIA MATEMÁTICA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Representar objetos e ideas de forma bi o tridimensional con la aplicación de técnicas gráficas y plásticas para conseguir resultados concretos dependiendo de las intenciones en cuanto a los elementos visuales (luz, sombra,

textura) y su relación.

- Analizar la estructura de formas de la naturaleza determinados ejes, direcciones y proporciones.
- Representar geométricamente formas naturales y artificiales.

13.3 COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO Y EN LA INTERACCIÓN CON EL MUNDO FÍSICO.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Elegir y disponer de los materiales más adecuados para elaborar un producto visual y plástico en base a unos objetivos prefijados y a la autoevaluación continua del proceso de realización.
- Describir gráfica y plásticamente una forma dada, identificando sus elementos constitutivos: la configuración estructural, las texturas y el color.
- Reconocer y diferenciar los procesos, técnicas, estrategias y materiales en la creación de imágenes del entorno audiovisual y multimedia.

13.4 TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Diferenciar y reconocer los procesos, técnicas, estrategias y materiales en imágenes del entorno audiovisual y multimedia.
- Reconocer distintos soportes y técnicas de expresión graficoplásticas.
- Participar y elaborar proyectos de creación visual en grupo, como producciones videográficas o plásticas, aplicando las habilidades propias del lenguaje visual y plástico

13.5 COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Diferenciar los distintos estilos y tendencias de las artes visuales a través del tiempo y atendiendo a la diversidad cultural.
- Apreciar y valorar el patrimonio artístico y cultural de la Comunidad Autónoma y de otras culturas distintas de la propia.
- Expresar ideas por medio de mensajes visuales respetando los valores y las normas de las sociedades democráticas.
- Elaborar y participar, activamente, en proyectos de creación visual cooperativos, como producciones videográficas o plásticas de gran tamaño, aplicando las estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual y plástico.

13.6 13.6 COMPETENCIA CULTURAL Y ARTÍSTICA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- TODOS los criterios de evaluación citados en el punto correspondiente son válidos para evaluar la competencia cultural y artística.

13.7 COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Realizar un proyecto, seleccionando, entre los distintos lenguajes gráficos, plásticos y visuales, el más adecuado a las necesidades de expresión.
- Saber manejar los distintos materiales e instrumentos adecuados a las diversas técnicas gráficas, plásticas y visuales.
- Interpretar composiciones buscando distintas alternativas en la organización de la forma.
- Buscar distintas variables compositoras en un determinado campo visual, teniendo en cuenta los conceptos de encuadre y equilibrio entre todos los elementos constitutivos.

13.8 AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Realizar creaciones plásticas siguiendo el proceso de creación y demostrando valores de iniciativa, creatividad e imaginación.
- Conocer distintos medios de expresión graficoplástica.
- Elegir y disponer de los materiales más adecuados para elaborar un producto visual y plástico en base a unos objetivos prefijados y a la autoevaluación continua del proceso de realización.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

DIBUJO TÉCNICO

BACHILLERATO

2022/2023

ASPECTOS GENERALES

- A. Contextualización
- B. Organización del departamento de coordinación didáctica
- C. Justificación legal
- D. Objetivos generales de la etapa
- E. Presentación de la materia
- F. Elementos transversales
- G. Contribución a la adquisición de las competencias claves
- H. Recomendaciones de metodología didáctica y estrategias metodológicas
- I. Procedimientos, técnicas e instrumentos de evaluación y criterios de calificación
- J. Medidas de atención a la diversidad
- K. Actividades complementarias y extraescolares
- L. Indicadores de logro e información para la memoria de autoevaluación

ELEMENTOS Y DESARROLLOS CURRICULARES

DIBUJO TÉCNICO - 2º DE BACHILLERATO (CIENCIAS)

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DIBUJO TÉCNICO BACHILLERATO 2022/2023

ASPECTOS GENERALES

A. Contextualización

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 8.2 del Decreto 110/2016 por el que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, «los centros docentes establecerán en su proyecto educativo los criterios generales para la elaboración de las programaciones didácticas de cada una de las materias que componen la etapa, los criterios para organizar y distribuir el tiempo escolar, así como los objetivos y programas de intervención en el tiempo extraescolar, los criterios y procedimientos de evaluación y promoción del alumnado, y las medidas de atención a la diversidad, o las medidas de carácter comunitario y de relación con el entorno, para mejorar el rendimiento académico del alumnado».

Asimismo y de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 5 Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado, «a tales efectos, y en el marco de las funciones asignadas a los distintos órganos existentes en los centros en la normativa reguladora de la organización y el funcionamiento de los mismos, y de conformidad con lo establecido en el artículo 7.2 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, los centros docentes desarrollarán y complementarán, en su caso, el currículo en su proyecto educativo y lo adaptarán a las necesidades de su alumnado y a las características específicas del entorno social y cultural en el que se encuentra, configurando así su oferta formativa».

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 2.5 de la Orden de 15 de enero, «el profesorado integrante de los distintos departamentos de coordinación didáctica elaborará las programaciones de las materias para cada curso que tengan asignadas, a partir de lo establecido en los Anexos II, III y IV, mediante la concreción de los objetivos, la adecuación de la secuenciación de los contenidos, los criterios, procedimientos e instrumentos de evaluación y calificación, y su vinculación con el resto de elementos del currículo, así como el establecimiento de la metodología didáctica».

B. Organización del departamento de coordinación didáctica

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 92.1 del Decreto 327/2010, de 13 de julio por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria, «cada departamento de coordinación didáctica estará integrado por todo el profesorado que imparte las enseñanzas que se encomienden al mismo. El profesorado que imparta enseñanzas asignadas a más de un departamento pertenecerá a aquel en el que tenga mayor carga lectiva, garantizándose, no obstante, la coordinación de este profesorado con los otros departamentos con los que esté relacionado, en razón de las enseñanzas que imparte».

C. Justificación legal

- Ley Orgánica 8/2013 de 9 de diciembre para la mejora de la calidad educativa.
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.
- Decreto 110/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria.
- Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.
- Orden de 20 de agosto de 2010, por la que se regula la organización y el funcionamiento de los institutos de educación secundaria, así como el horario de los centros, del alumnado y del profesorado.

D. Objetivos generales de la etapa

Conforme a lo dispuesto en el artículo 3 del Decreto 110/2016, de 14 de junio el Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y alumnas las capacidades que les permitan:

- a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b) Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades y discriminaciones existentes, y en particular la violencia contra la mujer e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas por cualquier condición o circunstancia personal o social, con atención especial a las personas con discapacidad.
- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana.
- f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.
- n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.

Además el Bachillerato en Andalucía contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que le permitan:

- a) Profundizar en el conocimiento y el aprecio de las peculiaridades de la modalidad lingüística andaluza en todas sus variedades.
- b) Profundizar en el conocimiento y el aprecio de los elementos específicos de la historia y la cultura andaluza, así como su medio físico y natural y otros hechos diferenciadores de nuestra Comunidad para que sea valorada y respetada como patrimonio propio y en el marco de la cultura española y universal.

E. Presentación de la materia

La materia 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.

F. Elementos transversales

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 autorregulación y el uso responsable de las tecnologías de la información y la comunicación.

G. Contribución a la adquisición de las competencias claves

La competencia en comunicación lingüística (CCL) se trabaja 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 tecnologías de la información y comunicación 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 estas 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.

H. Recomendaciones de metodología didáctica y estrategias metodológicas

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 7 del Decreto 110/2016 de 14 de Junio y el artículo 4 de la Orden de 15 de enero de 2021, las recomendaciones de metodología didáctica para el Bachillerato son las siguientes:

1. Las recomendaciones de metodología didáctica para Bachillerato son las establecidas en el artículo 7 del Decreto 110/2016, de 14 de junio.

2. Las programaciones didácticas de las distintas materias de Bachillerato incluirán actividades que estimulen la motivación por la integración y la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, el uso de las matemáticas, las ciencias y la tecnología, el pensamiento computacional, la práctica de la expresión escrita y la capacidad de expresarse correctamente en público y debatir tanto en lengua castellana como en lenguas extranjeras, incluyendo elementos propios de la cultura andaluza, todo ello con el objetivo principal de fomentar el pensamiento crítico del alumnado.

3. Se fomentará el trabajo en equipo del profesorado con objeto de proporcionar un enfoque multidisciplinar del proceso educativo, garantizando la coordinación de todos los miembros del equipo docente de cada grupo.

4. Se potenciará el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) para garantizar una efectiva educación inclusiva, permitiendo el acceso al currículo a todo el alumnado que presente necesidades específicas de apoyo educativo. Para ello, en la práctica docente se desarrollarán dinámicas de trabajo que ayuden a descubrir el talento y el potencial de cada alumno y alumna y se integrarán diferentes formas de presentación del currículo, metodologías variadas y recursos que respondan a los distintos estilos y ritmos de aprendizaje del alumnado, siempre teniendo en cuenta que habrá de respetarse el currículo fijado en los Anexos II, III y IV.

5. Se fomentará el uso de herramientas de inteligencia emocional para el acercamiento del alumnado a las estrategias de gestión de emociones, desarrollando principios de empatía y resolución de conflictos que le permitan convivir en la sociedad plural en la que vivimos.

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-aprendizaje constituye un medio para el desarrollo de las capacidades del alumnado, y su aprendizaje debería realizarse de forma significativa. 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 mismo, 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 de los alumnos y alumnas, aconsejando y guiando sobre los materiales, las piezas mecanizadas o maquetas creadas por ellos y ellas, y en las dificultades que este presente.

Se debe potenciar el uso de los instrumentos de dibujo técnico, manejándolos con soltura, rapidez y precisión, y 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.

I. Procedimientos, técnicas e instrumentos de evaluación y criterios de calificación

EVALUACIÓN: PROCEDIMIENTOS, INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

A la hora de sentar las bases para establecer los mecanismos de evaluación de los alumnos de Bachillerato, tomaremos como referencia los siguientes artículos de la Orden 14 de Julio de 2016:

Artículo 16. Carácter de la evaluación.

1. De conformidad con lo dispuesto en el artículo 16 del Decreto 110/2016, de 14 de junio, la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua y diferenciada según las materias, tendrá un carácter formativo y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje.
2. La evaluación será continua por estar inmersa en el proceso de enseñanza y aprendizaje y por tener en cuenta el progreso del alumnado, con el fin de detectar las dificultades en el momento en el que se produzcan, averiguar sus causas y, en consecuencia, de acuerdo con lo dispuesto en Capítulo VI del Decreto 110/2016, de 14 de junio, adoptar las medidas necesarias dirigidas a garantizar la adquisición de las competencias imprescindibles que le permitan continuar adecuadamente su proceso de aprendizaje.
3. La evaluación será diferenciada según las distintas materias del currículo, por lo que se observarán los progresos del alumnado en cada una de ellas en función de los correspondientes criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables.
4. El carácter formativo de la evaluación propiciará la mejora constante del proceso de enseñanza-aprendizaje. La evaluación formativa proporcionará la información que permita mejorar tanto los procesos como los resultados de la intervención educativa.
5. Asimismo, en la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado se considerarán sus características propias y el contexto sociocultural del centro.

Artículo 17. Referentes de la evaluación.

1. Los referentes para la comprobación del grado de adquisición de las competencias clave y el logro de los objetivos de la etapa en las evaluaciones continua y final de las distintas materias son los criterios de evaluación y su concreción en los estándares de aprendizaje evaluables a los que se refiere el artículo 2.
2. Asimismo, para la evaluación del alumnado se tendrán en consideración los criterios y procedimientos de evaluación y promoción del alumnado incluidos en el proyecto educativo del centro, de acuerdo con lo establecido en el artículo 8.2 del Decreto 110/2016, de 14 de junio, así como los criterios de calificación incluidos en las programaciones didácticas de las materias.

Artículo 18. Procedimientos, técnicas e instrumentos de evaluación.

El profesorado llevará a cabo la evaluación de la evolución del proceso de aprendizaje de cada alumno o alumna en relación con los objetivos del Bachillerato y las competencias clave, a través de diferentes procedimientos, técnicas o instrumentos como pruebas, escalas de observación, rúbricas o portfolios, entre otros, ajustados a los criterios de evaluación de las diferentes materias y a las características específicas del alumnado.

Artículo 19. Objetividad de la evaluación.

El alumnado tiene derecho a ser evaluado conforme a criterios de plena objetividad y a que su dedicación, esfuerzo y rendimiento sean valorados y reconocidos de manera objetiva, así como a conocer los resultados de

sus aprendizajes para que la información que se obtenga a través de la evaluación tenga valor formativo y lo comprometa en la mejora de su educación.

ORIENTACIONES GENERALES

Los criterios de evaluación variarán en función de los ejercicios que se propongan a lo largo del curso. Conviene realizar evaluaciones durante todo el proceso de aprendizaje y al término de cada fase del mismo, con el fin de poder subsanar a tiempo errores y de buscar soluciones.

Es importante que en la hoja de seguimiento de cada alumno consten todas las calificaciones de forma clara, objetiva y concreta, evitando de esta forma cualquier inexactitud en la evaluación.

Como los criterios de evaluación son la enumeración de las capacidades que el alumno debe adquirir a lo largo del curso y suponen la consecución de objetivos generales de la asignatura, su calificación se hará de forma estructurada y lógica mediante la determinación de prioridades.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS.

BLOQUE 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.

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.

BLOQUE 3.

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

EVALUACIÓN INICIAL

Una evaluación inicial permitirá decidir el enfoque más adecuado en la programación que conviene aplicar al curso.

Se realiza al comienzo del periodo de aprendizaje y dará a conocer con exactitud los conocimientos previos del curso para adaptar a ellos los planteamientos.

Partiendo del conocimiento de los contenidos de la Educación Secundaria Obligatoria, se sugiere tratar los temas indicados en el cuestionario siguiente:

- Paralelismo y perpendicularidad
- Construcciones poligonales
- Relaciones geométricas en el plano
- Curvas cónicas
- Representación de un objeto por sus vistas y perspectiva isométrica del mismo.

Este cuestionario pretende obtener datos globales de los conocimientos previos respecto del curso completo.

El profesor puede realizar una evaluación por cada bloque temático o por cada una de las unidades didácticas.

EVALUACIÓN CONTINUA O DEL PROCESO

Este curso requiere un tipo de evaluación formativa y continua, que averigüe el grado de conocimientos y aptitudes alcanzados en relación con los objetivos planteados a lo largo de un proceso de aprendizaje determinado.

El proceso de evaluación se hace a través de:

- Observaciones del profesor que valorará hábitos y aptitudes, controlando el trabajo diario del alumno.
- Participación, interés y trabajo en las actividades propuestas.
- Realización de trabajos prácticos.
- Proyectos de investigación en grupo o individuales.
- Prueba que indique la capacidad de análisis y de síntesis.
- Autoevaluación y coevaluación.

Por otra parte, debe buscarse la participación del alumnado en la determinación de plazos, instrumentos, etc.

Comenzando el proceso de aprendizaje, es fundamental ir evaluando los objetivos que se vayan alcanzando y los progresos de los alumnos, así como las dificultades con las que se van encontrando en su aprendizaje a través de las tareas. En esta disciplina fundamentalmente práctica, cualquier ejercicio realizado puede tener carácter de prueba y, por tanto, su calificación es importante

Se analizarán los resultados obtenidos al final de cada unidad. Y al final del trimestre se realizará una prueba

global a través de una tarea de aplicación o de una serie de problemas.

Los datos obtenidos constarán en una hoja de seguimiento que permitirá al profesor realizar una evaluación correcta de cada alumno.

EVALUACIÓN FINAL O SUMATIVA

Es un compendio de las anteriores y recoge toda la información reflejada en la hoja de seguimiento a lo largo del curso.

Sirve para comprobar el grado de consolidación de los objetivos propuestos.

Al realizar la evaluación sumativa al final del curso, el profesor debe considerar los objetivos que propone el decreto de currículo y comprobar si cada alumno los ha alcanzado.

Esta evaluación puede realizarse mediante una prueba que sirva para comprobar la capacidad de análisis y de síntesis de cada alumno.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Procedimiento de evaluación del aprendizaje de los alumnos.

-La calificación final de cada trimestre será el resultado de sumar el 70% de la nota obtenida en el examen trimestral. Esta nota será el resultado de la calificación de los estándares específicos (tanto conceptuales como de aplicación práctica) de cada ejercicio del examen trimestral.

El 30% restante, corresponderá a la nota media de las calificaciones de todos los bloques de ejercicios realizados en clase durante el trimestre. Estos ejercicios también serán calificados según la consecución de los estándares específicos (tanto conceptuales como de aplicación práctica) de cada ejercicio.

-Para considerar aprobado el examen, el alumno deberá alcanzar un mínimo de 5 puntos sobre 10 en la valoración los ejercicios presentes en él.

-Los ejercicios de cada tema, serán calificados con una nota global entre 0 y 10 puntos.

-Tras finalizar el proceso de evaluación, el alumno/a con calificación negativa en un trimestre, tendrá la oportunidad de realizar un examen de recuperación en una fecha posterior a la evaluación con los mismos criterios de calificación del propio examen trimestral.

La nota final del curso, será el resultado de obtener la media aritmética de las notas de los tres trimestres.

-Al tratarse de bloques independientes, cada uno de los trimestres, el alumno que al final del curso sólo tenga suspenso uno de los tres bloques, tendrá una nueva oportunidad para realizar un examen de recuperación y así poder aprobar la asignatura en la convocatoria de junio.

-El alumno que obtenga una calificación negativa al final de curso, deberá presentarse a un examen en una fecha establecida por el centro en septiembre con los mismos criterios de calificación que en las convocatorias anteriores. Este examen incluirá ejercicios sobre los bloques de contenido que el alumno/a no haya superado en convocatorias anteriores.

Para superar la prueba de septiembre, el alumno/a deberá alcanzar una nota mínima global de 5 puntos en la valoración de los estándares específicos de cada ejercicio de dicha prueba.

La calificación final del curso, tras la convocatoria de septiembre, será el resultado de hacer la media ponderada

entre la nota del examen de septiembre (60%) y la nota final de Junio (40%).

RELACIÓN DE ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES EN EL PRESENTE CURSO.

Como puede apreciarse, hemos dividido los ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE en dos grandes categorías correspondientes a aquellos con un contenido puramente TEÓRICO O CONCEPTUAL y otra que incluye a los que son CONOCIMIENTOS DE APLICACIÓN PRÁCTICA en la realización de ejercicios.

A continuación se presenta la relación de todos los ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE establecidos por ley. Estos estándares aparecen en todos los bloques temáticos que se presentan a continuación, divididos en las dos categorías mencionadas anteriormente por su naturaleza conceptual o de aplicación práctica:

BLOQUE 1: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO.

CONTENIDOS CONCEPTUALES

- 1.3. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.
- 1.4. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.
- 1,7, Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.
- 2.1. Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.

CONTENIDOS DE APLICACIÓN PRÁCTICA

- 1.1. Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.
- 1.2. Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.
- 1.5. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.
- 1.6. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.
- 1,8, Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.
- 2.2. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.
- 2.3. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.
- 2.4. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan

enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

BLOQUE 2: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

CONTENIDOS CONCEPTUALES

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

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

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

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

2.5. Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.

4.1. Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro 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.

CONTENIDOS DE APLICACIÓN PRÁCTICA

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

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

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

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

3.2. Realiza perspectivas caballeras o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.

4.2. 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.

4.3. 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, trazándolas a mano alzada o con la ayuda de plantillas de curvas.

BLOQUE 3: NORMALIZACIÓN.

CONTENIDOS CONCEPTUALES

1.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.

CONTENIDOS DE APLICACIÓN PRÁCTICA

- 2.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.
- 2.2. Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficas, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.
- 2.3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional de acuerdo a la norma.
- 2.4. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, de acuerdo a la norma.
- 2.5. Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.

Los alumnos con calificación negativa al final del curso deberán realizar un examen de recuperación sobre los contenidos generales del curso, dejando al criterio del profesor realizar esta prueba solamente sobre los contenidos del curso no superados y dicha decisión será valorada en función de la evolución que haya demostrado el alumno durante el curso.

En cualquier caso la calificación final del alumno será el resultado de la calificación propiamente dicha de esta prueba extraordinaria sin tener en cuenta los resultados de otras calificaciones obtenidas durante el curso.

Dentro de este último porcentaje correspondiente a la valoración que hace el profesor sobre la evolución en el esfuerzo realizado por el alumno durante el trimestre y de acuerdo con el resto de los departamentos didácticos del centro, se tendrá en cuenta la reiteración en las posibles faltas de ortografía que se puedan encontrar en los ejercicios que realice el alumno durante el curso.

La excesiva presencia de las mismas, según el criterio del profesor contribuirá a una menor valoración dentro de la puntuación en la nota final del trimestre.

Por último, ante el aumento significativo en las faltas de asistencia no justificadas por parte de los alumnos de este nivel durante los cursos anteriores, se precede a penalizar las mismas en la nota de cada trimestre de la siguiente forma:

- 5 faltas ó más sin justificar (en el trimestre) harán al alumno perder un punto en la nota final del mismo.
- 5 retrasos de puntualidad en la asistencia a clase sin justificar supondrán la pérdida de un punto en la nota

final del trimestre.

Todas estas penalizaciones en ningún caso superarán el 10% de la nota total del trimestre.

Por otro lado a partir de 6 faltas u 6 retrasos en la puntualidad no justificados, el profesor informará al tutor y a la jefatura de estudios pasa posteriores sanciones.

Toda esta información será puesta a disposición del alumno al comienzo del curso y se explicará convenientemente para tengan una clara idea de cómo serán evaluados a lo largo del curso.

J. Medidas de atención a la diversidad

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Para atender a la necesidad del alumnado, seguiremos las indicaciones recogidas en la orden de 14 de julio de 2016 hace referencia a las medidas de atención a la diversidad en Bachillerato en los siguientes artículos:

Artículo 38. Medidas y programas para atención a la diversidad.

1. Los centros docentes desarrollarán las medidas, programas, planes o actuaciones para la atención a la diversidad establecidos en el Capítulo VI del Decreto 110/2016, de 14 de junio, en el marco de la planificación de la Consejería competente en materia de educación.

2. Las actividades de recuperación y evaluación de las materias pendientes se desarrollarán conforme a lo establecido en el artículo 25. Las adaptaciones curriculares, el fraccionamiento del currículo y las medidas de exención de materias se desarrollarán conforme a lo dispuesto en la presente Orden.

3. Las medidas de atención a la diversidad del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo referidas a las adaptaciones de acceso, los programas de enriquecimiento curricular y las medidas de flexibilización del periodo de escolarización del alumnado con altas capacidades intelectuales se desarrollarán de acuerdo con lo establecido en la normativa específica reguladora de la atención a la diversidad que resulte de aplicación para el Bachillerato.

Artículo 39. Adaptaciones curriculares.

1. Las adaptaciones curriculares se realizarán para el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo que lo requiera. Serán propuestas y elaboradas por el equipo docente, bajo la coordinación del profesor tutor o profesora tutora con el asesoramiento del departamento de orientación, y su aplicación y seguimiento se llevarán a cabo por el profesorado de las materias adaptadas con el asesoramiento del departamento de orientación.

2. Con carácter general, las adaptaciones se propondrán para un curso académico y en ningún caso se tendrán en cuenta para minorar las calificaciones obtenidas.

3. En las adaptaciones curriculares se detallarán las materias en las que se van a aplicar, la metodología, la organización de los contenidos, los criterios de evaluación y su vinculación con los estándares de aprendizaje evaluables, en su caso. Estas adaptaciones podrán incluir modificaciones en la programación didáctica de la materia objeto de adaptación, en la organización, temporalización y presentación de los contenidos, en los aspectos metodológicos, así como en los procedimientos e instrumentos de evaluación.

4. Los centros docentes realizarán adaptaciones curriculares para las materias de lenguas extranjeras que incluirán medidas de flexibilización y alternativas metodológicas especialmente destinadas para el alumnado que presente dificultades en su expresión oral.

5. Las adaptaciones curriculares para el alumnado que las precise por presentar altas capacidades intelectuales podrán concretarse en:

a) Adaptaciones curriculares de ampliación. Implican la impartición de contenidos y adquisición de competencias propios de cursos superiores y conllevan modificaciones de la programación didáctica mediante la inclusión de los objetivos y la definición específica de los criterios de evaluación para las materias objeto de adaptación. Dentro de estas medidas podrá proponerse la adopción de fórmulas organizativas flexibles, en función de la disponibilidad del centro, en las que este alumnado pueda asistir a clases de una o varias materias en el nivel inmediatamente superior. Las adaptaciones curriculares de ampliación para el alumnado con altas capacidades intelectuales requerirán de un informe de evaluación psicopedagógica que recoja la propuesta de aplicación de esta medida.

b) Adaptaciones curriculares de profundización. Implican la ampliación de contenidos y competencias del curso corriente y conllevan modificaciones de la programación didáctica mediante la profundización del currículo de una o varias materias, sin avanzar objetivos ni contenidos del curso superior y, por tanto, sin modificación de los criterios de evaluación.

Artículo 40. Fraccionamiento del currículo.

1. Cuando se considere que las adaptaciones curriculares no son suficientes para alcanzar los objetivos de la etapa, el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo podrá cursar el Bachillerato fraccionando en dos partes las materias que componen el currículo de cada curso.

2. Para aplicar la medida de fraccionamiento, se deberá solicitar y obtener la correspondiente autorización. A tales efectos, el centro docente remitirá a la correspondiente Delegación Territorial de la Consejería competente en materia de educación la solicitud del alumno o alumna, acompañada del informe del departamento de orientación en el que se podrá incluir la propuesta concreta de fraccionamiento curricular.

La Delegación Territorial adjuntará a dicha solicitud el informe correspondiente del Servicio de Inspección de Educación y la remitirá a la Dirección General competente en materia de ordenación educativa para la resolución que proceda. 29 de julio 2016

Artículo 41. Exención de materias.

1. Cuando se considere que las medidas contempladas en los artículos 39 y 40 no son suficientes o no se ajustan a las necesidades que presenta un alumno o alumna para alcanzar los objetivos del Bachillerato, se podrá autorizar la exención total o parcial de alguna materia para el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo, siempre que tal medida no impida la consecución de los aprendizajes necesarios para obtener la titulación.

Las materias Educación Física y Segunda Lengua Extranjera podrán ser objeto de exención total o parcial según corresponda en cada caso, conforme al procedimiento establecido en este artículo. Asimismo, para la materia Primera Lengua Extranjera, únicamente se podrá realizar una exención parcial al tratarse de una materia general del bloque de asignaturas troncales y, en consecuencia, objeto de la evaluación final de la etapa.

2. Para aplicar la medida de exención, se deberá solicitar y obtener la correspondiente autorización. A tales efectos, el centro docente remitirá a la correspondiente Delegación Territorial de la Consejería competente en materia de educación la solicitud del alumno o alumna en la que se hará constar de manera expresa la materia o materias para las que se solicita exención total o parcial, acompañada del informe del departamento de orientación y, si se considera necesario, del informe médico del alumno o alumna. La Delegación Territorial adjuntará a dicha solicitud el informe correspondiente del Servicio de Inspección de Educación y la remitirá a la Dirección General competente en materia de ordenación educativa para la resolución que proceda.

3. Una vez resuelta favorablemente dicha solicitud, la exención de la materia correspondiente se hará constar en el expediente académico del alumnado, consignándose la expresión (EX) en la casilla destinada a la calificación de la materia correspondiente, y se adjuntará a dicho expediente una copia de la resolución de la citada Dirección General por la que se autoriza la exención. Asimismo, esta circunstancia se hará constar, en los mismos términos, en el historial académico del alumnado y en las actas de evaluación. A efectos de determinar la nota media del Bachillerato, no se computarán las materias consideradas exentas.

Dentro de la gran diversidad de alumnos con necesidades educativas especiales, vamos a hacer una primera diferenciación entre aquellos que requieren una adaptación curricular de carácter significativo y no significativo.

Dentro del primer grupo se encuentran los alumnos pertenecientes al censo de alumnos diagnosticados con grandes dificultades de aprendizaje. Se trata de alumnos que no pueden desarrollar los contenidos del currículo propios del nivel del grupo en el que se encuentran.

En estos casos trabajaremos en coordinación con el Departamento de Orientación del centro. Este departamento nos proporcionará las herramientas metodológicas necesarias para desarrollar las competencias correspondientes al nivel de competencia curricular que tenga el alumno.

Nuestro departamento tiene elaborado un documento con los niveles de competencia curricular para cada uno de los niveles de ESO y de la asignatura de Dibujo Técnico en los dos cursos de Bachillerato. Dicho documento nos permite tener constancia de los objetivos que debe haber alcanzado el alumno al final del curso para desarrollar las competencias básicas del mismo. A través de las pruebas iniciales de cada curso podremos valorar en cada caso el nivel de competencia de los nuevos alumnos.

En el caso de los alumnos con grandes dificultades de aprendizaje. Este diagnóstico vendrá establecido por el propio departamento de orientación.

La otra media de atención a la diversidad, de carácter general, será la adaptación curricular no significativa. Esta medida se aplicará a aquellos alumnos que aún no teniendo las grandes dificultades de aprendizaje de los alumnos de la categoría anterior, no pueden conseguir los objetivos específicos para ese nivel y, por tanto, las competencias básicas, si se les aplica la misma metodología que la resto de los alumnos. En estos casos, con el asesoramiento del Departamento de Orientación, realizaremos una adaptación de diversos aspectos metodológicos con el fin de alcanzar el desarrollo de las competencias básicas de ese nivel.

Con carácter general, para realizar las adaptaciones no significativas, estableceremos, para esos alumnos, los objetivos, contenidos y criterios de evaluación del nivel inmediatamente anterior. Esta medida será personalizada según las propias necesidades de cada alumno.

En el caso de la asignatura de Dibujo Técnico, al tratarse de objetivos y contenidos bastante generales a lo largo de los dos cursos y con claras conexiones con la materia de EPVA de 4º de ESO, estas adaptaciones sólo se llevarán a cabo en casos muy concretos que así lo requieran. La experiencia nos dice que la mayoría de los alumnos con ciertas dificultades de aprendizaje y que suele requerir adaptación curricular en otras materias, en esta se les puede establecer los mismo objetivos que al resto del alumnado. Tampoco será necesario modificar los contenidos establecidos para el nivel en el que se encuentran. En estos casos sólo adaptaremos ciertos criterios de evaluación para hacerlos más flexibles así como la temporalización en la realización de los ejercicios. Suelen ser alumnos que requieren un mayor tiempo para llevar a cabo la misma tarea que alumnos si dificultades pero, al mismo tiempo, no requieren cambios o simplificación en los contenidos.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Para atender a la necesidad del alumnado, seguiremos las indicaciones recogidas en la orden de 14 de julio de 2016 hace referencia a las medidas de atención a la diversidad en Bachillerato en los siguientes artículos:

Artículo 38. Medidas y programas para atención a la diversidad.

1. Los centros docentes desarrollarán las medidas, programas, planes o actuaciones para la atención a la diversidad establecidos en el Capítulo VI del Decreto 110/2016, de 14 de junio, en el marco de la planificación de la Consejería competente en materia de educación.
2. Las actividades de recuperación y evaluación de las materias pendientes se desarrollarán conforme a lo establecido en el artículo 25. Las adaptaciones curriculares, el fraccionamiento del currículo y las medidas de exención de materias se desarrollarán conforme a lo dispuesto en la presente Orden.
3. Las medidas de atención a la diversidad del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo referidas a las adaptaciones de acceso, los programas de enriquecimiento curricular y las medidas de flexibilización del periodo de escolarización del alumnado con altas capacidades intelectuales se desarrollarán de acuerdo con lo establecido en la normativa específica reguladora de la atención a la diversidad que resulte de aplicación para el Bachillerato.

Artículo 39. Adaptaciones curriculares.

1. Las adaptaciones curriculares se realizarán para el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo que lo requiera. Serán propuestas y elaboradas por el equipo docente, bajo la coordinación del profesor tutor o profesora tutora con el asesoramiento del departamento de orientación, y su aplicación y seguimiento se llevarán a cabo por el profesorado de las materias adaptadas con el asesoramiento del departamento de orientación.

2. Con carácter general, las adaptaciones se propondrán para un curso académico y en ningún caso se tendrán en cuenta para minorar las calificaciones obtenidas.

3. En las adaptaciones curriculares se detallarán las materias en las que se van a aplicar, la metodología, la organización de los contenidos, los criterios de evaluación y su vinculación con los estándares de aprendizaje evaluables, en su caso. Estas adaptaciones podrán incluir modificaciones en la programación didáctica de la materia objeto de adaptación, en la organización, temporalización y presentación de los contenidos, en los aspectos metodológicos, así como en los procedimientos e instrumentos de evaluación.

4. Los centros docentes realizarán adaptaciones curriculares para las materias de lenguas extranjeras que incluirán medidas de flexibilización y alternativas metodológicas especialmente destinadas para el alumnado que presente dificultades en su expresión oral.

5. Las adaptaciones curriculares para el alumnado que las precise por presentar altas capacidades intelectuales podrán concretarse en:

a) Adaptaciones curriculares de ampliación. Implican la impartición de contenidos y adquisición de competencias propios de cursos superiores y conllevan modificaciones de la programación didáctica mediante la inclusión de los objetivos y la definición específica de los criterios de evaluación para las materias objeto de adaptación. Dentro de estas medidas podrá proponerse la adopción de fórmulas organizativas flexibles, en función de la disponibilidad del centro, en las que este alumnado pueda asistir a clases de una o varias materias en el nivel inmediatamente superior. Las adaptaciones curriculares de ampliación para el alumnado con altas capacidades intelectuales requerirán de un informe de evaluación psicopedagógica que recoja la propuesta de aplicación de esta medida.

b) Adaptaciones curriculares de profundización. Implican la ampliación de contenidos y competencias del curso corriente y conllevan modificaciones de la programación didáctica mediante la profundización del currículo de una o varias materias, sin avanzar objetivos ni contenidos del curso superior y, por tanto, sin modificación de los criterios de evaluación.

Artículo 40. Fraccionamiento del currículo.

1. Cuando se considere que las adaptaciones curriculares no son suficientes para alcanzar los objetivos de la etapa, el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo podrá cursar el Bachillerato fraccionando en dos partes las materias que componen el currículo de cada curso.

2. Para aplicar la medida de fraccionamiento, se deberá solicitar y obtener la correspondiente autorización. A tales efectos, el centro docente remitirá a la correspondiente Delegación Territorial de la Consejería competente en materia de educación la solicitud del alumno o alumna, acompañada del informe del departamento de orientación en el que se podrá incluir la propuesta concreta de fraccionamiento curricular.

La Delegación Territorial adjuntará a dicha solicitud el informe correspondiente del Servicio de Inspección de Educación y la remitirá a la Dirección General competente en materia de ordenación educativa para la resolución que proceda. 29 de julio 2016

Artículo 41. Exención de materias.

1. Cuando se considere que las medidas contempladas en los artículos 39 y 40 no son suficientes o no se ajustan a las necesidades que presenta un alumno o alumna para alcanzar los objetivos del Bachillerato, se podrá autorizar la exención total o parcial de alguna materia para el alumnado con necesidad específica de apoyo

educativo, siempre que tal medida no impida la consecución de los aprendizajes necesarios para obtener la titulación.

Las materias Educación Física y Segunda Lengua Extranjera podrán ser objeto de exención total o parcial según corresponda en cada caso, conforme al procedimiento establecido en este artículo. Asimismo, para la materia Primera Lengua Extranjera, únicamente se podrá realizar una exención parcial al tratarse de una materia general del bloque de asignaturas troncales y, en consecuencia, objeto de la evaluación final de la etapa.

2. Para aplicar la medida de exención, se deberá solicitar y obtener la correspondiente autorización. A tales efectos, el centro docente remitirá a la correspondiente Delegación Territorial de la Consejería competente en materia de educación la solicitud del alumno o alumna en la que se hará constar de manera expresa la materia o materias para las que se solicita exención total o parcial, acompañada del informe del departamento de orientación y, si se considera necesario, del informe médico del alumno o alumna. La Delegación Territorial adjuntará a dicha solicitud el informe correspondiente del Servicio de Inspección de Educación y la remitirá a la Dirección General competente en materia de ordenación educativa para la resolución que proceda.

3. Una vez resuelta favorablemente dicha solicitud, la exención de la materia correspondiente se hará constar en el expediente académico del alumnado, consignándose la expresión (EX) en la casilla destinada a la calificación de la materia correspondiente, y se adjuntará a dicho expediente una copia de la resolución de la citada Dirección General por la que se autoriza la exención. Asimismo, esta circunstancia se hará constar, en los mismos términos, en el historial académico del alumnado y en las actas de evaluación. A efectos de determinar la nota media del Bachillerato, no se computarán las materias consideradas exentas.

Dentro de la gran diversidad de alumnos con necesidades educativas especiales, vamos a hacer una primera diferenciación entre aquellos que requieren una adaptación curricular de carácter significativo y no significativo.

Dentro del primer grupo se encuentran los alumnos pertenecientes al censo de alumnos diagnosticados con grandes dificultades de aprendizaje. Se trata de alumnos que no pueden desarrollar los contenidos del currículo propios del nivel del grupo en el que se encuentran.

En estos casos trabajaremos en coordinación con el Departamento de Orientación del centro. Este departamento nos proporcionará las herramientas metodológicas necesarias para desarrollar las competencias correspondientes al nivel de competencia curricular que tenga el alumno.

Nuestro departamento tiene elaborado un documento con los niveles de competencia curricular para cada uno de los niveles de ESO y de la asignatura de Dibujo Técnico en los dos cursos de Bachillerato. Dicho documento nos permite tener constancia de los objetivos que debe haber alcanzado el alumno al final del curso para desarrollar las competencias básicas del mismo. A través de las pruebas iniciales de cada curso podremos valorar en cada caso el nivel de competencia de los nuevos alumnos.

En el caso de los alumnos con grandes dificultades de aprendizaje. Este diagnóstico vendrá establecido por el propio departamento de orientación.

La otra media de atención a la diversidad, de carácter general, será la adaptación curricular no significativa. Esta medida se aplicará a aquellos alumnos que aún no teniendo las grandes dificultades de aprendizaje de los alumnos de la categoría anterior, no pueden conseguir los objetivos específicos para ese nivel y, por tanto, las competencias básicas, si se les aplica la misma metodología que la resto de los alumnos. En estos casos, con el asesoramiento del Departamento de Orientación, realizaremos una adaptación de diversos aspectos metodológicos con el fin de alcanzar el desarrollo de las competencias básicas de ese nivel.

Con carácter general, para realizar las adaptaciones no significativas, estableceremos, para esos alumnos, los objetivos, contenidos y criterios de evaluación del nivel inmediatamente anterior. Esta medida será personalizada según las propias necesidades de cada alumno.

En el caso de la asignatura

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Para atender a la necesidad del alumnado, seguiremos las indicaciones recogidas en la orden de 14 de julio de 2016 hace referencia a las medidas de atención a la diversidad en Bachillerato en los siguientes artículos:

Artículo 38. Medidas y programas para atención a la diversidad.

1. Los centros docentes desarrollarán las medidas, programas, planes o actuaciones para la atención a la diversidad establecidos en el Capítulo VI del Decreto 110/2016, de 14 de junio, en el marco de la planificación de la Consejería competente en materia de educación.
2. Las actividades de recuperación y evaluación de las materias pendientes se desarrollarán conforme a lo establecido en el artículo 25. Las adaptaciones curriculares, el fraccionamiento del currículo y las medidas de exención de materias se desarrollarán conforme a lo dispuesto en la presente Orden.
3. Las medidas de atención a la diversidad del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo referidas a las adaptaciones de acceso, los programas de enriquecimiento curricular y las medidas de flexibilización del periodo de escolarización del alumnado con altas capacidades intelectuales se desarrollarán de acuerdo con lo establecido en la normativa específica reguladora de la atención a la diversidad que resulte de aplicación para el Bachillerato.

Artículo 39. Adaptaciones curriculares.

1. Las adaptaciones curriculares se realizarán para el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo que lo requiera. Serán propuestas y elaboradas por el equipo docente, bajo la coordinación del profesor tutor o profesora tutora con el asesoramiento del departamento de orientación, y su aplicación y seguimiento se llevarán a cabo por el profesorado de las materias adaptadas con el asesoramiento del departamento de orientación.
2. Con carácter general, las adaptaciones se propondrán para un curso académico y en ningún caso se tendrán en cuenta para minorar las calificaciones obtenidas.
3. En las adaptaciones curriculares se detallarán las materias en las que se van a aplicar, la metodología, la organización de los contenidos, los criterios de evaluación y su vinculación con los estándares de aprendizaje evaluables, en su caso. Estas adaptaciones podrán incluir modificaciones en la programación didáctica de la materia objeto de adaptación, en la organización, temporalización y presentación de los contenidos, en los aspectos metodológicos, así como en los procedimientos e instrumentos de evaluación.
4. Los centros docentes realizarán adaptaciones curriculares para las materias de lenguas extranjeras que incluirán medidas de flexibilización y alternativas metodológicas especialmente destinadas para el alumnado que presente dificultades en su expresión oral.
5. Las adaptaciones curriculares para el alumnado que las precise por presentar altas capacidades intelectuales podrán concretarse en:

a) Adaptaciones curriculares de ampliación. Implican la impartición de contenidos y adquisición de competencias propios de cursos superiores y conllevan modificaciones de la programación didáctica mediante la inclusión de los objetivos y la definición específica de los criterios de evaluación para las materias objeto de adaptación. Dentro de estas medidas podrá proponerse la adopción de fórmulas organizativas flexibles, en función de la

disponibilidad del centro, en las que este alumnado pueda asistir a clases de una o varias materias en el nivel inmediatamente superior. Las adaptaciones curriculares de ampliación para el alumnado con altas capacidades intelectuales requerirán de un informe de evaluación psicopedagógica que recoja la propuesta de aplicación de esta medida.

b) Adaptaciones curriculares de profundización. Implican la ampliación de contenidos y competencias del curso corriente y conllevan modificaciones de la programación didáctica mediante la profundización del currículo de una o varias materias, sin avanzar objetivos ni contenidos del curso superior y, por tanto, sin modificación de los criterios de evaluación.

Artículo 40. Fraccionamiento del currículo.

1. Cuando se considere que las adaptaciones curriculares no son suficientes para alcanzar los objetivos de la etapa, el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo podrá cursar el Bachillerato fraccionando en dos partes las materias que componen el currículo de cada curso.

2. Para aplicar la medida de fraccionamiento, se deberá solicitar y obtener la correspondiente autorización. A tales efectos, el centro docente remitirá a la correspondiente Delegación Territorial de la Consejería competente en materia de educación la solicitud del alumno o alumna, acompañada del informe del departamento de orientación en el que se podrá incluir la propuesta concreta de fraccionamiento curricular.

La Delegación Territorial adjuntará a dicha solicitud el informe correspondiente del Servicio de Inspección de Educación y la remitirá a la Dirección General competente en materia de ordenación educativa para la resolución que proceda. 29 de julio 2016

Artículo 41. Exención de materias.

1. Cuando se considere que las medidas contempladas en los artículos 39 y 40 no son suficientes o no se ajustan a las necesidades que presenta un alumno o alumna para alcanzar los objetivos del Bachillerato, se podrá autorizar la exención total o parcial de alguna materia para el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo, siempre que tal medida no impida la consecución de los aprendizajes necesarios para obtener la titulación.

Las materias Educación Física y Segunda Lengua Extranjera podrán ser objeto de exención total o parcial según corresponda en cada caso, conforme al procedimiento establecido en este artículo. Asimismo, para la materia Primera Lengua Extranjera, únicamente se podrá realizar una exención parcial al tratarse de una materia general del bloque de asignaturas troncales y, en consecuencia, objeto de la evaluación final de la etapa.

2. Para aplicar la medida de exención, se deberá solicitar y obtener la correspondiente autorización. A tales efectos, el centro docente remitirá a la correspondiente Delegación Territorial de la Consejería competente en materia de educación la solicitud del alumno o alumna en la que se hará constar de manera expresa la materia o materias para las que se solicita exención total o parcial, acompañada del informe del departamento de orientación y, si se considera necesario, del informe médico del alumno o alumna. La Delegación Territorial adjuntará a dicha solicitud el informe correspondiente del Servicio de Inspección de Educación y la remitirá a la Dirección General competente en materia de ordenación educativa para la resolución que proceda.

3. Una vez resuelta favorablemente dicha solicitud, la exención de la materia correspondiente se hará constar en el expediente académico del alumnado, consignándose la expresión (EX) en la casilla destinada a la calificación de la materia correspondiente, y se adjuntará a dicho expediente una copia de la resolución de la citada Dirección General por la que se autoriza la exención. Asimismo, esta circunstancia se hará constar, en los mismos términos, en el historial académico del alumnado y en las actas de evaluación. A efectos de determinar la nota media del Bachillerato, no se computarán las materias consideradas exentas.

Dentro de la gran diversidad de alumnos con necesidades educativas especiales, vamos a hacer una primera diferenciación entre aquellos que requieren una adaptación curricular de carácter significativo y no significativo.

Dentro del primer grupo se encuentran los alumnos pertenecientes al censo de alumnos diagnosticados con grandes dificultades de aprendizaje. Se trata de alumnos que no pueden desarrollar los contenidos del currículo

propios del nivel del grupo en el que se encuentran.

En estos casos trabajaremos en coordinación con el Departamento de Orientación del centro. Este departamento nos proporcionará las herramientas metodológicas necesarias para desarrollar las competencias correspondientes al nivel de competencia curricular que tenga el alumno.

Nuestro departamento tiene elaborado un documento con los niveles de competencia curricular para cada uno de los niveles de ESO y de la asignatura de Dibujo Técnico en los dos cursos de Bachillerato. Dicho documento nos permite tener constancia de los objetivos que debe haber alcanzado el alumno al final del curso para desarrollar las competencias básicas del mismo. A través de las pruebas iniciales de cada curso podremos valorar en cada caso el nivel de competencia de los nuevos alumnos.

En el caso de los alumnos con grandes dificultades de aprendizaje. Este diagnóstico vendrá establecido por el propio departamento de orientación.

La otra media de atención a la diversidad, de carácter general, será la adaptación curricular no significativa. Esta medida se aplicará a aquellos alumnos que aún no teniendo las grandes dificultades de aprendizaje de los alumnos de la categoría anterior, no pueden conseguir los objetivos específicos para ese nivel y, por tanto, las competencias básicas, si se les aplica la misma metodología que la resto de los alumnos. En estos casos, con el asesoramiento del Departamento de Orientación, realizaremos una adaptación de diversos aspectos metodológicos con el fin de alcanzar el desarrollo de las competencias básicas de ese nivel.

Con carácter general, para realizar las adaptaciones no significativas, estableceremos, para esos alumnos, los objetivos, contenidos y criterios de evaluación del nivel inmediatamente anterior. Esta medida será personalizada según las propias necesidades de cada alumno.

En el caso de la asignatura de Dibujo Técnico, al tratarse de objetivos y contenidos bastante generales a lo largo de los dos cursos y con claras conexiones con la materia de EPVA de 4º de ESO, estas adaptaciones sólo se llevarán a cabo en casos muy concretos que así lo requieran. La experiencia nos dice que la mayoría de los alumnos con ciertas dificultades de aprendizaje y que suele requerir adaptación curricular en otras materias, en esta se les puede establecer los mismo objetivos que al resto del alumnado. Tampoco será necesario modificar los contenidos establecidos para el nivel en el que se encuentran. En estos casos sólo adaptaremos ciertos criterios de evaluación para hacerlos más flexibles así como la temporalización en la realización de los ejercicios. Suelen ser alumnos que requieren un mayor tiempo para llevar a cabo la misma tarea que alumnos si dificultades pero, al mismo tiempo, no requieren cambios o simplificación en los contenidos.

K. Actividades complementarias y extraescolares

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

Las actividades extraescolares programadas para los alumnos de Bachillerato serán:

-Durante el curso plantearemos a los alumnos diversas actividades complementarias para su formación como por ejemplo visitas a diversos monumentos pertenecientes al Arte Islámico (Alhambra de Granada, Mezquita de Córdoba, Reales Alcázares de Sevilla, etc) para estudio y aplicación de la geometría en el diseño de azulejos y decoración de dichos enclaves históricos.

Esta actividad está relacionada con los siguientes objetivos del área:

Objetivo 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.

Objetivo 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.

Objetivo 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.

-Visitas a la facultades de Ingeniería, Arquitectura, Bellas Artes, etc. para ofrecer al alumno una visión general de posibles estudios posteriores. Esta actividad está relacionada con los siguientes objetivos:

Objetivo 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 cotidianas.

Objetivo 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.

Objetivo 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.

-Se propondrán actividades en el centro para la aplicación de conocimientos sobre geometría y dibujo técnico como la realización de murales aplicando los elementos de la perspectiva cónica, axonométrica, etc. Esta actividad está relacionada con los siguientes objetivos:

Objetivo 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.

Objetivo 2: Comprender y representar los problemas de configuración de figuras sencillas en el plano y el espacio.

Objetivo 3: Analizar los fundamentos y las características de los sistemas de representación.

Objetivo 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.

Objetivo 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.

Objetivo 7: Descubrir la importancia del proceso metodológico de creación y representación del dibujo técnico mediante la elaboración de bocetos, croquis y planos.

Objetivo 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

L. Indicadores de logro e información para la memoria de autoevaluación

ELEMENTOS Y RELACIONES CURRICULARES
DIBUJO TÉCNICO - 2º DE BACHILLERATO (CIENCIAS)

A. Elementos curriculares
1. Objetivos de materia

Código	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.

2. Contenidos

Contenidos	
Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico.	
Nº Ítem	Ítem
1	Resolución de problemas geométricos: Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones. Construcción de figuras planas equivalentes.
2	Relación entre los ángulos y la circunferencia. Arco capaz.
3	Aplicaciones.
4	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.
5	Trazado de curvas cónicas y técnicas.
6	Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola.
7	Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones.
8	Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y evolventes.
9	Aplicaciones.
10	Transformaciones geométricas.
11	Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia.
12	Aplicaciones.
13	Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.
Bloque 2. Sistemas de representación.	
Nº Ítem	Ítem
1	Punto, recta y plano en sistema diédrico.
2	Resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad.
3	Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas.
4	Abatimiento de planos.
5	Determinación de sus elementos.
6	Aplicaciones
7	Giro de un cuerpo geométrico.
8	Aplicaciones.
9	Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones.
10	Aplicaciones.
11	Construcción de figuras planas.
12	Afinidad entre proyecciones.
13	Problema inverso al abatimiento.
14	Cuerpos geométricos en sistema diédrico: Representación de poliedros regulares.
15	Posiciones singulares.
16	Determinación de sus secciones principales. Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones.
17	Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas.
18	Sistemas axonométricos ortogonales.
19	Posición del triedro fundamental.
20	Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema.
21	Determinación de coeficientes de reducción.
22	Tipología de las axonometrías ortogonales. Ventajas e inconvenientes.
23	Representación de figuras planas.
24	Representación simplificada de la circunferencia.

Contenidos	
Bloque 2. Sistemas de representación.	
Nº Ítem	Ítem
25	Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos.
26	Secciones planas. Intersecciones.
Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos.	
Nº Ítem	Ítem
1	Elaboración de bocetos, croquis y planos.
2	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).
3	El proyecto: tipos y elementos.
4	Planificación de proyectos.
5	Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas.
6	Elaboración de las primeras ideas.
7	Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas.
8	Elaboración de dibujos acotados.
9	Elaboración de croquis de piezas y conjuntos.
10	Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción.
11	Presentación de proyectos.
12	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.
13	Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas.
14	Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas.
15	Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.

B. Relaciones curriculares

Criterio de evaluación: 1.1. 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.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

Estándares

DBT1. 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.

DBT2. Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión.

DBT3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.

DBT4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.

DBT5. 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.

Criterio de evaluación: 1.2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

Estándares

DBT1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.

DBT2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.

DBT3. 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.

Criterio de evaluación: 1.3. 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.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CAA: Aprender a aprender

Estándares

DBT1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.

DBT2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.

DBT3. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.

Criterio de evaluación: 2.1. 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.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
 CAA: Aprender a aprender
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

DBT1. 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.

DBT2. Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.

DBT3. 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.

Criterio de evaluación: 2.2. 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.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
 CAA: Aprender a aprender

Estándares

DBT1. Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.

DBT2. 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.

DBT3. 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.

DBT4. 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.

DBT5. 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.

Criterio de evaluación: 2.3. 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.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
 CAA: Aprender a aprender

Estándares

DBT1. 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.

DBT2. Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios.

DBT3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías.

Criterio de evaluación: 3.1. 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.

Competencias clave

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

- DBT1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias del lenguaje del Dibujo técnico.
- DBT2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.
- DBT3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.
- DBT4. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.

Criterio de evaluación: 3.2. 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.

Competencias clave

- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- CD: Competencia digital
- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

- DBT1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.
- DBT2. 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.
- DBT3. 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.
- DBT4. 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.

C. Ponderaciones de los criterios

Nº Criterio	Denominación	Ponderación %
DBT.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.	0
DBT.2	Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.	0
DBT.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.	0
DBT.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.	0
DBT.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.	0
DBT.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.	0
DBT.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.	0
DBT.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.	0

D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO	Del 16 de septiembre al 5 de diciembre aproximadamente
Número	Título	Temporización
2	SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN	Del 10 de diciembre al 13 de marzo aproximadamente

Número	Título	Temporización
3	NORMALIZACIÓN	Del 16 de marzo al 3 de abril aproximadamente
Número	Título	Temporización
4	DOCUMENTACIÓN GRÁFICA Y PROYECTOS	Del 14 de abril al 15 de mayo aproximadamente

E. Precisiones sobre los niveles competenciales

El curso de dibujo de 2º de Bachillerato aporta de forma estructurada los conocimientos que complementan los ya adquiridos en cursos anteriores y en particular en el primer curso de bachillerato en la asignatura de Dibujo técnico1, efectuando en algunos casos un breve recordatorio de aquellos conceptos que son necesarios para la comprensión de los nuevos presentados y de mayor calidad.

En el desarrollo y la aplicación del dibujo técnico como medio de transmisión de diseños o proyectos que posteriormente pasarán a ser una realidad converge un amplio abanico de conocimientos que se deben poseer, tales como geometría plana y del espacio, sistemas de representación, normativas, etc., acompañado todo ello de una habilidad en el dibujo geométrico que se irá consiguiendo mediante las prácticas realizadas durante el estudio de esta disciplina.

El campo de acción de esta asignatura queda delimitado desde el principio por el diseño y la funcionalidad de las formas, por lo que se gana en profundización y especialidad, lo cual permite enlazar con estudios superiores profesionales o universitarios relacionados con la arquitectura o las ingenierías.

Se aborda el dibujo técnico en los dos cursos de Bachillerato. En ellos, los contenidos se desarrollan de forma paralela, dando una visión general y completa en el primero y apreciándose en el segundo el nivel de profundización en el que se aplican los conceptos a soluciones técnicas más usuales.

Considerando el dibujo técnico como medio de comunicación de ideas que queremos transmitir o comprender de los demás, encontraremos en esta disciplina las funciones instrumentales de análisis, investigación, expresión y comunicación de los aspectos visuales de tales ideas.

El desarrollo de las capacidades vinculadas a estas funciones conforman las finalidades formativas de este curso, que se agrupan en cuatro bloques:

- El lenguaje gráfico, materiales y su uso
- Normalización
- Geometría plana
- Geometría descriptiva

El profesor, según sus criterios didácticos y su propia experiencia en el aula, enfocará de la forma que considere más adecuada a las características de sus alumnos la programación idónea, modificando el orden de los bloques temáticos.

F. Metodología

METODOLOGIA

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.

Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria, «las programaciones didácticas de las distintas materias del bachillerato incluirán actividades que estimulen el interés y el hábito de la lectura y la capacidad de expresarse correctamente en público».

ADAPTACIONES CURRICULARES PARA SITUACIÓN SANITARIA ADVERSA (COVID 19)

4º de ESO Y 1º Y 2º de BACHILLERATO.

En el caso de los niveles de 4º de ESO y 1º y 2º de Bachillerato, el horario oficial recoge, a lo largo del curso, clases presenciales y clases telemáticas. Habrá un número distinto de cada según el nivel.

El centro ha sido provisto de dispositivos tecnológicos para que las clases telemáticas se puedan desarrollar, prácticamente, con el mismo grado de eficacia que las presenciales.

De esta forma, las adaptaciones curriculares dentro de esta nueva normalidad, deberían ser mínimas. Se prestará especial atención a los alumnos que presenten determinadas dificultades de aprendizaje.

Se contemplará la flexibilidad en la temporalización en cuanto a las sesiones que impliquen explicaciones teóricas así como las dedicadas a la realización de ejercicios.

En el caso de confinamiento de todo el grupo se adaptará la programación en todos los aspectos necesarios durante el periodo de tiempo que dure esta situación. La duración del tiempo de clase se reducirá a unos 50 minutos para que los alumnos no pasen demasiado tiempo seguido frente al ordenador y puedan tener varios periodos de descanso durante la mañana

En caso de ser necesario, se adaptará los contenidos de forma que puedan seguir alcanzando los objetivos mínimos del curso y, por tanto, se garanticen la adquisición de las competencias establecidas por ley.

En caso de confinamiento y, por tanto, suspensión de las clases presenciales TODO EL GRUPO, la actividad curricular pasará a ser totalmente online. Se mantendrá el mismo ritmo de trabajo tanto en clases dedicadas a explicaciones teóricas como aquellas destinadas a la realización de ejercicios, etc.

Cuando la falta de asistencia a clase afecte a uno o a un número reducido de alumnos, y siempre que el profesor siga en activo (que no se encuentre de baja laboral), las clases serán presenciales para el resto del grupo. En ese caso el profesor recurrirá a las clases telemáticas para realizar las explicaciones teóricas necesarias para los alumnos que estén en sus casas, mientras el resto del grupo realiza ejercicios o actividades prácticas.

De esta forma aseguramos que ningún alumno pierda el ritmo de trabajo del curso.

A la hora de realizar exámenes cuando haya alumnos confinados en sus casas, se establecerá un mismo periodo de tiempo dentro del horario regular de los alumnos para realizarlo. Los que asistan a clase lo harán de forma presencial y al mismo tiempo, se enviará el examen por CLASSROOM para que los alumnos desde sus casas puedan realizarlo y entregarlo de forma digital una vez concluido el tiempo establecido.

G. Materiales y recursos didácticos

SELECCIÓN DE MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.

Los contenidos de la asignatura se expondrán en clase mediante la explicación del profesor en pizarra con el apoyo de la pizarra digital conectada a la red para la visualización de material didáctico digital.

Por otro lado los alumnos dispondrán de referencias bibliográficas sobre los textos más importantes sobre didáctica del Dibujo Técnico entre los que podemos destacar:

DIBUJO TÉCNICO II. GUÍA PRÁCTICA PARA EL ALUMNO

Autor JOAQUÍN GONZALO GONZALO

Editorial DONOSTIARRA, S.A.

Los recursos materiales que disponemos para son suficientes para dar al alumno los conocimientos necesarios para poder desarrollar su trabajo. Así, utilizaremos, escuadra y cartabón, regla y compás de pizarra para que los alumnos aprendan su correcta utilización en los diferentes trazados geométricos.

Los medios informáticos tienen mucha utilidad para poner al alumno en contacto con las nuevas tecnologías. Se dispone de un ordenador y de una pizarra digital para poder mostrar los contenidos, la propuesta y resolución de problemas.

Se utilizará el aula de informática para desarrollar una unidad dedicada al dibujo asistido por ordenador, mediante el programa autocad. El alumno utilizará instrumentos de precisión (escuadra y cartabón, regla y compás) y soportes adecuados para el dibujo a lápiz, que será la única técnica gráfica que va a emplear, ya que el trazado a tinta requiere una inversión importante en materiales y en tiempo que actualmente puede suplirse con los programas de dibujo asistido por ordenador.

UTILIZACION DE LAS TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y COMUNICACIÓN La integración de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso de enseñanza y aprendizaje del área de dibujo técnico dependerá, en primer lugar, de la infraestructura que dependa el centro y el departamento de artes plásticas. El aula tienen un ordenador con un proyector y en el caso de necesitar ordenadores para los alumnos tienen la clase de informática y otras dotadas con ordenadores individuales para los alumnos.

El carácter visual de la materia hace que sea más que conveniente el uso de las TIC. A continuación enumeraremos algunas de estas tecnologías para favorecer el proceso educativo:

- Ordenador portátil y pizarra digital dentro del aula. Facilita impartir clases teóricas apoyadas por imágenes o gráficos. También son plataforma de la exposición colectiva por parte del alumnado de sus trabajos ante sus compañeros.

-Cámara de fotos o cámara de video digitales. Permiten capta imágenes para el tratamiento y elaboración posterior de trabajos. - Escáner. El carácter personalizado de los trabajos en papel puede recogerse digitalmente para formar parte de un archivo de datos. - Impresora. Herramienta de trabajo para el acabado de las producciones digitales. Aporta limpieza y perfección de ejecución.

- Internet. En la red existen numerosas páginas web de dibujo técnico donde el alumno puede actuar de forma autónoma y activa para investigar y profundizar en el contenido de la materia en horario extraescolar.

H. Precisiones sobre la evaluación

EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS.

BLOQUE 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.

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.

BLOQUE 3.

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

EVALUACIÓN INICIAL

Una evaluación inicial permitirá decidir el enfoque más adecuado en la programación que conviene aplicar al curso.

Se realiza al comienzo del periodo de aprendizaje y dará a conocer con exactitud los conocimientos previos del curso para adaptar a ellos los planteamientos.

Partiendo del conocimiento de los contenidos de la Educación Secundaria Obligatoria, se sugiere tratar los temas indicados en el cuestionario siguiente:

- Paralelismo y perpendicularidad
- Construcciones poligonales
- Relaciones geométricas en el plano
- Curvas cónicas
- Representación de un objeto por sus vistas y perspectiva isométrica del mismo.

Este cuestionario pretende obtener datos globales de los conocimientos previos respecto del curso completo.

El profesor puede realizar una evaluación por cada bloque temático o por cada una de las unidades didácticas.

EVALUACIÓN CONTINUA O DEL PROCESO

Este curso requiere un tipo de evaluación formativa y continua, que averigüe el grado de conocimientos y aptitudes alcanzados en relación con los objetivos planteados a lo largo de un proceso de aprendizaje determinado.

El proceso de evaluación se hace a través de:

- Observaciones del profesor que valorará hábitos y aptitudes, controlando el trabajo diario del alumno.
- Participación, interés y trabajo en las actividades propuestas.
- Realización de trabajos prácticos.
- Proyectos de investigación en grupo o individuales.

-Prueba que indique la capacidad de análisis y de síntesis.

-Autoevaluación y coevaluación.

Por otra parte, debe buscarse la participación del alumnado en la determinación de plazos, instrumentos, etc.

Comenzando el proceso de aprendizaje, es fundamental ir evaluando los objetivos que se vayan alcanzando y los progresos de los alumnos, así como las dificultades con las que se van encontrando en su aprendizaje a través de las tareas. En esta disciplina fundamentalmente práctica, cualquier ejercicio realizado puede tener carácter de prueba y, por tanto, su calificación es importante

Se analizarán los resultados obtenidos al final de cada unidad. Y al final del trimestre se realizará una prueba global a través de una tarea de aplicación o de una serie de problemas.

Los datos obtenidos constarán en una hoja de seguimiento que permitirá al profesor realizar una evaluación correcta de cada alumno.

EVALUACIÓN FINAL O SUMATIVA

Es un compendio de las anteriores y recoge toda la información reflejada en la hoja de seguimiento a lo largo del curso.

Sirve para comprobar el grado de consolidación de los objetivos propuestos.

Al realizar la evaluación sumativa al final del curso, el profesor debe considerar los objetivos que propone el decreto de currículo y comprobar si cada alumno los ha alcanzado.

Esta evaluación puede realizarse mediante una prueba que sirva para comprobar la capacidad de análisis y de síntesis de cada alumno.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Procedimiento de evaluación del aprendizaje de los alumnos.

-La calificación final de cada trimestre será el resultado de sumar el 60% de la nota obtenida en el examen trimestral. Esta nota será el resultado de la calificación de los estándares específicos (tanto conceptuales como de aplicación práctica) de cada ejercicio del examen trimestral.

El 40% restante, corresponderá a la nota media de las calificaciones de todos los bloques de ejercicios realizados en clase durante el trimestre. Estos ejercicios también serán calificados según la consecución de los estándares específicos (tanto conceptuales como de aplicación práctica) de cada ejercicio.

-Para considerar aprobado el examen, el alumno deberá alcanzar un mínimo de 5 puntos sobre 10 en la valoración los ejercicios presentes en él.

-Los ejercicios de cada tema, serán calificados con una nota global entre 0 y 10 puntos.

-Tras finalizar el proceso de evaluación, el alumno/a con calificación negativa en un trimestre, tendrá la oportunidad de realizar un examen de recuperación en una fecha posterior a la evaluación con los mismos criterios de calificación del propio examen trimestral.

La nota final del curso, será el resultado de obtener la media aritmética de las notas de los tres trimestres.

-Al tratarse de bloques independientes, cada uno de los trimestres, el alumno que al final del curso sólo tenga suspenso uno de los tres bloques, tendrá una nueva oportunidad para realizar un examen de recuperación y así poder aprobar la asignatura en la convocatoria de junio.

-El alumno que obtenga una calificación negativa al final de curso, deberá presentarse a un examen en una fecha establecida por el centro en septiembre con los mismos criterios de calificación que en las convocatorias anteriores. Este examen incluirá ejercicios sobre los bloques de contenido que el alumno/a no haya superado en convocatorias anteriores.

Para superar la prueba de septiembre, el alumno/a deberá alcanzar una nota mínima global de 5 puntos en la valoración de los estándares específicos de cada ejercicio de dicha prueba.

La calificación final del curso, tras la convocatoria de septiembre, será el resultado de hacer la media ponderada entre la nota del examen de septiembre (60%) y la nota final de Junio (40%).

RELACIÓN DE ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES EN EL PRESENTE CURSO.

Como puede apreciarse, hemos dividido los ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE en dos grandes categorías correspondientes a aquellos con un contenido puramente TEÓRICO O CONCEPTUAL y otra que incluye a los que son CONOCIMIENTOS DE APLICACIÓN PRÁCTICA en la realización de ejercicios.

A continuación se presenta la relación de todos los ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE establecidos por ley. Estos estándares aparecen en todos los bloques temáticos que se presentan a continuación, divididos en las dos categorías mencionadas anteriormente por su naturaleza conceptual o de aplicación práctica:

BLOQUE 1: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO.

CONTENIDOS CONCEPTUALES

1.3. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.

1.4. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.

1,7,Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.

2.1. Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.

CONTENIDOS DE APLICACIÓN PRÁCTICA

1.1. Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.

1.2. Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.

1.5. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.

1.6. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.

1,8,Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.

2.2. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal

elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.

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

2.4. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

BLOQUE 2: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

CONTENIDOS CONCEPTUALES

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

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

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

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

2.5. Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.

4.1. Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro 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.

CONTENIDOS DE APLICACIÓN PRÁCTICA

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

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

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

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

3.2. Realiza perspectivas caballeras o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.

4.2. 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.

4.3. 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, trazándolas a mano alzado o con la ayuda de plantillas de curvas.

BLOQUE 3: NORMALIZACIÓN.

CONTENIDOS CONCEPTUALES

1.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.

CONTENIDOS DE APLICACIÓN PRÁCTICA

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

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

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

2.4. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, de acuerdo a la norma.

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

Los alumnos con calificación negativa al final del curso deberán realizar un examen de recuperación sobre los contenidos generales del curso, dejando al criterio del profesor realizar esta prueba solamente sobre los contenidos del curso no superados y dicha decisión será valorada en función de la evolución que haya demostrado el alumno durante el curso.

En cualquier caso la calificación final del alumno será el resultado de la calificación propiamente dicha de esta prueba extraordinaria sin tener en cuenta los resultados de otras calificaciones obtenidas durante el curso.

Dentro de este último porcentaje correspondiente a la valoración que hace el profesor sobre la evolución en el esfuerzo realizado por el alumno durante el trimestre y de acuerdo con el resto de los departamentos didácticos del centro, se tendrá en cuenta la reiteración en las posibles faltas de ortografía que se puedan encontrar en los ejercicios que realice el alumno durante el curso.

La excesiva presencia de las mismas, según el criterio del profesor contribuirá a una menor valoración dentro de la puntuación en la nota final del trimestre.

Por último, ante el aumento significativo en las faltas de asistencia no justificadas por parte de los alumnos de este nivel durante los cursos anteriores, se precede a penalizar las mismas en la nota de cada trimestre de la siguiente forma:

-5 faltas ó más sin justificar (en el trimestre) harán al alumno perder un punto en la nota final del mismo.

-5 retrasos de puntualidad en la asistencia a clase sin justificar supondrán la pérdida de un punto en la nota final del trimestre.

Todas estas penalizaciones en ningún caso superarán el 10% de la nota total del trimestre.

Por otro lado a partir de 6 faltas u 6 retrasos en la puntualidad no justificados, el profesor informará al tutor y a la jefatura de estudios pasa posteriores sanciones.

Toda esta información será puesta a disposición del alumno al comienzo del curso y se explicará convenientemente para tengan una clara idea de cómo serán evaluados a lo largo del curso.