DIBUJO

PROGRAMACIÓN

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

IES “LÓPEZ DE ARENAS” MARCHENA (SEVILLA) ■ CURSO 2019/20

INDICE

A.- PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO.

A.1 INTRODUCCIÓN.

A.2 IMPLICACIÓN DEL DEPARTAMENTO EN EL USO DE LAS TIC.

A.3 ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

A.4 CRITERIOS DE RECUPERACIÓN DE LOS ALUMNOS PENDIENTES.

A.5 PLAN DE FOMENTO DE LA LECTURA Y DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA Y CALCULO MATEMÁTICO.

A.6 EVALUACIÓN INICIAL. ANÁLISIS Y CONCLUSIONES.

B.- PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEL ÁREA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.

B.1 OBJETIVOS.

B.2 COMPETENCIAS.

B.3 CONTENIDOS.

B.4 DISTRIBUCIÓN TEMPORAL.

B.5 ADAPTACIÓN A LAS NECESIDADES Y DIVERSIDAD DEL ALUMNADO.

B.6 METODOLOGÍA EMPLEADA.

B.7 CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CORRESPONDIENTES. ESTANDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES.

B.8 TEMAS TRANSVERSALES Y VALORES.

B.9 MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS. LIBROS DE TEXTO.

C.- PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE LA MATERIA DE DIBUJO TÉCNICO I y II DE BACHILLERATO.

C1.- OBJETIVOS

C2.- CONTENIDOS

C3.- METODOGIA Y SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS

C4.- EVALUACIÓN. ESTRUCTURA DE LAS PRUEBAS. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

C5.- ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

C6.- PROGRAMA DE RECUPERACIÓN.

C7.- BIBLIOGRAFÍA

D.- PROPUESTAS DE MEJORA.

A.- PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO

Para la realización de la programación se tiene como referencia el marco legislativo que rige y orienta el sistema educativo español y que está formado por:

Constitución Española de 1978 (art. 27).

- **Ley Orgánica de 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (BOE 106/2006, de 4 de mayo de2006) LOE.**
- **Real Decreto 1631/2006 en el que se establecen las enseñanzas mínimas en la Educación Secundaria Obligatoria.(BOE nº 5, de 5 de enero de 2007).**
- **Decreto 231/2007, de 31 de julio por el que se establece la Ordenación y las Enseñanzas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía.**
- **Orden de 25 de julio de 2007, por la que se regula la atención a la diversidad del alumnado que cursa la ESO.**
- **Ley 17/2007, 10 de diciembre, de Educación en Andalucía. BOE nº 252 de 26 de diciembre de 2007.**
- **Decreto 327/2010, de 13 de julio por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los institutos de Educación Secundaria.**
- **Orden de 20 de junio de 2011, por la que se adoptan medidas para la promoción de la convivencia en los centros docentes sostenidos con fondos públicos y se regula el derecho delas familias a participar en el proceso educativo de sus hijos e hijas.**
- **Orden de 17 de marzo de 2011, por la que se modifican las Órdenes que establecen la ordenación de la evaluación en las etapas de educación infantil, educación primaria, educación secundaria obligatoria y bachillerato en Andalucía.**
- **Orden de 10 de agosto de 2007, por la desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía.**
- **Circular de 10 de marzo de 2005, en la que se compendia la normativa vigente sobre evaluación en la ESO.**
- **Real Decreto 1105/2014 de 26 de diciembre, pro 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.**
- **Instrucciones de 9 de mayo de 2015, de la Secretaría General de Educación de la Consejería de Educación, Cultura y Deporte, sobre la ordenación educativa y la evaluación del alumnado de educación secundaria obligatoria y bachillerato y otras consideraciones Generales para el curso escolar 2015-2016.**
- **Instrucciones de 8 de junio de 2015, por las que se modifican las de 9 de mayo de 2015, de la Secretaría General de Educación de la Consejería de Educación, Cultura y Deporte, sobre la ordenación educativa y la evaluación del alumnado de educación secundaria obligatoria y bachillerato y otras consideraciones Generales para el curso escolar 2015-2016.**
- **Orden de 14 de julio de 2016 y Real Decreto 1105/2014 de 26 de diciembre, por el que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria y al Bachillerato en la Co-**

munidad 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.1 INTRODUCCIÓN

Las imágenes constituyen un poderoso medio de representación, conocimiento y transformación de la realidad. La sociedad actual tiene una enorme capacidad para producirlas, transmitirlas y consumirlas.

Las imágenes se han convertido en un medio indispensable de conocimiento y comunicación; y todo parece indicar que su influencia se acrecentará en años venideros. Por ello, es preciso capacitar al alumnado en la comprensión, disfrute y valoración crítica de su entorno visual, desarrollando en el aula las capacidades, conocimientos y valores propios de las artes visuales, como parte integral de su formación.

Si bien todas las áreas del currículo deberían desarrollar la capacidad de observación del alumnado, es la Educación Plástica Visual y Audiovisual la que incide específicamente en el desarrollo de la percepción y el pensamiento visual. Proporcionando al alumnado las estrategias y recursos adecuados, se le capacitará para situarse en su entorno y en las imágenes que lo configuran de forma autónoma, crítica e innovadora.

La Educación Plástica Visual y Audiovisual no consiste solamente en la manipulación de materiales artísticos o técnico-gráficos, sino que debe proporcionar al alumnado los conocimientos y experiencias que enriquezcan sus capacidades de observación, de comunicación y de transformación del entorno a través de imágenes, desarrollando su creatividad e intensificando sus experiencias estéticas.

El área de Educación Plástica Visual y Audiovisual debe contribuir a desarrollar dos aspectos fundamentales en la formación, y que están estrechamente relacionados entre sí: la percepción visual y la creación de imágenes, el saber ver-saber comprender y el saber hacer-saber expresarse.

La percepción visual es un proceso cognitivo complejo, de índole marcadamente intelectual, relacionado con el resto de los procesos cognitivos. Por ello el saber ver implica un conjunto de métodos y estrategias básicas entre las que se encuentran las de identificar, diversificar, clasificar, seleccionar, analizar, distinguir, relacionar, sintetizar, interpretar y aplicar. A su vez, la creación de imágenes implica intuir, imaginar, encontrar, inventar formas plásticas originales y significativas. Además, actualmente las tecnologías de la información y la comunicación han aumentado las posibilidades expresivas del área, porque a los medios de expresión tradicionales se suma hoy el ordenador, lo que está haciendo emerger nuevas formas de creación de imágenes. Dadas las características de nuestra cultura se debe exigir un aprendizaje que atienda a las características particulares de cada medio: la publicidad, el cómic, la televisión, el cine, la fotografía, el diseño, el dibujo, la pintura o la arquitectura. De ahí que la Educación Plástica Visual y Audiovisual deba proporcionar al alumnado los conocimientos que les permitan comprender y desenvolverse satisfactoriamente con los mensajes visuales, frente a cuyo potencial se encuentran indefensos si desconocen sus fundamentos.

Es esencial el conocimiento de la especial relevancia que ha tenido en el desarrollo de la cultura humana, desde sus orígenes, la capacidad de inventar y manipular objetos, y el consiguiente perfeccionamiento fisiológico de las manos y habilidades manuales, que han evolucionado estrechamente relacionadas con la capacidad de percepción visual, con la orientación en el espacio y con las facultades intelectuales. De ahí la importancia del conocimiento de la manipulación de materiales en el aprendizaje. Todo lo que se ve, se toca, se plasma y se sintetiza de alguna forma, se comprende mejor, entendiendo aquí la capacidad de síntesis no como la habilidad de resumir, sino como la fase convergente del pensamiento creativo.

Ello requiere, por una parte, un cierto grado de destreza y conocimiento de los procedimientos, materiales e instrumentos adecuados; por otra, es necesario conocer y experimentar los conceptos de forma, espacio, color, textura, movimiento, proporción y composición, que adquieren una significación característica en cada uno de los lenguajes gráficos.

La investigación sobre la forma debe basarse, sobre todo, en el análisis y valoración de las principales manifestaciones arquitectónicas, escultóricas, cerámicas y pictóricas que, a lo largo de la historia, han configurado y siguen configurando el rico y variado patrimonio artístico de Andalucía. Pues, un conocimiento profundo y activo de nuestra propia tradición artística es un elemento decisivo para la comprensión de las manifestaciones creadoras de todos los pueblos y culturas.

Por último, es conveniente destacar la importancia que adquiere en esta área el conocimiento y desarrollo de la creatividad y la imaginación, así como de las técnicas para utilizarla a favor del individuo y de la sociedad, tarea a la que deberían contribuir todas las áreas y materias, pero muy especialmente las que están relacionadas con el arte. De ahí que entre los fines principales del área se encuentre el desarrollo de la capacidad de autoexpresión y de la estética.

El objetivo de esta programación es por tanto acercar al alumnado a su realidad, a su entorno visual y plástico, con una sensibilidad que les permita ser críticos y poder disfrutar de dicho entorno. Además se pretende que

adquieran las destrezas suficientes para poder expresarse utilizando diversos instrumentos y técnicas gráfico-plásticas y pudiendo elegir según sus propios criterios y aptitudes el medio más idóneo para comunicar determinado mensaje.

COMPOSICIÓN DEL DEPARTAMENTO

Seila Pineda Sánchez:
2 hora de EPVA de 1º ESO.
10 horas de EPVA de 2º ESO.

Fidel Rodriguez del Moral:
4 horas de EVPA de 1º ESO.
3 horas de EPVA de 4º ESO.
4 horas de DT de 1º de BACH.
4 horas de DT de 2º de BACH.
2 horas de Jefatura de Departamento.
1 hora de Coordinación de Área Artística.

A.2 IMPLICACIÓN DEL DEPARTAMENTO EN EL USO DE LAS TIC

La línea de actuación del departamento de dibujo en el uso de las TIC se llevará a cabo en todos los niveles educativos atendiendo fundamentalmente a dos líneas de actuación:
Una basada en el uso de la red para la búsqueda, consulta y ampliación de conceptos y contenidos relacionados con la materia que se esté implantado en el momento, así como para la visita de museos y galerías de arte.

Otra segunda línea del uso del ordenador en la aplicación de programas gráficos para el diseño y el dibujo en general ya que pueden servir de apoyo y descubrimiento para nuevas formas de expresión y de investigación, que deben ser coordinadas por los procedimientos llamados tradicionales, ya que cualquiera de ellos ofrecerá distintas posibilidades para enriquecer el nivel de utilización: gamas tonales, derivaciones de una forma, conceptos geométricos, representación espacial, etc.
En ese sentido los ordenadores se convierten en instrumentos de trabajo que abren caminos a la creatividad, a la investigación y a la interacción.

A.3 ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES
Para este curso se prevé la realización de las siguientes actividades complementarias y extraescolares:

- Participación en actividades que puedan aparecer a lo largo del curso que sean **interesantes para el desarrollo de la asignatura**.
- Dentro del programa Vivir y Sentir el Patrimonio se realizará unas pinturas de gran formato sobre el Arte Rupestre. Dicha actividad se llevaría a cabo durante el primero y segundo trimestre por alumnos de 4º ESO en clase de Dibujo dentro del bloque 1 de expresión plástica para su colocación en la Semana de las Artes.
- Participación en las **diferentes actividades que organice el Centro**.
- Actividades dirigidas a los diferentes niveles en **colaboración con otros departamentos.**
- Colaboración de alumnos/as en la **revista "El Barranco"**, que publica trimestralmente el instituto, mediante cómics, viñetas o dibujos en general.
- Organización de la decoración navideña del instituto.

A.4 CRITERIOS DE RECUPERACIÓN DE LOS ALUMNOS PENDIENTES

Para este curso nos encontramos con un total de 22 alumnos con materia pendiente del curso anterior distribuidos de la siguiente manera:

Educación Plástica Visual y Audiovisual de 1º de E.S.O.

Maqueda Gallardo, Jennifer
Segura Montero, Juan Miguel
Cherfil Sánchez, Aarón
Danjuk , Keijo
López Fernández, Gabriel
Van Ameijden , Giovanni Petri
Calin , Andreea Rebeca Denissa
Cano Heredia, Juan Antonio
Mateo Cid, Jesús
Corona Suárez, Diego
Ezzouaoui , Kaouter
Reyes Corona, Hebrea
Sánchez Sánchez, Francisco
Cano Ternero, Eric
Morilla Romana, Claudia
Salas Alfonso, Andrea
Strainu , Florentina Izabela

Educación Plástica Visual y Audiovisual de 2º de E.S.O.

Alfonso Yanes, Ismael
Cano Heredia, Yasmina
Fernández Baco, Lucía
Romero Hernández, Darío
Talaverón Jiménez, Ainhoa

De segundo de ESO con EPVA de primero hay 17 alumnos de los cuales 9 son absentistas.
De tercero de ESO con EPVA de segundo hay 5 alumnos de los cuales 1 es absentista.
De cuarto de ESO con materias pendientes del curso anterior no hay nadie.
De Dibujo Técnico II con la pendiente de primero tampoco hay nadie.

Para dicha recuperación de pendientes, en el Departamento de Dibujo, se ha establecido el siguiente programa:

PROGRAMA DE RECUPERACIÓN EPV EN LA ESO.
Distinguimos dos casos diferentes que pasamos a reseñar, así como sus criterios de evaluación:

a) Recuperación del curso anterior al que el alumno está cursando.

Si el alumno está cursando otro nuevo curso, el profesor que le imparte la materia, se encargará de la recuperación de la materia del curso anterior teniendo en cuenta:
La evaluación del alumno en el actual curso, siendo requisito indispensable el superar el curso actual para tener aprobado el curso anterior. De manera que si el alumno supera el curso actual, tendría recuperada la pendiente del curso anterior.

b) Recuperación del curso anterior al que el alumno no está cursando.
Si al alumno no le imparte clase ningún miembro del departamento, será el Jefe de departamento quien se encargue de la recuperación de la materia del curso anterior teniendo en cuenta:
Realización de láminas correspondientes al año anterior propuestas por el Departamento.

FECHA DE ENTREGA y RECOGIDA.
Fecha de entrega de actividades de los temas 1, 2 y 3: 4 de noviembre de 2019.
Fecha de recogida de actividades de los temas 1, 2 y 3: 18 de diciembre de 2019.

Fecha de entrega de actividades de los temas 4, 5 y 6: 6 de febrero de 2020.
Fecha de recogida de actividades de los temas 4,5 y 6: 1 de abril de 2020.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE PENDIENTES.
Para poder superar la materia de EPVA, el alumno/a tendrá que entregar en la fecha establecida las láminas dadas realizadas de la siguiente manera:
Con una portada para las actividades de cada tema que deberán contener: el número, título del tema, y dibujos representativos realizados con las técnicas de los contenidos tratados de manera personal.
Todo el conjunto de actividades se presentarán grapados o en funda de plástico con una portada inicial que deberá contener: el titulo ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN, el nombre del alumno y el curso.

CALIFICACIÓN EN %
– Laminas por tema: 80 %
– Portada de cada tema: 15 %
– Portada inicial y presentación: 5 %

A.5 PLAN DE FOMENTO DE LA LECTURA Y DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA Y CALCULO MATEMÁTICO. CRITERIOS SOBRE FALTAS DE ORTOGRAFÍA.

El Departamento de Dibujo se une al Plan de mejora de las Matemáticas, la lectura y la expresión oral de la siguiente forma:

- MATEMÁTICAS: Este departamento puede colaborar con esta área apoyando y ampliando los conceptos de Geometría Plana ya que estos aparecen también en el currículo del Área de Dibujo en todos los niveles de ESO y, naturalmente, en la asignatura de Dibujo Técnico I y II de Bachillerato.

- FOMENTO DE LA LECTURA Y EXPRESIÓN ORAL: El departamento de Dibujo colaborará en la mejora de este aspecto con lecturas comprensivas relacionadas con la asignatura en las respectivas unidades didácticas. Por otro lado los alumnos realizaran por equipos un trabajo de investigación por trimestre sobre una temática relacionada con los contenidos desarrollados,y exponiéndolos oralmente en clase, poniendo especial atención en la expresión oral.
  La bibliografia recomendada será la siguiente:

1. "Educación Plástica Visual y Audiovisual", Cuarto curso de E.S.O., EDICIONES SM, Madrid 1995.
2. "Educación Plástica Visual y Audiovisual", Cuarto curso de E.S.O., Ed. MCGRAW-HILL., Madrid 1996.
3. "Educación Plástica Visual y Audiovisual", Segundo curso de E.S.O., Ed. SANTILLANA. S.A., Madrid 1996.
4. "Educación Plástica Visual y Audiovisual", Segundo curso de E.S.O., Ed. EDITEX. S.A., Madrid 1997.
5. "Educación Plástica Visual y Audiovisual", Segundo curso de E.S.O., Ed. EVEREST. S.A., León 1997.
6. "Educación Plástica Visual y Audiovisual", Primer curso de E.S.O., Ed. SANTILLANA. S.A., Madrid 1996.
7. "Educación Plástica Visual y Audiovisual", Primer curso de E.S.O., Ed. EDITEX. S.A., Madrid 1997.
8. "Educación Plástica Visual y Audiovisual", Primer curso de E.S.O., Ed. EVEREST. S.A., León 1997.
9. Álvaro de Sandoval Guerra, "Observar, interpretar, expresar", Manual de Educación Plástica Visual y Audiovisual, Ed. SANDOVAL S.L., Santander 1996.
10. A. de Sandoval Guerra y S. Martínez Martínez, "Observar, interpretar, expresar 4", Educación Plástica Visual y Audiovisual, Ed. SANDOVAL S.L., Santander 2006.
11. F. Izquierdo Asensi, "Geometría Descriptiva", Ed. DOSSAT, Madrid, 1985.
12. M. González, y J. Palencia, "Trazado Geométrico", Ed. (los autores), Sevilla 1986.
13. M. González, y J. Palencia, "Normalización Industrial", Ed. (los autores), Sevilla 1973.

14. M. González, y J. Palencia, "Geometría Descriptiva", Ed. (los autores), Sevilla 1982.
15. F. Rodríguez, A. Revilla, "Tratado de Perspectiva", Ed. DONOSTIARRA, III edición, San Sebastián.
16. Joaquín Gonzalo Gonzalo "Prácticas de Dibujo Técnico, Croquización", Ed. DONOSTIARRA, San Sebastián.
17. "Teoría de técnicas de expresión gráfica", Primer curso de F.P., primer grado Delineación, Ed. EDEBE.
18. Hugh Aldersey-Williams, “Identidad Corporativa”, PARRAMÓN EDICIONES S.A., Barcelona 1993.
19. Peter Philips/ Gillian Bunce, “Diseños de Repetición”, EDICIONES G. Gili S.A., Barcelona 1996.
20. Dick Powell / Patricia Monahan, ” Técnicas avanzadas de rotulador”, Ed. HERMANN BLUME , Madrid 1993.
21. Equipo Fénix, “El Cómic”, Ed. ROSALJAI S.L., Barcelona 1996.
22. Jacob Most, “Manual práctico para iniciarse como guionista”, Ed. CIMS, Barcelona 1997.
23. Álvaro de Sandoval Guerra, “Glosario de términos gráfico-Plásticos”, Ed. SANDOVAL, Santander 1996.
24. “"Educación Plástica Visual y Audiovisual", Segundo curso de E.S.O., Ed. SM. Madrid 2002.
25. "Educación Plástica Visual y Audiovisual", Segundo curso de E.S.O., Ed. Akal. Madrid 2002.
26. “Educación Plástica Visual y Audiovisual", Primero curso de E.S.O., Ed. Casals. Barcelona 2002.
27. “Educación Plástica Visual y Audiovisual", Segundo curso de E.S.O., Ed. Casals. Barcelona 2002.
28. “Educación Plástica Visual y Audiovisual", Cuarto curso de E.S.O., Ed. Casals. Barcelona 2002.
29. "Plástica II", Segundo curso de la E.S.O., Ed. Edelvives, Zaragoza 2011.

- Las faltas de ortografía que se pudieran dar en los trabajos calificando con la resta de puntos de la manera que sigue:

1er Ciclo: 0,1 p. / falta
2º Ciclo: 0,2 p. / falta
Bachillerato: 0,25 p. / falta

Hasta un máximo de 2 puntos.

A.6 EVALUACIÓN INICIAL. ANÁLISIS Y CONCLUSIONES.

Tras la evaluación inicial celebrada durante los días 1, 2 y 3 de octubre de 2019, se ha detectado y comentado que no existe una gran diferencia entre los distintos grupos de primero de ESO ya que son todos bilingües tanto los que vienen de primaria como los repetidores y que ha sido agrupados siguiendo los consejos y orientaciones del tránsito.
De modo que no vemos que existan grandes dificultades para no poder desarrollar la Programación de Dibujo con normalidad sobre todo en los primeros de ESO, si bien de ha detectado que hay algún alumnos que otro que hay que tomar medidas de atención a la diversidad y de disciplina.

En los segundos de ESO hay un grupo de alumnos repetidores del 2º ESO D del curso pasado que no eran bilingües y que para este curso sí lo son. Ellos han sido repartidos entre los distintos segundos de ESO. Es aquí donde se presentan más problemas, pues son alumnos con un gran desfase de conocimientos y de actitud, esfuerzo e interés por los estudios que dificultan el desarrollo de las clases. No obstante, sería necesario trabajar la expresión y comprensión oral y escrita, para lo cual se realizará lo reflejado en la programación.

1º ESO A (EPVA)
Es un grupo Bilingüe que no presenta grandes dificultades para desarrollar y adquirir los contenidos de EPVA.
Es un grupo numeroso y muy hablador. Se entrevistará individualmente a aquellos alumnos cuyo comportamiento sea disruptivo , se pondrá en conocimiento de sus padres y asimismo en el de su tutor.

Alumnos con necesidades y medidas de atención a la diversidad.

Existen los siguientes alumnos que desarrollarán unos ejercicios adaptados no significativos, sin modificar sustancialmente los objetivos y contenidos:

Alberto Gutiérrez.
Alejandro Ruiz.
Guillermo Granados.
Abraham Fernández.
Saray Florido.
Mariano Ternero.
Por otro lado se encuentra la alumna Erica Pazos que presenta altas capacidades, la cual trabajará láminas con contenidos ampliados.

1º ESO B (EPVA)
Es un grupo Bilingüe que no presenta grandes dificultades para desarrollar y adquirir los contenidos de EPVA.
Es un grupo numeroso y muy hablador. Se entrevistará individualmente a aquellos alumnos cuyo comportamiento sea disruptivo , se pondrá en conocimiento de sus padres y asimismo en el de su tutor.

Alumnos con necesidades y medidas de atención a la diversidad.
Existen los siguientes alumnos que desarrollarán unos ejercicios adaptados no significativos, sin modificar sustancialmente los objetivos y contenidos:
Bryant Corona.
Jairo Florido.
Samuel Rus.
Jesús Ramírez.

1º ESO C (EPVA)
Es un grupo Bilingüe, donde algunos alumnos presenta grandes dificultades para desarrollar y adquirir los contenidos de EPVA, puesto que durante el último año de primaria no se impartió la materia de dibujo (durante ese tiempo dedicaban a materias como matemáticas y lengua).
Es un grupo numeroso y muy hablador. Hay un alumno repetidor: Álvaro Diéguez García.
Se entrevistará individualmente a aquellos alumnos cuyo comportamiento sea disruptivo , se pondrá en conocimiento de sus padres y asimismo en el de su tutor.

Alumnos con necesidades y medidas de atención a la diversidad.
Existen los siguientes alumnos que desarrollarán unos ejercicios adaptados no significativos, sin modificar sustancialmente los objetivos y contenidos:
Cortés Sánchez, Tania.

1º ESO D (EPVA)
Es un grupo Bilingüe, donde muchos alumnos presentan grandes dificultades para desarrollar y adquirir los contenidos de EPVA.
Es un grupo numeroso y muy hablador. Hay cuatro alumnos repetidores:
Calvillo Nuñez, Jesús (alumno muy disruptivo)
Fernández Fernández, Soraya (Absentista)
Jiménez Díaz, Alba
Romero Rueda, Antonio Manuel
Romero Sousa, Samuel (Absentista)
Se entrevistará individualmente a aquellos alumnos cuyo comportamiento sea disruptivo , se pondrá en conocimiento de sus padres y asimismo en el de su tutor.

Alumnos con necesidades y medidas de atención a la diversidad:
Alumnos con altas capacidades:
Reina Jiménez, Ezequiel
Este alumno trabajará además de los contenidos de clase, con material complementario que ayude a sus altas capacidades en el área de plástica.
Existen los siguientes alumnos que desarrollarán unos ejercicios adaptados no significativos, sin modificar sustancialmente los objetivos y contenidos:
Baco Cáceres, Claudio
Cortés Romero, Érica
Fernández Fernández, Soraya
García González, Mario
Herrera Montero, Ramón
Existe un alumno que desarrollará unos ejercicios adaptados, modificando sustancialmente los objetivos y contenidos. Se hace necesario para poder desarrollar los contenidos con este alumno, el apoyo en el aula de dibujo, de un especialista en el tratamiento de la necesidad específica de este alumno.:
Vega Cortés, Fernando

1º ESO E (EPVA)
Es un grupo Bilingüe que presenta ciertas dificultades para desarrollar y adquirir los contenidos de EPVA.
Es un grupo muy hablador y algo disruptivo con poca predisposición hacia el trabajo. Se entrevistará individualmente a aquellos alumnos cuyo comportamiento sea disruptivo , se pondrá en conocimiento de sus padres y asimismo con el de su tutor.

Alumnos con necesidades y medidas de atención a la diversidad.
Existen los siguientes alumnos que desarrollarán unos ejercicios adaptados no significativos, sin modificar sustancialmente los objetivos y contenidos:
Adrían Arcos.
Adrián Barbu.
Jaime Pulido.
Jose Antonio Cobano Hernández.
Sharay García González.
Daniel Mateo Galán.

2º ESO A (EPVA)
Es un grupo Bilingüe que no presenta grandes dificultades para desarrollar y adquirir los contenidos de EPVA.
Aún siendo un grupo numeroso tiene, en general, muy buen comportamiento. Si se diera el caso contrario, se harían entrevistas individuales con los alumnos y se pondría en conocimiento de sus padres y, asimismo, de su tutor.

Alumnos con necesidades y medidas de atención a la diversidad. Existen los siguientes alumnos que desarrollarán unos ejercicios adaptados no significativos, sin modificar sustancialmente los objetivos y contenidos:
Francisco Rodríguez Guisado.

2º ESO B (EPVA)
Es un grupo Bilingüe que presenta grandes dificultades para desarrollar y adquirir los contenidos de EPVA debido al mal comportamiento. Destaca en comportamiento disruptivo sobre los demás grupos y es difícil avanzar.
Se entrevistará individualmente a aquellos alumnos cuyo comportamiento sea disruptivo , se pondrá en conocimiento de sus padres y, asimismo, con el de su tutor.

También destacar que en esta clase hay alumnos de PMAR.

Alumnos con necesidades y medidas de atención a la diversidad.
Existen los siguientes alumnos que desarrollarán unos ejercicios adaptados no significativos, sin modificar sustancialmente los objetivos y contenidos:
Beatríz Perea Bejarano. (PMAR)
Ángel de Jesús Cadenas Martín
Jessica Felipa Cardoso Pereira.
Rafael Guerrero Lobato.
Javier Melero Narváez.
Noelia Montes Caballos.(PMAR)
Sara Moreno Perea.(PMAR)
Marina Prieto Abadía.
Gabriel López Fernández.

2º ESO C (EPVA)
Es un grupo Bilingüe que no presenta grandes dificultades destacables para desarrollar y adquirir los contenidos de EPVA.
Es un grupo hablador. Hay varios alumnos de PMAR. Tienen una disposición aceptable hacia el trabajo por ahora. Se entrevistará individualmente a aquellos alumnos cuyo comportamiento sea disruptivo , se pondrá en conocimiento de sus padres y, asimismo, con el de su tutor.

Alumnos con necesidades y medidas de atención a la diversidad.
Existen los siguientes alumnos que desarrollarán unos ejercicios adaptados no significativos, sin modificar sustancialmente los objetivos y contenidos:

Lucía Álvarez Delgado.
Azahara Arispón Recio (PMAR).
Dulce María Benjumea Luque
Andreea Rebeca Denissa Calin.
Rubén Delgado Navarro.(PMAR)
Adriana Díaz Carmona.(PMAR)
Sergio Muñoz Ramírez. (TDH)
Ángela de la Cruz Sánchez (PMAR)

2º ESO D (EPVA)
Este grupo Bilingüe, no presenta problemas que destaquen en cuanto a conocimientos previos, salvo algunos alumnos con adaptaciones curriculares. Sin embargo, en este grupo se ha detectado grandes problemas de disciplina, falta de colaboración, predisposición hacia los estudios y el trabajo, entorpecimiento e interrupción de la clase. Hay algunos alumnos absentistas y algunos alumnos con constante comportamiento disruptivo y varios repetidores.

En este grupo se integran los alumnos del aula TEA:

-JUAN CARLOS RAMIREZ GALÁN.
-M.MAR MARTÍN CONEJERO.
-CHRISTIAN CASTILLO EXPÓSITO.

Existen los siguientes alumnos que desarrollarán unos ejercicios adaptados no significativos, sin modificar sustancialmente los objetivos y contenidos:

Ghizlane El Hilali

Para aquellos alumnos de altas capacidades se les proporcionará actividades de ampliación:

Miguel Ángel Rodríguez Romana.

2º ESO E (EPVA)
Es un grupo bilingüe con un buen clima de trabajo. No presenta dificultades destacables para desarrollar y adquirir los contenidos de EPVA. Comparativamente tienen buena disciplina respecto al resto de los grupos aunque es un grupo muy hablador y hay que estar constantemente llamándole la atención. Hay alumnos absentistas.

Existen los siguientes alumnos que desarrollarán unos ejercicios adaptados no significativos, sin modificar sustancialmente los objetivos y contenidos:

Miguel Díaz González.
Andrés Herrera Delgado.
María Pulido.
Andrea Salas Alfonso.

4º ESO (EPVA)
Es un asignatura optativa, hay un grupo que no presentan dificultades para desarrollar y adquirir los contenidos de EPVA. Su comportamiento es bueno, por lo que se puede trabajar muy bien.

B.- PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEL ÁREA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL

La educación Plástica, Visual y Audiovisual es una materia del bloque de asignaturas específicas para primer y segundo ciclo de la educación Secundaria Obligatoria, ofertándose en este Centro en 1º, 2º y 4º en el bloque de asignaturas específicas de oferta obligatoria.

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

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

Andalucía es una comunidad con un legado histórico, natural y cultural muy amplio, puesto en valor como motor económico de numerosas comarcas y generador de recursos y bienestar para la población. La materia de educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a la formación cultural y artística del alumnado permitiéndole acceder a la comprensión, valoración y disfrute del mundo en el que se encuentra y la participación activa y

consciente de su cultura, sociedad y familia. el patrimonio cultural y artístico andaluz cuenta con numerosos referentes universales, entre otros, la obra de artistas andaluces como Picasso y Velázquez, las referencias arquitectónicas y su legado estético y ornamental, ejemplificado en construcciones como La Alhambra, el legado andalusí en general y su relación con las construcciones geométricas. También contamos con relevantes artistas contemporáneos en todos los campos de la creación artística, incluyendo la comunicación audiovisual: fotografía, cine, televisión, etc.

contenidos para el primer ciclo se presentan en tres bloques interrelacionados: expresión Plástica, Comunicación Audiovisual y dibujo Técnico. estos bloques se corresponden con los tres bloques de esta materia en la etapa de la educación Primaria: expresión Artística, educación Audiovisual y dibujo Geométrico. en el segundo ciclo se añade un bloque de contenidos relativo a Fundamentos del diseño, y el bloque Comunicación Audiovisual cambia por Lenguaje Audiovisual y Multimedia.

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

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

La vinculación de educación Plástica Visual y Audiovisual con otras materias queda reflejado en numerosos contenidos comunes. Hay presentes contenidos que tienen su aplicación en las relaciones de proporcionalidad, la representación de formas geométricas, redes modulares y movimientos en el plano. Los aspectos lingüísticos permiten establecer un paralelismo entre análisis de textos escritos con el análisis y conocimiento de la imagen, el uso de conceptos como alfabeto visual y sintaxis de la imagen, canales de comunicación y esquemas comunicativos. Los procesos científicos como la percepción de la luz, la refracción del color o el origen de las texturas son comunes a las materias científicas. Las aplicaciones de los procesos científicos junto con los diferentes sistemas de representación nos permiten abordar adecuadamente el conocimiento tecnológico.

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

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

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

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

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

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

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

creativa y artística por su capacidad comunicativa permite realizar aportaciones personales críticas a los valores sociales dominantes y darle voz a las minorías.

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

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

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

B.1. OBJETIVOS

Según la Orden del 14 de julio de 2016 (BOJA Núm 144) por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía, el ejercicio de esta competencia ha sido publicado el decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, de conformidad con lo dispuesto en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de educación, tras haber sido modificada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, y en el real decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, la enseñanza de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

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

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

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

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

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

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

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

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

9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

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

B.1.a. OBJETIVOS: Aplicados a 1º de ESO

Considerando que la relación de los alumnos con el entorno gráfico-plástico y visual se establece en las dos coordenadas saber ver y saber hacer, se hace necesario incidir en que para poder llegar al «saber hacer» es preciso disponer de un conocimiento mínimo de técnicas, recursos y capacidad elemental de percibir visualmente y de asimilar conceptos, para poder pasar posteriormente a desarrollar un cierto grado de destreza.

Los objetivos fijados han de reflejar el aprendizaje de una serie de contenidos básicos, desde el punto de vista de una cultura perceptiva y unas capacidades expresivas, en el marco de una educación formativa integral.

El orden secuencial de los objetivos no pretende ser rígido; únicamente trata de reflejar las capacidades que desarrollarán los alumnos/as en su aprendizaje.

La enseñanza de la Educación Plástica Visual y Audiovisual en esta etapa debe alcanzar los siguientes objetivos a lo largo de la etapa de la ESO:

1. Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

2. Apreciar los valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entenderlos como parte de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.

3. Comprender las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y elegir la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación.

4. Expresarse con creatividad, mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual y saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.

5. Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.

6. Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las Tecnologías de la Información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.
7. Representar cuerpos y espacios simples mediante el uso de la perspectiva, las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies y el detalle de manera que sean eficaces para la comunicación.

8. Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de un objeto partiendo de unos objetivos prefijados y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución.

9. Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración y la comunicación.

B.1.b. OBJETIVOS: **Aplicados a 2º de ESO**

En relación con los objetivos generales del segundo curso de la Educación Secundaria Obligatoria, los alumnos y alumnas de segundo curso desarrollarán las siguientes capacidades:

- Identificar contrastes y matices de color en los objetos de uso cotidiano y en el entorno. Analizar la adecuada aplicación del color en todo tipo de diseños, de acuerdo con sus valores emotivos, su visibilidad, etc. Experimentar los efectos ópticos relacionados con el color. Realizar composiciones con distintas técnicas, ensayando las posibilidades expresivas y comunicativas del color.
- Representar en el plano formas geométricas sencillas y, a partir de ellas, construir formas más complejas.
- Analizar formas de dos y tres dimensiones, descubriendo sus características, ritmos, estructuras y proporciones.
- Realizar composiciones de distintos tipos: creaciones libres, interpretaciones de un determinado contenido o estudios del entorno, teniendo en cuenta las relaciones de proporcionalidad entre los distintos elementos del conjunto.
- Interpretar correctamente los mensajes visuales del entorno y de los medios de comunicación. Analizar dichos mensajes, tanto si son casuales como intencionados.
- Realizar mensajes visuales según un código determinado. Crear signos con un significante dado. Buscar y diseñar iconos en el entorno.
- Analizar las imágenes propias de los medios de comunicación visual, considerando sus factores configurativos y expresivos, su influencia en la sociedad y en el entorno, su carácter informativo, estético, expresivo, representativo...
- Realizar composiciones tridimensionales, libres o con un determinado contenido, utilizando distintos materiales.
- Conocer los materiales, las técnicas y los procedimientos adecuados para cada tipo de realización, tanto para interpretaciones subjetivas como para interpretaciones objetivas o creaciones libres.
- Dibujar objetos sencillos, utilizando los sistemas descriptivos correctamente.

B.1.c. OBJETIVOS: **Aplicados a 4º de ESO**

En línea con los planteamientos expuestos en el currículo oficial, de la Educación Secundaria Obligatoria, los alumnos de cuarto curso desarrollarán las siguientes capacidades:

- Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno visual y cultural, siendo sensible a sus cualidades evocadoras, plásticas, estéticas y funcionales.
- Apreciar el hecho artístico como fuente de goce estético y como parte integrante de un patrimonio cultural, contribuyendo activamente a su respeto, conservación, divulgación y mejora.
- Desarrollar la creatividad y expresarla, 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.
- Interpretar las relaciones del lenguaje visual y plástico con otros lenguajes, y buscar el modo personal y expresivo más adecuado para comunicar los hallazgos obtenidos.
- Respetar, apreciar y aprender a interpretar otros modos de expresión visual y plástica distintos del propio y de los modos dominantes en el entorno, superando estereotipos y convencionalismos, y elaborar juicios personales que permitan actuar con iniciativa y adquirir criterios.
- Relacionarse con otras personas y participar en actividades de grupo, adoptando actitudes de flexibilidad, solidaridad, interés y tolerancia, superando inhibiciones y prejuicios y rechazando cualquier tipo de discriminación.
- Valorar la importancia del lenguaje visual y plástico como medio de expresión y comunicación y, por tanto, de vivencias, sentimientos e ideas, apreciando su contribución al equilibrio y bienestar personal.
- Apreciar las posibilidades expresivas que ofrece la investigación con diversas técnicas plásticas y visuales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.
- Planificar, individual y conjuntamente, las fases del proceso de realización de una obra, analizar sus componentes para adecuarlos a los objetivos que se pretende conseguir, y revisar cada fase antes de dar por acabado el proceso.

B.1.d. SECUENCIA DE LOS OBJETIVOS POR CICLOS

B.1.d.1. PRIMER CICLO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA (1º y 2º ESO)

- ➢ Percibir y analizar aspectos visuales del entorno e iniciar la crítica de imágenes y su comprensión
- ➢ Acercarse a la obra de arte con actitud abierta y receptiva hacia las sensaciones, emociones o ideas que transmite.
- ➢ Buscar una forma personal de expresarse y de utilizar los procedimientos del lenguaje visual y plástico. Iniciarse en el conocimiento de sus conceptos básicos.
- ➢ Analizar y utilizar las relaciones entre imagen y texto. Comparar distintos medios de comunicación y diferentes tipos de imágenes.
- ➢ Sustituir el rechazo a obras artísticas que no se comprenden, por una actitud de curiosidad y deseo de comprensión. Opinar con criterios personales sobre las obras de otros, desde el respeto a los autores.
- ➢ Valorar las ideas, opiniones y aportaciones de los compañeros. Contribuir, personalmente al progreso del grupo, en la medida de sus posibilidades. Rechazar cualquier forma de discriminación, por razones de sexo, personales o sociales.
- ➢ Superar complejos e inhibiciones en la utilización del lenguaje visual y plástico, valorándolo como un medio de expresión, comunicación y disfrute personal.
- ➢ Experimentar las posibilidades expresivas de diversos procedimientos gráfico-plásticos, buscando una forma personal de utilizar las técnicas, materiales e instrumentos.
- ➢ Planificar de forma flexible, el proceso de realización de una obra, valorando los distintos pasos y los resultados conseguidos según el propósito que se pretende.

B.1.d.2. SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA (4º ESO)

- ➢ Integrar y relacionar los conocimientos adquiridos y las capacidades desarrolladas en esta área con la realidad circundante (tanto en sus manifestaciones culturales y artísticas como en las más cotidianas), con otros lenguajes y con otras áreas del currículo.

- ➢ Desarrollar destreza en el manejo y uso de diferentes instrumentos y técnicas de los lenguajes gráfico-plásticos, aprovechando las posibilidades expresivas que estos instrumentos tienen por sí mismos.

- ➢ Comprender y manejar de forma creativa, eficaz y autónoma las posibilidades expresivas, descriptivas y estéticas de los elementos configurativos , y de la sintaxis del lenguaje visual.

- ➢ Manejar de forma fluida la terminología y el argot específicos del área que permita comunicar verbalmente conceptos, ideas y experiencias, relativos al área.

- ➢ Manejar la Geometría como técnica auxiliar para la interpretación de la realidad visual circundante y para crear imágenes de diversa índole en dos y en tres dimensiones.
- ➢ Planificar individual y colectivamente las fases del proceso creativo y procedimental de una obra gráfico-plástica.

- ➢ Analizar de forma crítica imágenes, valorando tanto sus cualidades plásticas y estéticas como expresivas y funcionales, y reconocer sus elementos formales y procedimientos técnicos.

Además, añadir como ***objetivo general*** para el ciclo -implícito o explícito en cada uno de los ya enumerados- que debe orientar cotidianamente la labor docente, el de ***estimular la confianza en las propias posibilidades, el interés y esfuerzo por la materia, la creatividad, imaginación y originalidad, una sensibilidad crítica, la superación de prejuicios, inhibiciones y convencionalismos, y actitudes de respeto, tolerancia y solidaridad.***

OBJETIVOS MÍNIMOS DE NIVELES DE ESO.

1º DE E.S.O.	**2º DE E.S.O.**
- Reconocer e identificar los elementos básicos en cualquier obra gráfica.	- Identificar el grado de inconicidad de las imágenes.
- Distinguir los colores primarios de los secundarios y ordenarlos por proximidad y oposición.	- Diferenciar las distintas apariencias que presentan el punto y la línea.
- Distinguir una obra abstracta de otra figurativa o realista.	- Diferenciar y adquirir los matices del color en las formas naturales y artificiales.
- Realizar dibujos con siluetas.	- Reconocer estructuras geométricas en el entorno y en el arte.
- Reconocer y dibujar rectas paralelas y perpendiculares.	- Realizar diseños con polígonos regulares.

- Comprender los conceptos de ángulo y segmento.	- Comprender el concepto de módulo como elemento compositivo que se repite.
- Reconocer y dibujar los polígonos base.	- Realizar composiciones modulares en las que intervengan circunferencias y entrelazados, finalizando los ejercicios con limpieza, orden y rigor geométrico.
- Descubrir la simetría en objetos naturales y artificiales del entorno.	- Realizar dibujos de objetos sencillos aplicando los fundamentos de los sistemas de representación.
- Aplicar las proporciones en el esquema de un cuerpo humano, encajando las partes del cuerpo a su altura correcta.	- Diferenciar la finalidad de distintas imágenes: entretener, convencer, informar, etc.
- Crear formas volumétricas con materiales de modelado.	- Diferenciar la información veraz de la engañosa en las imágenes publicitarias.

B.2 COMPETENCIAS:

Las COMPETENCIAS CLAVES se conciben como el conjunto de habilidades cognitivas, procedimentales y actitudinales que pueden y deben ser alcanzadas a lo largo de la enseñanza obligatoria por todo el alumnado, respetando las características individuales. Estas competencias son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo.

La 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 establece en su artículo 1 que el objeto de esta orden es describir las relaciones entre las competencias y los contenidos y criterios de evaluación de la Educación Primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato, de acuerdo con lo indicado por la disposición adicional trigésima quinta de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Siendo de aplicación en todo el territorio.

En el artículo 2 de dicha orden se establecen las siguientes competencias claves en el currículo,

a) Comunicación lingüística.

b) Competencia matemática y competencias claves en Ciencia y Tecnología

c) Competencia digital.

d) Aprender a aprender.

e) Competencias sociales y cívicas.

f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

g) Conciencia y expresiones culturales.

Dichas competencias claves sustituyen a las COMPETENCIAS CLAVES desarrolladas en el RD 1631/2006, según la siguiente relación.

Competencia clave	**Competencia básica.**
Comunicación lingüística	Comunicación lingüística
Matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología	Razonamiento matemático Conocimiento y la interacción con el mundo físico y natural
Digital	Digital y tratamiento de la información

Aprender a aprender	Seguir aprendiendo de forma autónoma a lo largo de la vida
Sociales y cívicas	Social y ciudadana
Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	Autonomía e iniciativa personal
Conciencia y expresiones culturales	Cultural y artística

El desarrollo de las competencias claves es el siguiente:

2.1.1. **Comunicación lingüística, referida a la utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita, tanto en lengua española como en lengua extranjera**. La Educación Plástica Visual y Audiovisual 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 lingüística.

- Desarrollar la capacidad lingüística en el área de las artes visuales con el objeto de comunicar mejor las ideas.
- Adquirir un vocabulario específico en relación a los diferentes agentes o significantes plásticos.
- Obtener y procesar información mediante la lectura y el estudio de contenidos artísticos.
- Elaborar mensajes escritos sobre contenidos artísticos.

2.1.2. **Competencia matemática y Competencias claves en Ciencia y Tecnología**

La competencia matemática entendida como la habilidad para utilizar números y operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión del razonamiento matemático para producir e interpretar informaciones y para resolver problemas relacionados con la vida diaria y el mundo laboral. 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, contribuyen a que el alumnado adquiera competencia matemática.

- Conocer diferentes materiales e instrumentos de trazado técnico.
- Desarrollar capacidades y habilidades relacionadas con el trazado geométrico.
- Conocer diferentes métodos geométricos y utilizarlos correctamente.
- Conocer trazados geométricos elementales para llegar a soluciones más complejas.
- Desarrollar capacidades abstractas con el objeto de entender cómo se aprecia y se representa la realidad espacial.
- Conocer diferentes códigos científicos y matemáticos de representación de formas.
- Utilizar el conocimiento geométrico en producciones personales.

Las COMPETENCIAS CLAVES en ciencia y tecnología, que recogerán la habilidad para la comprensión de los sucesos, la predicción de las consecuencias y la actividad sobre el estado de salud de las personas y la sostenibilidad medioambiental. La Educación Plástica Visual y Audiovisual contribuye a la adquisición de la competencia Competencias claves en Ciencia y Tecnología mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico.

- Observar y descubrir la relación entre el mundo natural y el artificial.
- Utilizar técnicas concretas para la descripción de las formas corpóreas.
- Aplicar procedimientos para el estudio y descripción del entorno.
- Relacionar procedimientos artísticos con el mundo natural.

2.1.3. **Competencia digital, entendida como la habilidad para buscar, obtener, procesar y comunicar la información y transformarla en conocimiento, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como un elemento esencial para informarse y comunicarse**. La importancia que adquieren en el currículo los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia y a las tecnologías de la información expresa el papel que se otorga a esta materia en la adquisición de la competencia en tratamiento de la información.

- Utilizar las tecnologías de la información para el desarrollo de los objetivos del área.
- Aplicar las tecnologías de la información en las actividades en el aula.
- Conocer y adquirir capacidad en el uso las tecnologías de la información para la obtención y tratamiento de imágenes y contenidos artísticos.
- Conocer y adquirir capacidad en el uso de medios tecnológicos concretos para el tratamiento del color en la imagen.
- Elaborar mensajes multimedia que fomenten la cultura, el arte y los derechos humanos.
- Colaborar en la elaboración de una revista digital de contenido artístico.

2.1.4. **Aprender a aprender.** A la competencia Aprender a aprender se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa.

- Utilizar la técnica y los conocimientos adquiridos en situaciones diferentes.
- Observar con el fin de adquirir información suficiente y relevante.
- Favorecer la reflexión sobre los procesos creativos.

2.1.5. **Competencias sociales y cívicas, entendidas como aquéllas que permiten vivir en sociedad, comprender la realidad social del mundo en que se vive y ejercer la ciudadanía democrática.** Esta materia constituye un buen vehículo para el desarrollo de la competencia Sociales y Cívicas. 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.

- Respetar las normas de funcionamiento de las aulas de Educación Plástica Visual y Audiovisual y de dibujo.
- Trabajar en equipo, aportando ideas, soluciones y respetando las de los demás.
- Trabajar en creaciones plásticas, expresando vivencias y emociones.
- Cuidar y conservar los materiales e instrumentos de dibujo técnico y el material informático y utilizarlos convenientemente en el proceso descriptivo.
- Cuidar y conservar la biblioteca del aula.
- Trabajar en equipo cooperando y siendo responsable de los actos.
- Trabajar en equipo cooperando en la elaboración de una revista digital de contenido artístico.

2.1.6. **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, que incluye la posibilidad de optar con criterio propio y espíritu crítico y llevar a cabo las iniciativas necesarias para desarrollar la opción elegida y hacerse responsable de ella. Incluye la capacidad emprendedora para idear, planificar, desarrollar y evaluar un proyecto**. Colabora en gran medida en la adquisición de Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor dado que sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma:

- Desarrollar la creatividad y favorecer iniciativas personales basadas en la investigación y experimentación.
- Desarrollar estrategias de planificación, teniendo presente diferentes posibilidades creativas.
- Planificar los procesos creativos, siendo autocrítico con los resultados.
- Favorecer la creatividad e imaginación en la búsqueda de formas, planificando el proceso creativo.

2.1.7. **Conciencia y expresiones culturales, que supone apreciar, comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de disfrute y enriquecimiento personal y considerarlas como parte del patrimonio cultural de los pueblos.** La Educación Plástica Visual y Audiovisual contribuye, especialmente, a adquirir la competencia artística y cultural. El alumnado aprende a:

- Conocer y aprender a valorar el patrimonio arqueológico y cultural de Andalucía.
- Conocer y diferenciar los distintos códigos artísticos que se dan en las manifestaciones plásticas.
- Conocer diferentes códigos artísticos y utilizar las técnicas y los recursos que le son propios.
- Trabajar con materiales y técnicas concretas experimentando con sus posibilidades visuales.
- Facilitar la expresión y comunicación artística personal.
- Conocer el entorno y aplicar diversas técnicas en su descripción.
- Facilitar la expresión y comunicación a través del color.

La adquisición de las competencias básicas permitirá al alumnado tener una visión ordenada de los fenómenos naturales, sociales y culturales, así como disponer de los elementos de juicio suficientes para poder argumentar ante situaciones complejas de la realidad.

B.3 CONTENIDOS:

EDUCACION PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. PRIMERO DE ESO

Bloque 1: Expresion Plástica.

1.- Elementos de la imagen:

- Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, claroscuro.
- Texturas: naturales, artificiales, táctiles y visuales.
- Técnicas para la creación de texturas.
- Equilibrio, proporción, ritmo, composiciones básicas.
- Niveles de iconicidad de una imagen.

2.- El color:

- El color y su naturaleza: colores primarios y secundarios.
- Color luz y color pigmento.
- Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.
- Técnicas gráfico plásticas secas, húmedas y secas.

Bloque 2: Comunicación audiovisual.

3.- La imagen visual:

- La comunicación visual. Elementos de la comunicación visual y audiovisual.
- Funciones de la comunicación visual y audiovisual.
- Signo visual. La imagen. La forma.
- Uso y finalidades de la imagen.
- Diferentes lenguajes visuales.
- El cómic. Elementos y recursos.
- La imagen fija. Fotografía.
- La imagen en movimiento. El cine.
- Medios de comunicación.

Bloque 3: Dibujo Técnico.

4.- Trazados geométricos:

- Conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
- Escuadra y cartabón. Conceptos y uso. Paralelismo y perpendicularidad.
- Circunferencia, círculo y arco. Uso del compás.
- Concepto de Ángulo. Clasificación de ángulos.
- Lugares geométricos. La bisectriz y la mediatriz. Trazados.

5.- Formas Poligonales.

- Triángulos. Clasificación. Propiedades geométricas. Trazados.
- Puntos y rectas de los triángulos.
- Cuadriláteros. Tipos. Construcciones básicas.
- Polígonos de más de cuatro lados: regulares e irregulares.
- Polígonos inscritos en una circunferencia y dado el lado. Construcciones.

6.- Dibujo proyectivo.

- Concepto de proyección aplicado al dibujo de vistas.
- Perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.
- Perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.

EDUCACION PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL. SEGUNDO DE ESO

Bloque 1: Expresion Plástica.

1.- La línea y textura:

- La línea como elemento expresivo, grafismo y trazo.
- La textura: cualidades expresivas.
- Las texturas orgánicas y geométricas.
- El color y la línea para crear texturas.
- La textura y los estilos artísticos.
- Acercamiento a la utilización de materiales y técnicas para crear texturas.
- La luz. Sombras propias y sombras arrojadas. El claroscuro.

2. Composición y técnicas de expresión:

- Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos.
- Proceso creativo. Bocetos, encaje, apuntes.
- Técnicas de expresión gráfico-plastica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage.
- El grabado. 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.

3.- El lenguaje visual:

- Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusisones ópticas.
- La imagen y la comunicación visual.
- Imagen e iconocidad.
- Finalidad y funciones del lenguaje visual y audiovisual.
- La imagen publicitaria. Recursos. Signos y símbolos: anagramas, logotipos, marcas y pictogramas.
- Imágenes fijas y en movimiento: la fotografía, el cine y la televisión.

Bloque 3: Dibujo Técnico.

4.- Trazados geométricos:

- Uso de las herramientas. Conceptos y trazados de paralelismo y perpendicularidad.
- Operaciones básicas. Operaciones con segmentos y con ángulos. Mediatriz. Bisectriz.
- Teorema de Thales. División de un segmento en partes iguales.

5.- Formas Poligonales:

- Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.
- Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y del lado.
- Tangencias y enlaces. Óvalos, ovoides y espirales.
- Movimientos y transformaciones en el plano. Redes modulares. Diseño con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.

6.- Dibujo proyectivo:

- Concepto de proyección. Principales sistemas de proyección y de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica.
- Perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.
- Perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.
- Perspectiva conica de volúmenes sencillos.
- Aplicación de coeficientes de reducción.

CUARTO DE ESO

Bloque 1: Expresión plástica.

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

Bloque 2: Dibujo Técnico.
Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales.
Trazados geométricos, tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño. Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico.
Proporción y escalas.
Transformaciones geométricas. Redes modulares. Composiciones en el plano.
Descripción objetiva de las formas. el dibujo técnico en la comunicación visual.
Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección.

Sistema diédrico. Vistas.
Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica.
Perspectiva caballera.
Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista.

Aplicaciones en el entorno. representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos.
Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis. recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes.
Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.
Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.

Bloque 3: Fundamentos del diseño.

Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad.
Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación.
Movimientos en el plano y creación de submódulos. Formas modulares. exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales.
El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí.
Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa. T
Tipografía.
Diseño del envase.
La señalética.
Diseño industrial: Características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad.
Herramientas informáticas para el diseño.
Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2d y 3d.
Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta.
Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana.
El lenguaje del diseño.
Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.

Bloque 4: Lenguaje audiovisual y multimedia.

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

B.4. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL

- **1º de ESO**

Unidades didácticas para 1º de ESO, relacionadas con los bloques de contenidos, se distribuirán a lo largo del curso de la siguiente forma:

1er. TRIMESTRE:

Bloque 1: Expresión plástica.
- Elementos visuales.
- El color.

2º TRIMESTRE:

Bloque 2: Comunicación audiovisual.
- La imagen visual.

Bloque 3: Dibujo Técnico.
- Trazados geométricos.

3er. TRIMESTRE:

Bloque 3: Dibujo Técnico.
- Formas poligonales.
- Espacio y Volumen.

- **2º de ESO**

Las unidades didácticas para 2º de ESO y bloques de contenidos con los que se relacionan, distribuidos por trimestres:

1er. TRIMESTRE:

Bloque 1: Expresion Plástica:
1.- La línea y textura.
2. Composición y técnicas de expresión.

2º TRIMESTRE:

Bloque 2: Comunicación audiovisual:

3.- El lenguaje visual.

Bloque 3: Dibujo Técnico:

4.- Trazados geométricos.

3er. TRIMESTRE:

Bloque 3: Dibujo Técnico:
5.- Formas Poligonales.

6.- Dibujo proyectivo.

- **4º de ESO**

1er. TRIMESTRE:

- Bloque 1: Expresión plástica.

2º TRIMESTRE:

- Bloque 2: Dibujo Técnico.

3er. TRIMESTRE:

- Bloque 3: Fundamentos del diseño.
- Bloque 4: Lenguaje audiovisual y multimedia.

B.4.a. TEMPORALIZACIÓN

En este curso 2016/17 en el IES “López de Arenas” de Marchena el área de EPV tiene la siguiente distribución de horas:

1º ESO: 2 horas semanales.

2º ESO: 2 horas semanales.

4º ESO: 3 horas semanales.

B.5. ADAPTACIÓN DE LAS NECESIDADES Y DIVERSIDAD DEL ALUMNADO

La Educación Secundaria Obligatoria, persigue dos finalidades fundamentales: ofrecer una formación básica común, y crear las condiciones que hagan posible una enseñanza personalizada que tenga en cuenta las peculiaridades de cada estudiante y se adapte a ellas.

Al concretar el proceso de enseñanza-aprendizaje, hay que considerar que: El profesorado debe ajustar la ayuda pedagógica a las diferentes necesidades del alumnado y facilitar recursos o estrategias variadas que permitan dar respuesta a las diversas motivaciones, intereses y capacidades que presentan los alumnos de estas edades.

Todo ello implica para el profesor, adoptar medidas que hagan efectiva la necesidad de que todos los alumnos reciban una formación básica común, dando respuesta a los problemas o dificultades de aprendizaje que puedan presentarse, creando las condiciones necesarias para que todos alcancen los objetivos generales de la etapa. A ello, también ayuda un currículo abierto y flexible, que permite tomar decisiones que ajusten mejor la respuesta educativa a las características del alumnado.

Esta diversidad del alumnado no hay que entenderla como algo ligado exclusivamente al desarrollo de sus capacidades o a las dificultades de aprendizaje, también éstas diferencias individuales están asociadas en muchas ocasiones a expectativas, motivaciones, estilos de aprendizaje u otros rasgos de la personalidad.

La atención a la diversidad tiene tres niveles de concreción: El primer nivel lo concretan las Disposiciones del MEC y las Normas de la Comunidad Autónoma, el segundo nivel lo concreta el Proyecto Educativo de Centro y el Proyecto Curricular de Centro y el tercer nivel queda concretado por las Programaciones de los Departamentos y que da reflejado en:

1. La programación
2. Selección de contenidos
3. Estrategias didácticas
4. Criterios de evaluación

Es en el contexto del grupo-aula donde adquiere su significado pleno el principio de atención a la diversidad de capacidades, intereses y motivaciones del alumnado.

En la programación, cada departamento secuencia los objetivos generales del área, los contenidos y los criterios de evaluación y posteriormente, cada profesor los desarrolla con su grupo de alumnos adaptando los elementos que puedan contribuir al tratamiento efectivo de las diferencias o dificultades que puedan presentar el alumnado.

En concreto, en cada una de las unidades didácticas se concretan algunas actividades de retroacción y proacción. Mediante las primeras se posibilita dar previsiones de posibles actividades de recuperación para aquellos alumnos que el profesor lo estime necesario.

Con las actividades de proacción permitimos que los alumnos que desarrollan muy sus capacidades tengan nuevos retos de aprendizaje y nuevos centros de interés. Para este grupo deberemos formular otros problemas que generen nuevas implicaciones y mayores complejidades de manera que los motiven hacia nuevas investigaciones en la materia. Ellos mismos son los que van generando necesidades de profundización, hasta donde hay que llegar en los contenidos.

En referencia al grupo-aula, si el profesor lo estima necesario o conveniente según las circunstancias, se podrá adaptar el material didáctico, variar la metodología, proponer las actividades de aprendizaje diferenciadas, acelerar o frenar el ritmo de nuevos contenidos sobre otros, profundizar en ellos o ampliarlos.

Se propone las siguientes estrategias:

1.- Adaptaciones en la evaluación

a) Selección de criterios específicos de evaluación.
b) Modificación de los instrumentos y procedimentos.

2.- Adaptaciones metodológicas

a) Utilización de métodos y procedimientos alternativos.
b) Selección de actividades alternativas.
c) Selección de actividades complementarias.
d) Utilización de material didáctico específico.
e)

3.- Adaptaciones en los contenidos

a. Priorización de los contenidos.
b. Introducción de los contenidos alternativos.
c. Eliminación de los contenidos.
d. Secuencia específica de los contenidos.

4.- Adaptaciones de los objetivos

a) Priorización de los objetivos.
b) Introducción de objetivos alternativos.
c) Secuenciación específica.
d) Eliminación de objetivos.

5.- Modificación en la temporalización

a) Modificación de la temporalización prevista en un ciclo o etapa.
b) Modificación de la temporalización de determinados contenidos y objetivos.

Por otra parte, para las adaptaciones curriculares, tanto significativas como no significativas, se seguirán las estrategias reseñadas anteriormente.

B.6 METODOLOGÍA EMPLEADA

CRITERIOS METODOLÓGICOS GENERALES.

Los criterios metodológicos en el área de la "Educación Plástica y Visual" deben atender simultáneamente a sus dos aspectos fundamentales: "aprender a ver" y "aprender a hacer". En ambos casos, han de integrarse de forma coherente la dimensión práctica de los contenidos y los aspectos conceptuales de los mismos. Eso supone que la intervención pedagógica debe estar orientada hacia una comprensión de los contenidos fundamentalmente práctica, partiendo de las experiencias visuales de los alumnos/as sobre el mundo cotidiano de imágenes y hechos plásticos, pero de forma que las actividades procedimentales no sean en sí mismas un fin sino un medio para la construcción de aprendizajes funcionales y significativos, para la interiorización de conceptos, para la comprensión crítica de la realidad visual y para poder disfrutar de ella, y también, claro está, de la actividad misma.

Para poder orientar adecuadamente la intervención pedagógica será necesario partir de las capacidades, conocimientos y experiencias previas de los alumnos/as sobre los que construyen su propio aprendizaje de nuevos contenidos, valorando hasta qué punto han superado esa apreciación simplista de la realidad, tan frecuente, que suele concretarse en estereotipos y convencionalismos, tanto perceptivos como representativos, y que conduce a una actividad poco creativa y poco sentida de la que, por tanto, es difícil disfrutar y aprender. A la vez, partir de esos conocimientos, experiencias y capacidades previas es la base de una adecuada atención a la diversidad que debe considerar también las diferentes necesidades e intereses y que se concretará, en la medida de lo posible, en opciones flexibles en cuanto a materiales y actividades y combinando el trabajo individual con el de grupo.

El profesor/a, como mediador del proceso educativo, realizará una función principalmente inductora de situaciones de aprendizaje constructivo, organizando la selección de contenidos, orientando sus significados, diseñando actividades y proporcionando métodos de trabajo, siempre desde una perspectiva motivacional. La intención será

favorecer actividades y pensamientos divergentes, autónomos, creativos y vivenciales. Para ello también será necesario que la actuación del profesor/a vaya encaminada no sólo al desarrollo del sentido estético y de las capacidades conceptuales y expresivas, sino también al desarrollo de una sensibilidad crítica y de la intuición y la imaginación como vías especialmente válidas de conocimiento vivencial.

Otro objetivo de la actuación del profesor/a será implicar y motivar al alumno/a para que aborde su proceso de aprendizaje rompiendo estereotipos y convencionalismos, desde una actitud de curiosidad, de búsqueda e inconformismo, y valorando los procesos y el trabajo sobre los resultados mismos, ya que toda solución puede llegar a ser positiva siempre y cuando el alumno/a haya sido consciente de sus decisiones, se identifique con sus hallazgos y exista una coherencia entre intención y expresión.

La interacción en el aula, es decir, la relación que el profesor/a establece con los alumnos/as así como la que desarrollan los alumnos/as entre sí, debe ser orientada para que exista un clima convivencial de respeto mutuo, integración, confianza y participación democrática que favorezca la iniciativa personal de los alumnos/as y que puedan expresarse espontánea y libremente, tanto en el campo verbal como en el quehacer plástico. De esta forma se facilitaría, a la vez, tanto el trabajo individual como el de grupo y el intercambio de conocimientos, experiencias y opiniones, tan enriquecedor en todo proceso educativo.

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 transcienda 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.

B.7 CRITERIOS DE EVALUACIÓN, COMPETENCIAS CORRESPONDIENTES Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

- **PRIMERO Y SEGUNDO DE ESO:**

EXPRESIÓN PLÁSTICA

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

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

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

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 grafico- plásticas.

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

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

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

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

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

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

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.
5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.
6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.
6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.
7.1. Transcribe texturas táctiles a textural visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.
8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.
8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.

COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. **CMCT, CeC.**
2. reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias. **CMCT, CeC.**
3. Identificar significante y significado en un signo visual. **CAA, CeC.**
4. reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. **CAA, CSC.**
5. distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos. **CAA, CSC.**
6. describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. **CCL, CSC, SIeP.**
7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. **Cd, CSC, SIeP.**
8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. **CCL, CSC, SIeP.**
9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. **CMCT, SIeP.**
10. diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. **CCL, CSC.**
11. reconocer las diferentes funciones de la comunicación. **CCL, CSC.**
12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. **CCL, CSC, SIeP.**
13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. **CAA, CSC, CeC.**
14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. **CAA, CSC, SIeP.**
15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra. **CAA, CSC, CeC.**
16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo. **Cd, CSC, SIeP.**

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.

2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.
2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.
3.1. Distingue significante y significado en un signo visual.
4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.
4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un
mismo tema.
5.1. Distingue símbolos de iconos.
5.2. Diseña símbolos e iconos.
6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y
describiendo los elementos de la misma.
6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los
elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.
7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.
7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.
8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.
10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.
11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.
11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.
12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, story board, realización...). Valora de manera crítica los resultados.
13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.
14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.
15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.
16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

DIBUJO TÉCNICO

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

2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o

con dos rectas secantes. **CMCT.**

3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente

estos conceptos. **CMCT.**

4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. **CMCT.**

5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. **CMCT.**

6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.

CMCT.

7. estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. **CMCT.**

8. estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. **CMCT.**

9. diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o

utilizando el compás. **CMCT.**

10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y

cartabón. **CMCT.**

11. estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. **CMCT.**

12. Conocer lugares geométricos y definirlos. **CCL, SIeP.**

13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. **CMCT.**

14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). **CMCT.**

15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. **CMCT.**

16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con

propiedad a la construcción de los mismos. **CMCT, SIe.**

17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. **CMCT.**

18. ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. **CMCT.**

19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. **CMCT.**
20. estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. **CMCT.**
21. estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. **CMCT.**
22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. **CMCT, SIeP.**
23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. **CMCT.**
24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. **CMCT, SIeP.**
25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros. **CMCT, CAA.**
26. estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. **CMCT, SIeP.**
27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales. **CMCT, CAA.**
28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. **CMCT, CAA.**
29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos. **CMCT, CAA.**

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.
2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.
3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.
5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.
6.1. Identifica los ángulos de 30o, 45o, 60o y 90o en la escuadra y en el cartabón.
7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás. 9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o
utilizando el compás.
10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla.
También utilizando regla, escuadra y cartabón.
11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de
Thales.
11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.
12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de
lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).
13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.
14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.

15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.
16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto. 17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.
18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.
19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.
20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.
21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.
22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.
22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.
23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.
24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.
25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.
26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.
27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.
28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.
29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

- **<u>CUARTO DE ESO:</u>**

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. **CSC, SIeP, CeC.**
2. realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas , tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo. **Cd, SIeP, CeC.**
3. elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización. **CAA, CSC, SIeP.**
4. realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. **CAA, CSC, SIeP.**
5. reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte. **CCL, CSC, CeC.**

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

1.1. 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.

2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen. 2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.

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

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.

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.

DIBUJO TÉCNICO

1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico. **CMCT, CAA.**

2. diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería. **CMCT, CSC, CeC.**

3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación. **CMCT, Cd, SIeP.**

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

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

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases. **CSC, SIeP, CeC.**

2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. **Cd, CeC.**

3. realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales. **CAA, SIeP, CeC.**

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

1.1. 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.
3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.
3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.
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.
3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.

LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo. **CCL, CSC, SIeP.**

2. reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades. **CAA, CSC, CeC.**

3. realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. **Cd, SIeP.**

4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial. **CCL, CSC.**

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.
1.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.
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.
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.
4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

B.7.b. CUÁNDO Y CÓMO EVALUAR.

La evaluación se llevaría a cabo en diversos momentos: al comienzo de una nueva fase de aprendizaje, con la evaluación inicial; durante el proceso de aprendizaje, con la evaluación formativa; al finalizar una fase de aprendizaje con la evaluación sumativa.

La **evaluación inicial** debe permitir conocer la situación concreta de cada alumno/a en cuanto a sus conocimientos y aptitudes previas, asi como para detectar sus posibles errores y estereotipos, tanto perceptivos como representativos. Las conclusiones que puedan obtenerse de la evaluación inicial, deberán tenerse en cuenta en la formativa y en la sumativa.

Cabe plantearse, en este sentido, una evaluación inicial coincidiendo aproximadamente con el comienzo de cada trimestre, realizando actividades específicas de conocimientos previos.

La **evaluación formativa** implica establecer registros que permitan determinar cuáles son los progresos y dificultades que jalonan el proceso de aprendizaje de cada alumno/a para establecer la ayuda pedagógica que necesita. Por consiguiente, se trata de una acción a desarrollar de forma constante, verificando qué es lo que el alumno/a va superando en relación a contenidos y objetivos, detectando los obstáculos y las causas que los producen, y aplicando los mecanismos necesarios para superarlos.

La **evaluación sumativa** se realizaría al finalizar una fase de aprendizaje, para determinar el grado en el que el alumno/a ha conseguido los objetivos educativos midiendo los resultados del proceso de aprendizaje, es decir, asignándole un valor a todo aquello que el alumno/a ha asimilado en un período concreto, reflejado en las actividades, trabajos y pruebas que los alumnos/as hayan realizado en dicho período.

Es necesario señalar aquí, la importancia, tanto en la evaluación formativa como en la sumativa, de las actitudes de los alumnos/as y su adecuación a las señaladas en los "contenidos" y a las normas básicas para una convivencia democrática.

En todos los casos, la evaluación es un proceso que implica:

- Establecer lo qué se va a evaluar de acuerdo a los criterios de evaluación.
- Recoger información mediante los procedimientos expuestos a continuación.
- Formular juicios y tomar decisiones de acuerdo a unos criterios de calificación.

Los **procedimientos** para recoger la información necesaria, todos ellos estrechamente relacionados, serán los que siguen:

- Seguimiento y análisis de las actividades realizadas por los alumnos/as. Este seguimiento se realizará de forma directa durante el proceso, cuando se lleve a cabo en el aula, y, en todo caso, recogiéndolas para que puedan ser analizadas y valoradas detenidamente por el profesor/a.
- Observación sistemática de los alumnos/as en el aula, fundamentalmente durante el proceso de realización de actividades de desarrollo y consolidación y/o de recuperación.

Este procedimiento es especialmente válido para analizar y valorar los hábitos y procedimientos de trabajo, el dominio y destreza en la realización y las actitudes, así como para detectar las dificultades.

- Diálogo profesor/a con los alumnos/as, individual y colectivamente, que va inevitablemente unido a los anteriores. Se entenderá como estrategia para corregir errores, tanto conceptuales como procedimentales, orientar adecuadamente los procesos, hábitos y destreza en el trabajo, y las mismas actitudes. También debe facilitar al alumno/a la reflexión y el análisis crítico de su propio proceso de aprendizaje. Este diálogo debe igualmente servir para que el alumno/a sienta apreciado su trabajo como único y original, así como para que conozca sus logros y aciertos, con lo que se le estimulará a superar las dificultades y a seguir avanzando en su proceso de aprendizaje.
- Pruebas específicas de diferentes tipos, con un carácter de resumen de contenidos necesarios para continuar de forma fluida el proceso de enseñanza-aprendizaje . Ayudarán a valorar la asimilación real y autónoma de contenidos en un período concreto.

EVALUACIÓN DE LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA.

El profesor/a debe revisar periódicamente los principios básicos que deben inspirar su actuación en el aula, y así poder analizar su actuación teniendo en cuenta:

- ➢ La adecuación de actividades y objetivos al nivel de desarrollo del alumnado y a sus experiencias y conocimientos previos.
- ➢ La temporalización y secuencia de contenidos orientada a la construcción de aprendizajes funcionales y significativos.
- ➢ El ajuste de materiales curriculares y de los recursos didácticos a las necesidades de los alumnos/as.
- ➢ La organización del espacio de trabajo de manera que se cree un ambiente agradable y funcional con el que el alumno pueda identificarse.
- ➢ La evaluación del aprendizaje de los alumnos/as.

Otro aspecto importante que debe tener en cuenta el profesor/a al valorar su actuación, es la opinión de los alumnos en relación a su actuación dentro del aula, propiciando un ambiente que favorezca la comunicación entre profesor/a y alumno/a y aceptando aquellas críticas que puedan mejorar todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- El curso consta de 6 temas.
- Se realizarán 2 temas por trimestre.
- Cada tema consta de 12 láminas.
- De la lámina 1 a la 6 será el primer parcial de ese tema.
- De la lámina 7 a la 12 será el segundo parcial de ese tema.
- La media de los dos parciales será la nota de ese tema.
- La media de dos temas será la media del trimestre que corresponda con la evaluación.
- La media de las tres evaluaciones será la nota final del curso.
- Se trabajará diariamente con Drive. Todos los alumnos tendrán acceso a una carpeta común compartida con toda su clase y con el profesor, y a una carpeta individual sólo compartida con el profesor.
- Todos los días los alumnos tienen que presentar la lámina del día en la carpeta individual de Drive. Si no sube la lámina al Drive a diario dentro del plazo establecido no será presentada y por consiguiente dicha prueba estará suspensa.
- Se evaluarán los **estándares de aprendizaje y criterios** establecidos en la programación de las prácticas realizadas en cada lámina.
- Aquellos alumnos que no han presentado las láminas diariamente en Drive o no hayan alcanzado los objetivos en base a los criterios y estándares programados, tendrán que presentar el cuaderno de láminas realizadas en un plazo establecido al finalizar el curso.

B.8 TEMAS TRANSVERSALES Y VALORES

De los temas transversales que se contemplan en el currículo oficial, en el área de la Educación Plástica y Visual algunos de ellos adquieren mayor relevancia.

Este área contribuye a la Educación moral y cívica de los alumnos/as, en tanto que uno de sus fines principales es la socialización de los alumnos/as en su medio, asimilando el entorno visual y plástico en que viven con una actitud reflexiva y crítica. Están estrechamente relacionadas con este tema todas aquellas actitudes dirigidas a la valoración, respeto y conservación del patrimonio cultural y al interés por relacionarse con otras personas y participar en actividades de grupo tomando conciencia del enriquecimiento que se produce con las aportaciones de los demás. La actuación del

profesor/a la hora de plantear y valorar los trabajos será un punto de referencia importante para el desarrollo de estas actitudes en los alumnos/as.

La i**gualdad de género** es uno de los objetivos que se ha de perseguir en la educación. Por ello, atendiendo el II Plan Estratégico de Igualdad de Género en Educación se trabajarán las recomendaciones realizadas por la Agencia Andaluza de Evaluación Educativa, en base a la evaluación realizada. También se trabajará el principio de la paridad, bajo la filosofía de una construcción social justa y equitativa entre los sexos. Una Desde esta área se ha de procurar valorar por igual, atendiendo a los mismos criterios, las aportaciones de los alumnos y de las alumnas. Asimismo es importante fomentar en el alumnado el interés por el análisis crítico de aquellos contenidos que denotan discriminación sexual en el lenguaje a través de la imagen, así como de los estereotipos que de forma inconsciente reflejan en sus trabajos, con el fin de llevar a cabo una progresiva transformación de actitudes. La cooperación entre alumnos y alumnas en la realización de los trabajos puede ser un buen contexto para eliminar posibles estereotipos de actividades ligadas al sexo.

Se trabajará en coordinación con la coordinadora del plan de igualdad en la realización de un concurso de carteles realizados por los alumnos del Centro donde se reflejen la iguales de género.

Se llevarán a cabo actuaciones de sensibilización, visibilización y prevención de laviolencia de género, y eliminación de actitudes y prácticas discriminatorias basadas en la idea de la inferioridad o superioridad de cualquier orientación sexual o expresión de identidad de género, cuidando la socialización igualitaria y la educación emocional en todos los niveles educativos, con especial atención a las relaciones afectivas entre adolescentes, así como ala promoción de un uso adecuado de las nuevas tecnologías.

De igual modo, es importante atender aquellos aspectos del área que inciden en la Educación del consumidor. Así, es fundamental dotar a los alumnos/as de conocimientos que les permitan analizar críticamente las necesidades de consumo creadas a través de la publicidad. Aquellos contenidos relacionados con el estudio de los elementos integrantes de un mensaje y su intencionalidad favorecerán una recepción activa y crítica de estos mensajes y una selección de los mismos en función de los intereses particulares del alumno/a.

En relación con el consumo relacionado con el ocio, la Educación Plástica y Visual ofrece excelentes oportunidades para orientar a los alumnos/as sobre diferentes actividades que contribuyen al desarrollo de la capacidad creativa y, a la vez, pueden llevar a cabo en su tiempo libre. Así, por ejemplo, la pintura, el cine, el teatro, la fotografía, la obra gráfica comercial, etc.., pueden conectar con los intereses de los alumnos/as y descubrirles aplicaciones desconocidas hasta el momento para ellos. Junto con ello, es necesario prestar atención a aquellos contenidos relacionados con el aprovechamiento de los materiales y recursos de que se dispone, experimentando con materiales de deshecho, creando sus propios instrumentos y compartiendo con los compañeros/as los materiales de que se dispone.

La Educación ambiental de los alumnos y alumnas es uno de los temas donde la Educación Plástica y Visual puede poner un mayor énfasis. Es fundamental inculcar a los alumnos/as pautas de actuación y comportamiento dirigidas al respeto al medio ambiente, a la vez que ampliar y mejorar, a través del lenguaje plástico, las posibilidades de comunicación del hombre con su entorno. De este modo, es importante dotar a los alumnos/as de pautas que les permitan valorar tanto las obras visuales creadas en relación con el ambiente como el ambiente mismo sobre el que el hombre haya intervenido (la arquitectura, el urbanismo, los ornamentos, etc..), atendiendo a criterios de armonía, estéticos, protección y conservación del medio, etc..

Desde esta área también se debe contribuir al desarrollo del resto de temas transversales como la Educación para la Paz, para la Salud, etc.., favoreciendo la cooperación entre los alumnos/as, el respeto por las opiniones y soluciones distintas a la propia, y colaborando al desarrollo de la estabilidad emocional y psíquica, de la autoestima, independencia y autonomía de los alumnos/as a través del desarrollo de las capacidades creativas y expresivas.

B.9 MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.

B.9.a. MEDIOS AUDIOVISUALES:

Sólo se puede enseñar teoría de la imagen utilizando a ésta como soporte permanente de las explicaciones. La utilización de medios y recursos visuales o audiovisuales es indispensable. Las proyecciones, láminas y video constituirán el grueso de medios y recursos. Otros como el ordenador también serán utilizados según lo establecido en apartado implicación del departamento en el uso de las TIC y siempre que las necesidades pedagógicas lo requieran.

El aula de Plástica dispone de un dispositivo de proyección digital fijo y otro movil, así como de una pantalla de proyección.

B.9.b. MATERIALES DE DIBUJO:

- Un lápiz HB, goma de borrar y sacapuntas con depósito.
- Tijeras y pegamento en barra.
- Una caja de lápices de colores (al menos 12 colores).
- Una caja de rotuladores de doble punta (al menos 12 rotuladores).
- Un Bloc de dibujo tamaño A4 con recuadro.

El Departamento de Dibujo aportará materiales como: escuadra y cartabón, regla milimetrada, compás, témperas, planchas de poliespan, etc…

B.9.c. LIBROS DE TEXTO:

El departamentos ha propuesto cambiar la utilización de los libros de texto por fotocopias y recursos TIC proporcionados por el profesorado.

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

DIBUJO TÉCNICO I y II
DE 1º y 2º de BACHILLERATO

C.- PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE LA MATERIA DE DIBUJO TÉCNICO I y II DE BACHILLERATO

C1.- OBJETIVOS
C2.- CONTENIDOS
C3.- METODOGIA Y SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS
C4.- EVALUACIÓN. ESTRUCTURA DE LAS PRUEBAS. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
C5.- ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.
C6.- PROGRAMA DE RECUPERACIÓN.
C7.- BIBLIOGRAFÍA

DIBUJO TÉCNICO I y II

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

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

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

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

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

El segundo bloque se ocupa de los sistemas de representación, analizando los fundamentos característicos de las axonometrías, la perspectiva cónica, el sistema diédrico y el de planos acotados, así como sus aplicaciones. durante el desarrollo de la fase de comunicación de ideas se potenciará el uso del dibujo «a mano alzada».

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

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

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

La materia dibujo Técnico contribuye al desarrollo de todas las competencias clave en mayor o menor proporción. La competencia en comunicación lingüística (**CCL**) de forma transversal. en esta materia el alumnado desarrolla, explica, expone y defiende sus propios proyectos y trabajos. el dibujo técnico supone en sí una modalidad de comunicación, en concreto audiovisual, de carácter universal y, hace uso de destrezas orales y escritas que acompañan a los recursos gráficos y tecnológicos.

La competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (**CMCT**) se desarrolla a través de la aplicación del razonamiento matemático siendo necesario en esta materia desarrollar destrezas en el manejo de cantidades: cálculos, mediciones, tamaños y proporciones; en cuanto al análisis de la forma y el espacio: posiciones

relativas entre elementos geométricos, representaciones gráficas en el plano y en el espacio y los sistemas de representación de objetos y volúmenes.

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

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

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

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

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

C1.- OBJETIVOS

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

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

C2.- CONTENIDOS

2.1.- CONTENIDOS DIBUJO TÉCNICO I

BLOQUE 1: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO

TEMA1
Elementos geométricos y trazados fundamentales: paralelas y perpendiculares. Lugares geométricos. Mediatriz. Ángulos, bisectriz. Circunferencia, Arco capaz. Teorema de Thales.

TEMA 2
Formas poligonales: triángulos: definición, clasificación. Construcciones., Cuadriláteros: definición, clasificación. Construcciones. Polígonos regulares: definición, construcciones. Polígonos estrellados.

TEMA 3
Transformaciones y relaciones geométricas: traslación, simetría: axial y central, giro, igualdad y semejanza, homotecia. Proporcionalidad: cuarta, tercera y media proporcional. Escalas: numérica y gráfica. Escalas normalizadas.

TEMA 4
Tangencias: definición. Lugares geométricos relacionados. Resolución de tangencias. Enlaces de líneas. Aplicaciones.

TEMA 5
Curvas técnicas: ovalo y ovoide. Construcciones. Voluta. Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Definición, elementos y propiedades más importantes.
Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial. Geometría y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 2d utilizando entre otras actividades la reproducción mediante las nuevas tecnologías de la tracería que encontramos en la Alhambra de Granada u otros edificios del patrimonio histórico andaluz.

BLOQUE 2: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

TEMA 6
Fundamentos de los sistemas de representación. Sistemas de representación en el Arte. evolución histórica de los sistemas de representación. Sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación. Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección. Clases de proyección. Sistemas de representación y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 3d.
Sistema diédrico: Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas. disposición normalizada. reversibilidad del sistema. número de proyecciones suficientes. representación e identificación de puntos, rectas y planos. Posiciones en el espacio. Paralelismo y perpendicularidad. Pertenencia e intersección. Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos Secciones planas. determinación de su verdadera magnitud.
Sistema de planos acotados. Aplicaciones.

TEMA 7
Sistema axonométrico. Fundamentos del sistema. disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción.
Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas.
Sistema **axonométrico oblicuo**: perspectivas caballeras y militares. Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.
Sistema cónico: elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual. determinación del punto de vista y orientación de las caras principales. Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos. representación simplificada de la circunferencia. representación de sólidos en los diferentes sistemas.

BLOQUE 3: NORMALIZACIÓN

TEMA 8
Elementos de normalización. el proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas. Formatos. doblado de planos. **Vistas**. Líneas normalizadas. Escalas. **Acotación. Cortes y secciones**. Aplicaciones de la normalización: dibujo industrial. dibujo arquitectónico.

2.2.- CONTENIDOS DIBUJO TÉCNICO II

BLOQUE 1: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO.

TEMA1
Trazados en el plano
Punto, recta y plano, posiciones relativas entre ellos. Semirrectas, segmentos, semiplanos. Ángulos: signo, igualdad, suma, diferencia, medida. Clasificación de los ángulos. Bisectriz de un ángulo. Mediatriz de un segmento.
Arco capaz.
Aplicaciones a la resolución de problemas.

TEMA 2
Polígonos
Formas poligonales: triángulos: definición, clasificación. Puntos y rectas notables. Construcciones., Cuadriláteros: definición, clasificación. Construcciones. Polígonos regulares: definición, construcciones. Igualdad de polígonos. Diseño de redes.

TEMA 3
Proporcionalidad y semejanza
Teoremas del cateto y de la altura. Figuras semejantes. Teorema de Thales. Media proporcional, tercera proporcional y cuarta proporcional entre segmentos. Escalas, sus tipos y aplicación gráfica.
Transformaciones
Traslación, simetría: axial y central, giro, igualdad y semejanza, homotecia. Concepto de proyectividad: Homografía: homología y afinidad

TEMA 4
Potencia
Concepto. Eje y centro radical
Tangencias
Lugares geométricos relacionados. Aplicación de potencia. Enlaces.

TEMA 5
Curvas técnicas
Cicloide. Epicicloide. Hipocicloide. Envolvente de una circunferencia.
Curvas cónicas
Elipse, hipérbola y parábola. Tangencias e intersección con una recta.

BLOQUE 2: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

TEMA 6
Sistema diédrico
Punto, recta y plano en sistema diédrico: resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad. Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas. Abatimiento de planos. determinación de sus elementos. Aplicaciones. Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones. Cambios de plano. determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones. Construcción de figuras planas. Afinidad entre proyecciones. Problema inverso al abatimiento. Cuerpos geométricos en sistema diédrico: representación de poliedros regulares. Posiciones singulares. determinación de sus secciones principales. representación de prismas y pirámides. determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones. representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas.

TEMA 7
Sistemas axonométricos ortogonales: Posición del triedro fundamental. Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema. Determinación de coeficientes de reducción. Tipología de las axonometrías ortogonales. Ventajas e inconvenientes. representación de figuras planas. representación simplificada de la circunferencia. Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones.

Sistema cónico de perspectiva lineal
Fundamentos y elementos del sistema. Representación de figuras poliédricas y de revolución.

BLOQUE 3: DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS

TEMA 8
Elaboración de bocetos, croquis y planos.
El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual (se pueden tomar como ejemplo obras arquitectónicas e industriales como los pabellones expositivos, cascos de bodegas, puentes, estaciones de trenes, viviendas o colegios que proliferaron en Andalucía a lo largo del siglo XX).
El proyecto: tipos y elementos. Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas. elaboración de las primeras ideas. dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas.
Elaboración de dibujos acotados. elaboración de croquis de piezas y conjuntos. Tipos de planos.
Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción.
Presentación de proyectos.
Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo.
Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos. Dibujo vectorial 2d. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas. Dibujo vectorial 3d. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas. Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.

C3.- METODOGIA Y SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS

La metodología a seguir en dibujo Técnico será eminentemente activa, dado el carácter fundamentalmente práctico de la materia ajustandose a las características del alumnado, a los recursos y al contexto con el fin de propiciar su aprendizaje competencial respondiendo 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 de geometría descriptiva 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 se realizará 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 se aplicarán 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, estando 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 potenciará 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 se integrarán 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.

Las clases se desarrollaran basándose en un proceso teórico-práctico donde se parte de unas explicaciones teóricas que se irán asimilando significativamente mediante la realización de ejercicios prácticos y ejemplos aclaratorios donde los alumnos/as no sólo asimilan los conceptos y la búsqueda de un planteamiento mas idóneo, sino la destreza procedimental en el uso de los instrumentos, el trazado, la precisión, limpieza y disposición del dibujo, así como la exactitud del resultado.

3.1.- SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS DIBUJO TÉCNICO I

Los contenidos se impartirán temporalmente de la siguiente manera:

En el **primer trimestre** se desarrollará sólo y únicamente el tema 6 del bloque de sistemas de representación que corresponde a los fundamentos de los sistemas de proyección y al alfabeto del sistema diédrico. Dada la importancia de este sistema y de la complejidad debido al concepto de proyectividad y desarrollo de la visión espacial que tiene para alumnos/as que lo han visto en su mayoría por primera vez es conveniente dedicarle el mayor tiempo posible para la perfecta asimilación y comprensión de los fundamentos del sistema con el fin de afrontar el segundo curso y demás estudios con garantías de éxito. Para aquellos alumnos que presenten más capacidad y lo asimilen con mayor rapidez se le ampliará el tema con problemas de intersecciones, paralelismo y perpendicularidad; adaptándonos así a la diversidad de los alumnos/as.

En el **segundo trimestre** del curso se desarrollarán han de dar los temas que comprenden el primer bloque de geometría y dibujo técnico; haciendo especial hincapié en los trazados fundamentales (bisectriz de un ángulo, mediatriz de un segmento, lugares geométricos, arco capaz y teorema de Thales), en las construcciones básicas de polígonos, conceptos y trazados básicos de tangencias y comprensión y construcción de las curvas cónicas.

Por último, en el **tercer trimestre** se darán los temas 7 de perspectiva y el último bloque de normalización dejando al mismo tiempo una hora de las cuatro semanales al repaso del tema 6 basándose en la realización práctica de problemas relacionados con dicha materia.

A lo largo dos tercios del curso se impartirá tres horas mensuales a la aplicación del dibujo vectorial iniciándose en AutoCAD.

3.2.- SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS DIBUJO TÉCNICO II

Los contenidos se impartirán temporalmente de la siguiente manera:

En el **primer trimestre** se desarrollará sólo y únicamente el tema 6 del bloque de sistemas de representación, donde se hará especial hincapié en:

- La aplicación de abatimientos, giros o cambio de plano para calcular en verdadera magnitud tanto distancias como ángulos entre rectas, de rectas con planos y de planos con los de proyección.
- Representación de cuerpos con una cara apoyada sobre cualquier tipo de plano. El octaedro con su diagonal principal perpendicular a un plano de proyección. Los prismas y las pirámides siempre serán rectas.

- Intersecciones con rectas y secciones producidas por cualquier plano así como la verdadera magnitud de la sección.
- Situar puntos sobre su superficie.

Dada la importancia de este sistema es conveniente desarrollarlo en profundidad dedicándole el mayor tiempo posible después de haber asimilado en el curso anterior los conceptos básico de proyectividad y representación cilíndrica ortogonal con el fin de obtener una perfecta comprensión de las herramientas y recursos conceptuales necesarios que les permita continuar los posteriores estudios universitarios con garantías de éxito.

En el **segundo trimestre** del curso se impartirán los temas que comprenden el primer bloque de geometría y dibujo técnico; haciendo especial hincapié en:

- Arco capaz, bisectriz de un ángulo y mediatriz de un segmento.
- Teorema de Thales, media, tercera y cuarta proporcional.
- Construcción de polígonos.
- Aplicación de potencia a la resolución de problemas de Tangencias.
- Transformaciones homográficas.
- Construcción de elipse, parábola e hipérbola. Tangencias desde un punto exterior o en un punto de la cónica.

Por último, en el **tercer trimestre** se darán los temas 7 de sistemas axonométricos y 8 del bloque 3 documentación gráfica de proyectos donde se hará especial hincapié en:

- La representación en perspectiva isométrica y caballera aplicando coeficiente de reducción de cuerpos que estén apoyados por sus caras o bases en los planos coordenados en planos paralelos a éstos.
- Elaboración de bocetos, croquis y planos. Utilización del AutoCAD en la realización de proyectos.

Es conveniente dejar una hora de las cuatro semanales al repaso del tema 6, o en su defecto no dejar de proponer actividades basándose en la realización práctica de problemas relacionados con dicha materia.

C4.- EVALUACIÓN.

4.1 CRITERIOS DE EVALUACIÓN DIBUJO TÉCNICO I

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.**

3. 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.**

4. 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.**

5. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados. **CAA, CMCT, SIeP.**

6. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final. **CAA, CMCT, SIeP.**

7. 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.**

8. 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.**

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
BLOQUE 1
1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema "paso a paso" y/o figura de análisis elaborada previamente.
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.
1.3. 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.
1.5. 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.
1.7. 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.
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. 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
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.
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
1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.
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.
1.2. 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.
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. 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.

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).
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.
2.4. Determinaseccionesplanasdeobjetostridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su 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.

3. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.
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. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.
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.
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

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.
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.

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.
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, disponiendo de acuerdo a la norma.
2.4. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.

2.5. Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.

4.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN DIBUJO TÉCNICO II

1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. **CCL, CAA, CMCT.**

2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia. **CCL, CAA, CMCT.**

3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización. **CCL, CAA, CMCT.**

4. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la «visión espacial», analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales. **CAA, SIeP, CMCT.**

5. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman. **CAA, CMCT.**

6. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales. **CAA, CMCT.**

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

8. Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad. **SIeP, CSC, CMCT, Cd.**

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
BLOQUE1

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.
1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.
1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión.
1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.
1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.
1.5. 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.

2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.
2.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.
2.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.
2.3. Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.

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

BLOQUE 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.

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

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.
2.1. 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.
2.2. Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.
2.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.
2.4. 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.
2.5. 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.

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.
3.1. Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección.
3.2. 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.
3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballeras.

BLOQUE 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 encomendadas con responsabilidad.
tareas
1.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo técnico.
1.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.

1.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.
1.4. 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.

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.
2.1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.
2.2. 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.
2.3. 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.
2.4. 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.

4.3 EVALUACIÓN. ESTRUCTURA DE LAS PRUEBAS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- Se harán dos controles y una prueba por trimestre, además de un examen de recuperación de los trimestres no superados en el mes de junio.
- Los controles tendrán un valor del 30% de la nota del trimestre.
- La prueba tendrá un valor del 60% de la nota del trimestre.
- Los ejercicios que se manden para casa tendrán un valor del 10% de la nota del trimestre.
- La nota del trimestre será la suma de los porcentajes de los ejercicios, de los controles y de la prueba.
- La nota informativa de cada trimestre que va en el boletín, será el número entero de la suma de porcentajes. No se tendrán en cuenta los decimales que haya.
- La nota ordinaria será la media aritmética de las notas trimestrales. Para que dicha media este aprobada tiene que tener al menos una calificación superior a 4 en los trimestres y obtener una media superior a 5.
- Para la nota ordinaria que va en el boletín se tendrá en cuenta los decimales obtenidos de las medias trimestrales.
- Cada control constará de dos ejercicios en formato A4.
- Cada prueba se desarrolla en un bifolio y está compuesta por un problema y dos ejercicios. En la primera página están impresas las normas para la realización de la prueba. En la segunda página aparece el problema, y en las dos páginas siguientes el ejercicio 1 y el ejercicio 2. La diferencia entre problema y ejercicio radica exclusivamente en su extensión. Además en cada problema o ejercicio aparecerá la nota máxima que el alumno/a podrá obtener si lo realiza correctamente. En el caso de que el problema o ejercicio conste de varios apartados también se indicarán las puntuaciones parciales de cada uno de ellos. Tanto el problema como los ejercicios se resolverán únicamente de forma gráfica.
- El problema se calificará siempre, como máximo, con cuatro puntos, y cada uno de los ejercicios, como máximo, con tres puntos. Esta puntuación se distribuirá entre los apartados del problema o los ejercicios si los tuviesen.
- La puntuación de cada problema o ejercicio se deberá realizar atendiendo a los siguientes aspectos y consideraciones:

    - Comprensión del enunciado y de los datos, por la corrección del planteamiento: 45% de la puntuación máxima.
    - Conocimiento de los procedimientos y de las normas, por la exactitud del resultado: 45% de la puntuación máxima.
    - Destreza en el trazado, por la precisión, limpieza y disposición del dibujo: 10% de la puntuación máxima.

En resumen:

- **Planteamiento: 45%**
- **Resultado: 45%**
- **Calida gráfica: 10%**

Las pruebas se realizarán con el programa de Dibujo autoCAD, de este modo se obtiene la mayor claridad, precisión y limpieza en la distribución de los datos así como la posibilidad de permitir la resolución de los problemas y ejercicios pudiéndolos imprimir y dárselos al alumnado una vez entregada la prueba con el fin de que analicen los posibles errores y le sirva como herramienta correctora y de aprendizaje.

C5.- ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

Medidas y programas para la atención a la diversidad.
1. Por Orden de la Consejería competente en materia de educación se establecerá para la etapa de Bachillerato el conjunto de actuaciones educativas de atención a la diversidad dirigidas a dar respuesta a las diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje, motivaciones, intereses, situaciones socioeconómicas y culturales, lingüísticas y de salud del alumnado, con la finalidad de facilitar la adquisición de las competencias clave y el logro de los objetivos de la etapa y no podrán, en ningún caso, suponer una discriminación que le impida alcanzar la titulación correspondiente.
2. La atención a la diversidad se organizará, con carácter general, desde criterios de flexibilidad organizativa y atención inclusiva, con el objeto de favorecer las expectativas positivas del alumnado sobre sí mismo y obtener el logro de los objetivos y las competencias clave de la etapa.
3. Los centros docentes adoptarán las medidas de atención a la diversidad, tanto organizativas como curriculares en el Bachillerato, que les permitan, en el ejercicio de su autonomía y en el marco de la planificación de la Consejería competente en materia de educación, una organización flexible de las enseñanzas y una atención personalizada al alumnado en función de sus necesidades educativas.
4. Las medidas de atención a la diversidad que adopte cada centro formarán parte de su proyecto educativo, de conformidad con lo establecido en el artículo 121.2 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo.
5. Al comienzo del curso o cuando el alumnado se incorpore al mismo, se informará al alumnado y a sus padres, madres o personas que ejerzan su tutela legal, de las medidas y programas para la atención a la diversidad establecidos por el centro e, individualmente, de aquellos que se hayan diseñado para el alumnado que lo precise, facilitando la información necesaria para que puedan apoyar el proceso educativo de sus hijos e hijas.
6. Entre las medidas generales de atención a la diversidad en el Bachillerato, los centros docentes desarrollarán las actividades de recuperación y la evaluación de las materias pendientes a las que se refiere el artículo 17.4 de acuerdo con lo que establezca por Orden la Consejería competente en materia de educación.
Asimismo, se tendrá en consideración el ritmo y estilo de aprendizaje del alumnado especialmente motivado por el aprendizaje.

Atención del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.
1. La Consejería competente en materia de educación establecerá las medidas curriculares y organizativas oportunas que aseguren el adecuado progreso del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo que requiera una atención educativa diferente a la ordinaria, al que se refiere el artículo 71 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, a fin de que pueda alcanzar el máximo desarrollo posible de sus capacidades personales y, en todo caso, los objetivos establecidos con carácter general para todo el alumnado.
2. La Consejería competente en materia de educación fomentará la equidad e inclusión educativa del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo, la igualdad de oportunidades, las condiciones de accesibilidad y diseño universal y la no discriminación por razón de discapacidad, mediante las medidas que sean necesarias para conseguir que este alumnado pueda acceder a una educación de calidad en igualdad de condiciones.
3. Entre las medidas de atención a la diversidad para el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo se contemplarán, entre otras, las adaptaciones de acceso al currículo para el alumnado con necesidades educativas especiales, las adaptaciones curriculares, la exención en determinadas materias, el fraccionamiento, así como los programas de enriquecimiento curricular y la flexibilización del período de escolarización para el alumnado con altas capacidades intelectuales.
4. Asimismo, se establecerán medidas de flexibilización y alternativas metodológicas en la enseñanza y evaluación de la lengua extranjera para el alumnado con necesidades educativas especiales derivadas de discapacidad, en especial para aquél que presenta dificultades en su expresión oral. Estas adaptaciones en ningún caso se tendrán en cuenta para minorar las calificaciones obtenidas.
Artículo 24. Escolarización del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.
1. La escolarización del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo se regirá por los principios de normalización e inclusión y asegurará su no discriminación y la igualdad efectiva en el acceso y permanencia en el sistema educativo.
2. La escolarización del alumnado con altas capacidades intelectuales, identificado como tal según el procedimiento y en los términos establecidos por la Consejería competente en materia de educación, podrá contemplar la flexibilización de la duración de la etapa, con independencia de su edad, de conformidad con la normativa vigente.
3. Para el alumnado que curse la etapa de manera fraccionada no será de aplicación lo dispuesto en el artículo 11.2 del presente Decreto.

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.

Según establece el el artículo 16.4 del decreto 110/2016, de 15 de junio, se establecerán las medidas más adecuadas, tanto de acceso como de adaptación de las condiciones de realización de las evaluaciones, para que las mismas, incluida la evaluación final de etapa, se adapten al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo, conforme a lo recogido en su correspondiente informe de evaluación psicopedagógica. Estas adaptaciones en ningún caso se tendrán en cuenta para minorar las calificaciones obtenidas. A la promoción del alumnado a segundo curso sin haber superado todas las materias deberán matricularse de las materias pendientes del curso anterior, así como realizar un **programa de refuerzo** destinado a la recuperación de los aprendizajes no adquiridos y superar la evaluación correspondiente a dicho programa.

C6.- PROGRAMA DE RECUPERACIÓN DIBUJO TÉCNICO II

Desde el Departamento de Dibujo, para aquellos alumnos/as que cursen Dibujo técnico II sin haber superado los objetivos de Dibujo técnico I llevaran a cabo un programa de refuerzo llevado a cabo por el profesor que le imparta la asignatura de segundo curso y basado en un seguimiento semanal y personalizado sobre aclaraciones teóricas y dudas de casos prácticos que el alumnado deberá realizar semanalmente destinado a superar los aprendizajes no adquiridos. De su contenido, se informará tanto al alumnado como a sus padres, madres o tutores legales al comienzo del curso escolar.

Al final de cada trimestre el alumnado deberá realizar una prueba con la misma estructura establecida en el punto 4.3 de esta programación con el fin de demostrar que ha adquirido los objetivos y aprendizajes establecidos en los criterios de evaluación para Dibujo técnico I.

C7.- BIBLIOGRAFÍA

A.A. V.V.;
PRUEBAS DE ACCESO A LA UNIVERSIDAD. Propuestas de exámenes 1996-1998.

GONZÁLEZ MONSALVE, M Y PALENCIA CORTÉS, J.;
GEOMETRÍA DESCRIPTIVA.
Sevilla, 1982.

GONZÁLEZ MONSALVE, M Y PALENCIA CORTÉS, J.;
TRAZADO GEOMÉTRICO. Dibujo técnico I
Sevilla, 1970.

GUTIERREZ VÁZQUEZ, A., IZQUIERDO ASNSSI, F., NAVERRO DE ZUBILLAGA,J. Y PLACENCIA VALERO,J.;
DIBUJO TÉCNICO
1992

IZQUIERDO ASENSI, F.;
EJERCICIOS DE GEOMETRÍA DESCRIPTIVA I. Sistema diédrico. Pinto, 1992. 12ª edición.

IZQUIERDO ASENSI, F.;
EJERCICIOS DE GEOMETRÍA DESCRIPTIVA II. Sistema axonométrico. Pinto, 1992. 12ª edición.

IZQUIERDO ASENSI, F.;
EJERCICIOS DE GEOMETRÍA DESCRIPTIVA IV. Sistema conico. Madrid, 1997.

IZQUIERDO ASENSI, F.;
GEOMETRÍA DESCRIPTIVA. Madrid, 1990.

RODRÍGUEZ DE ABAJO, F.J,;
GOEMETRÍA DESCRIPTIVA. Tomo I. Sistema diédrico.
San Sebastián, 1992. 11ª edición.

RODRÍGUEZ DE ABAJO, F.J,;
GOEMETRÍA DESCRIPTIVA. Tomo III. Sistema axonométrico.
Alcoy, 1964.

RODRÍGUEZ DE ABAJO, F.J,;
GOEMETRÍA DESCRIPTIVA. Tomo IV. Perspectiva caballera.
San Sebastián, 1991. 5ª edición.

RODRÍGUEZ DE ABAJO, F.J,;
GOEMETRÍA DESCRIPTIVA. Tomo V. Sistema cónico.
San Sebastián, 1992. 5ª edición.

RODRÍGUEZ DE ABAJO, F.J. Y ÁLVAREZ BENGOA, V.;
CURSO DE DIBUJO GEOMÉTRICO Y CROQUIZACIÓN.
San Sebastián, 1992.

RODRÍGUEZ DE ABAJO, F.J. Y ÁLVAREZ BENGOA, V.;
DIBUJO TÉCNICO
San Sebastián, 1984.

RODRÍGUEZ DE ABAJO, F.J. Y GALARRAGA ASTIBIA, R.;
NORMALIZACIÓN DEL DIBUJO INDUSTRIAL
San Sebastián, 1993.

SENABRE, J.; DIBUJO TÉCNICO**.** Zaragoza, 1992.

D.- PROPUESTAS DE MEJORA.

El Departamento de Plástica propone como medidas de mejora para este curso las siguientes:

- El Departamento se ha propuesto, para este curso 2019/2020, utilizar más y mejor los recursos informáticos de los que disponemos en el aula de dibujo (ordenador del profesor, cañón digital, carros de PCs portátiles, etc.)
- Fomentar las TIC a través del Drive y el correo corporativo para la entrega de láminas.
- Implantación del uso del cuaderno Seneca y Pasen para la comunicación con las familias.
- Organizar las mesas en grupos de tres bloques para fomentar el trabajo en equipo, y poder homogeneizar según las necesidades educativas de los alumnos.
- Establecer estrategias mediante apercibimientos y expulsiones en cooperación con la dirección del Centro y el resto de equipo educativo de los distintos grupos. Controlar los cada vez mayores problemas de disciplina, sobre todo en los grupos no bilingües, que este curso están sobre los treinta y con un mayor número de alumnos disruptivos que obstruyen el derecho a la educación de otra minoría con mejor predisposición. En pocas palabras intentar que no revienten la clase.