

Consejería de Educación, Cultura y Deportes

I.E.S. Juan D'Opazo

Calatrava, 7 13250 DAIMIEL

Castilla-La Mancha



Unión Europea

Fondo Social Europeo
"El FSE invierte en tu futuro"



PROGRAMACIÓN
DIDÁCTICA
IES Juan D'Opazo

2019/
20

Educación Secundaria Obligatoria

Bachillerato

Departamento de

DIBUJO

ÍNDICE

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

- A) #INTRODUCCIÓN
- B) #SECUENCIA Y TEMPORIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS.
- C) #CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES EVALUABLES
- D) #INTEGRACIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE EN LOS ELEMENTOS CURRICULARES
- E) #ESTRATEGIAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES
- F) #CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
- G) #ORIENTACIONES METODOLÓGICAS, DIDÁCTICAS Y ORGANIZATIVAS
- H) #MATERIALES CURRICULARES Y RECURSOS DIDÁCTICOS
- I) #PLAN DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

DIBUJO TÉCNICO

- A) #INTRODUCCIÓN SOBRE LAS CARACTERÍSTICAS DE LA MATERIA
- B) #SECUENCIACIÓN Y TEMPORIZACIÓN DE CONTENIDOS DE DIBUJO TÉCNICO
- C) #CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SUS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
- D) #INTEGRACIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE EN LOS ELEMENTOS CURRICULARES DE LA MATERIA
- E) #ESTRATEGIAS E INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES DEL ALUMNADO
- F) #CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN LA MATERIA DE DIBUJO TÉCNICO
- G) #ORIENTACIONES METODOLÓGICAS ORGANIZATIVAS Y DIDÁCTICAS
- H) #MATERIALES CURRICULARES Y RECURSOS DIDÁCTICOS
- I) #PLAN DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN

- A) #INTRODUCCIÓN AL TALLER
- B) #SECUENCIA Y TEMPORALIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS DEL TALLER
- C) #CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES EVALUABLES EN EL TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN

- D) #INTEGRACIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE EN LOS ELEMENTOS CURRICULARES DEL TALLER
- E) #ESTRATEGIAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DE APRENDIZAJES
- F) #CRITERIOS DE CALIFICACIÓN PARA EL TALLER
- G) #ORIENTACIONES METODOLÓGICAS DE ORGANIZACIÓN Y DIDÁCTICAS
- H) #MATERIALES CURRICULARES Y RECURSOS DIDÁCTICOS
- I) #PLAN DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

INTRODUCCIÓN

La expresión artística es fundamental para la vida del ser humano y el desarrollo de las sociedades en las que convive, tiene lenguajes propios que la convierten en una forma de comunicación universal y al mismo tiempo permite una diversidad de manifestaciones tan amplias como la creatividad de las distintas culturas. La materia de Educación plástica visual y audiovisual ofrece una relación directa y práctica con todas las competencias clave y, por su naturaleza integradora e interdisciplinar, es fundamental en esta etapa de desarrollo del alumnado, teniendo como finalidad principal proporcionar las herramientas y recursos que le permitan analizar y comprender la realidad natural, social y cultural que le rodea, al mismo tiempo que aprende a expresar, de forma creativa y crítica, sus sentimientos, ideas y experiencias.

Es importante que el alumnado no se convierta en mero observador pasivo de nuestra cultura y de la realidad social (una sociedad filtrada por referencias estéticas de todo tipo, presentes tanto en sus procesos de socialización, como de construcción de identidad), por lo que es necesaria una formación amplia a través de la actividad plástica, ya que es un medio idóneo para formar ciudadanos activos, críticos y sensibles con el entorno que los rodea, y de esta forma, conseguir que sean capaces de interactuar con su entorno, analizando y entendiendo los constantes y masivos mensajes que en la actualidad se transmiten a través de imágenes y medios audiovisuales para después poder crear soluciones originales.

La Educación Plástica es determinante para aprender a analizar y resolver problemas de forma creativa en diferentes áreas del conocimiento reforzando, al mismo tiempo, los contenidos trabajados en el resto de materias de la etapa. Gracias al estudio y experimentación con los diversos lenguajes y códigos visuales y audiovisuales, el discente podrá sentirse capaz de manejar distintas herramientas y recursos en diferentes contextos, respondiendo a sus necesidades expresivas y comunicativas.

Durante este curso y por motivos derivados del horario general del centro, uno de los miembros del departamento impartirá una hora de la materia de Valores Éticos de 4º ESO. En todo momento se seguirá la metodología y se impartirán los contenidos concretados en la programación del departamento de Historia. Asimismo se seguirán los criterios e instrumentos de evaluación especificados en dicha programación.

SECUENCIA Y TEMPORIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS

PRIMER TRIMESTRE: Trabajaremos todo lo relativo al bloque de dibujo técnico aplicado a proyectos

- Materiales específicos de dibujo técnico.
- Elementos básicos del dibujo técnico: Punto. Línea. Tipos de líneas (recta, curva, semirecta, segmento, quebrada). Posiciones relativas de las rectas (rectas secantes, paralelas y perpendiculares). Suma y resta de segmentos. Mediatriz. Plano. Definición.
- La circunferencia y sus elementos. Posiciones relativas de las circunferencias.
- Ángulos: Tipos. Suma y resta. Medición de ángulos. Bisectriz.
- Teorema de Thales.
- Los polígonos. Clasificación.
 - Triángulos. Clasificación. Construcción. Resolución de problemas básicos.
 - Cuadriláteros. Clasificación, construcción y resolución de problemas básicos.
 - Construcción de polígonos regulares inscritos en la circunferencia.
- Simetría, giro y traslación.
- Iniciación a la representación de vistas de piezas sencillas.

SEGUNDO TRIMESTRE: Nos centraremos en el bloque de expresión plástica

- Materiales y técnicas.
Técnicas secas, húmedas y mixtas.
Soportes.
Aplicación en el proceso creativo.
Pautas de trabajo colectivo.
- El punto, la línea y el plano como elementos definidores de la forma.
- Cualidades de la forma. Valores expresivos.
- Textura: Visuales, táctiles, artificiales y naturales. Técnicas para conseguir texturas como el frotado, el colage y la estampación.
- El color. Principios básicos de la teoría del color. Síntesis aditiva y síntesis sustractiva.
- Aplicación de las técnicas en trabajos del color.
- La tridimensionalidad. Paso de lo bidimensional a lo tridimensional con diferentes materiales.

TERCER TRIMESTRE: En este último tramo del curso trabajaremos los temas del bloque de comunicación audiovisuales

- La percepción visual. Principio perceptivo de figura y fondo.
- Conceptos de figuración y abstracción.
Proceso de lectura de una imagen. Análisis connotativo y denotativo.
Elementos y funciones del proceso comunicativo.
Iniciación a la fotografía. Encuadre, puntos de vista y valor expresivo.
- Iniciación a la imagen en movimiento.
- Uso responsable y educativo de las TIC
- Programas básicos y aplicaciones de dispositivos móviles para el tratamiento digital de la imagen.

Desde finales de mayo o, lo que es lo mismo, desde la evaluación ordinaria hasta la evaluación extraordinaria de junio, los alumnos que hayan alcanzado las competencias en la evaluación ordinaria realizarán actividades de refuerzo y afianzamiento de contenidos trabajados durante el curso. Para aquellos alumnos que no hayan alcanzado las competencias básicas y deban realizar la evaluación extraordinaria se diseñarán actividades encaminadas a la preparación y superación de la misma.

CONTRIBUCIÓN A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

Esta asignatura, por su carácter teórico-práctico e integrador y con aplicación directa de sus contenidos, permite el desarrollo de todas las competencias clave.

Conciencia y expresiones culturales. El desarrollo de esta competencia está directamente relacionado con la materia de Educación plástica visual y audiovisual ya que integra actividades y procesos creativos que permiten profundizar en los aspectos estéticos y culturales del panorama artístico actual, favoreciéndose, de esta manera, la sensibilidad artística y la alfabetización estética. A través de la identificación y experimentación con los elementos expresivos de diversos materiales, soportes, herramientas y técnicas de expresión, el alumnado podrá tomar conciencia de sus propias necesidades creativas y artísticas, favoreciendo la creación de un lenguaje personal y desarrollando la capacidad de analizar y comprender la importancia la actividad artística, en todas sus formas, como medio comunicativo y expresivo.

Comunicación lingüística. Será desarrollada durante todo el curso a través de los bloques de contenido, ya que los alumnos tendrán que explicar, argumentar y exponer sus propios proyectos, de forma oral como escrita, al mismo tiempo que aprenden a usar un amplio vocabulario específico de la materia.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. La adquisición de la competencia matemática se produce a través de la aplicación del razonamiento matemático y del pensamiento lógico y espacial, para explicar y

describir la realidad a través del lenguaje simbólico, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad con la geometría y la representación objetiva de las formas. Con la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión posterior, potenciando el pensamiento crítico, se contribuirá a la adquisición de las competencias básicas en Ciencia y Tecnología, desarrollando también destrezas que permiten utilizar y manipular diferentes herramientas tecnológicas.

Competencia digital. Se desarrollará a través del uso de las Tecnologías de la información y la comunicación, como medio de búsqueda y selección de información, utilizándola de manera crítica y reflexiva, así como su transmisión en diferentes soportes para la realización de proyectos. También proporciona destrezas en el uso de aplicaciones o programas informáticos para la creación o manipulación de imágenes y documentos audiovisuales, mostrándoles un panorama creativo más cercano y actual.

Aprender a aprender. Se potenciará a través de la investigación, experimentación y aplicación práctica de los contenidos por parte del alumnado, integrando una búsqueda personal de sus propias formas de expresión en el proceso creativo, participando de forma autónoma en la resolución de problemas y organizando su propio aprendizaje a través de la gestión del tiempo y la información. El alumnado desarrollará la capacidad de superar los obstáculos con el fin de culminar el aprendizaje con éxito, fomentando la motivación, la confianza en uno mismo, y aplicando lo aprendido a diversos contextos

Competencias sociales y cívicas. A través del trabajo en equipo se suscitarán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se favorecerá la adquisición de habilidades sociales. El trabajo con herramientas propias del lenguaje visual proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias. Los alumnos elaboran y exponen sus propios proyectos enfocados a la resolución de un problema, de manera que deben desarrollar la capacidad de comunicarse de manera constructiva y respetuosa, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Un proyecto creativo requiere planificar, gestionar y tomar decisiones; por ello los contenidos de la materia promueven la iniciativa, la innovación, la autonomía y la independencia, como factores que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado. Igualmente, se fomenta la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa y asumir responsabilidades; potenciando la capacidad de pensar de forma creativa, el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJES EVALUABLES

INTEGRACIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE EN LOS ELEMENTOS CURRICULARES

(Se incluyen también contenidos, nivel de ponderación de cada estándar e instrumentos de evaluación)

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL (1º E.S.O.)					
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	P	COMP. CLAVE	INST. EVAL.
Bloque 1: Expresión plástica					
<ul style="list-style-type: none"> • Materiales y técnicas. Técnicas secas, húmedas y mixtas. Soportes. Aplicación en el proceso creativo. Pautas de trabajo colectivo. • El punto, la línea y el plano como elementos definidores de la forma. • Cualidades de la forma. Valores expresivos. • Textura: Visuales, táctiles, artificiales y naturales. Técnicas para conseguir texturas como el frottage, el collage y la estampación. • El color. Principios básicos de la teoría del color. Síntesis aditiva y síntesis sustractiva. • Aplicación de las técnicas en trabajos del color. • La tridimensionalidad. Paso de lo bidimensional a lo tridimensional con 	<p>1. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas en composiciones personales y colectivas.</p>	1.1. Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula valorando y evaluando el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa.	B	SIEE	TO
		1.2. Utiliza con propiedad las técnicas grafico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	B	CEC	AP
		1.3. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.	I	CEC	AP
		1.4. Experimenta con las técnicas húmedas valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.	A	CEC	AP
		1.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.	I	CEC	AP

diferentes materiales.		1.6. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	B	CSC	TO
	2. Identificar y experimentar con las variaciones formales del punto, la línea y el plano.	2.1. Identifica y experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales.	B	AA	AP
		2.2. Crea composiciones según las cualidades de la forma mostrando creatividad e iniciativa.	B	AA	AP
	3. Diferenciar entre los diferentes tipos de textura y valorar sus capacidades expresivas en aplicaciones prácticas.	3.1. Conoce y diferencia los diferentes tipos de texturas.	B	CL	AP
		3.2. Aplica texturas en composiciones artísticas a través de diferentes técnicas como el frottage, el collage y la estampación.	B	CEC	AP
	4. Identificar las propiedades del color luz y color pigmento.	4.1. Diferencia entre el color luz y el color pigmento y sus aplicaciones.	B	CMCT	AP
	5. Experimentar con los colores pigmentos primarios, secundarios y complementarios.	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis sustractiva y los colores complementarios.	I	CEC	AP
		5.2. Realiza composiciones con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.	I	CEC	AP
	6. Experimentar con diferentes técnicas y materiales creando figuras tridimensionales.	6.1. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando para crear composiciones y figuras tridimensionales.	B	CEC	AP
		6.2. Aprovecha y aporta materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.	I	CSC	AP

Bloque 2: Comunicación audiovisual

<ul style="list-style-type: none"> • La percepción visual. Principio perceptivo de figura y fondo. • Conceptos de figuración y abstracción • Proceso de lectura de una imagen. Análisis connotativo y denotativo • Elementos y funciones del proceso comunicativo • Iniciación a la fotografía. Encuadre, punto de vista, valor expresivo. • Iniciación a la imagen en movimiento • Uso responsable y educativo de las TIC • Programas básicos para el tratamiento digital de la imagen 					
	9. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	9.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.	I	CL	PE E
		9.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado de manera crítica y respetuosa.	I	CL	PE E
	10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual.	B	CL	PE E
	11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	11.1. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.	I	CL	PE E
	12. Analizar fotografías comprendiendo los fundamentos estéticos y formales.	12.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía apreciando sus valores expresivos.	B	CEC	E TO
		12.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista.	I	CEC	AP
	13. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorando las posibilidades expresivas del lenguaje cinematográfico.	13.1. Elabora una animación sencilla con medios digitales y/o analógicos.	I	CD	AP
		13.2. Reconoce y analiza el mensaje de una secuencia cinematográfica.	B	CL	PE E
	14. Valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos mediante las mismas.	14.1. Elabora documentos digitales para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos de manera adecuada.	B	CD	AP
		14.2. Utiliza con responsabilidad las TIC y conoce los riesgos que implica la difusión de imágenes en diferentes medios.	B	CD	AP TO

Bloque 3: Dibujo Técnico aplicado a proyectos

<ul style="list-style-type: none"> • Materiales específicos de dibujo técnico. • Elementos básicos del dibujo técnico: Punto. Línea. Tipos de líneas (recta, curva, semirecta, segmento, quebrada). Posiciones relativas de las rectas (rectas secantes, paralelas y perpendiculares). Suma y resta de segmentos. Mediatriz. Plano. Definición. • La circunferencia y sus elementos. Posiciones relativas de las circunferencias. • Ángulos: Tipos. Suma y resta. Medición de ángulos. Bisectriz. • Teorema de Thales. • Los polígonos. Clasificación. - Triángulos. Clasificación. Construcción. Resolución de problemas básicos. - Cuadriláteros. Clasificación, construcción y resolución de problemas básicos. - Construcción de polígonos regulares inscritos en la circunferencia. • Simetría, giro y traslación. • Iniciación a la representación de vistas de piezas sencillas. 	15. Conocer y manipular las herramientas de dibujo técnico.	15.1. Conoce los materiales de dibujo y su utilidad.	B	CMCT	TO PE	
			15.2. Utiliza el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	B	CMCT	AP TO
		16. Comprender los conceptos del punto, la línea y el plano, diferenciando claramente los distintos tipos de recta, pudiendo trazar las distintas posiciones relativas y las mediatrices donde corresponda.	16.1. Construye los diferentes tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón.	B	CMCT	AP PE
			16.2. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	B	CMCT	AP PE
			16.3. Suma y resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.	I	CMCT	PE
			16.4. Traza la mediatriz de un segmento con precisión.	I	CMCT	AP PE
		17. Conocer los conceptos de círculo, circunferencia y sus elementos.	17.1. Identifica los elementos de la circunferencia.	B	CMCT	PE
			17.2. Identifica las posiciones relativas de las circunferencias.	I	CMCT	E PE
		18. Conocer el concepto de ángulo, sus tipos y realizar operaciones varias.	18.1. Conoce los ángulos de la escuadra y cartabón.	B	CMCT	PE AP
			18.2. Identifica los distintos tipos de ángulos.	B	CMCT	PE
			18.3. Suma y resta ángulos y comprende la forma de medirlos de forma precisa.	A	CMCT	PE
			18.4. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.	I	CMCT	AP PE
		19. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	19.1. Divide un segmento en partes iguales aplicando el teorema de Thales.	I	CMCT	AP PE
		20. Conoce la clasificación de los polígonos y sus trazados.	20.1. Conoce la clasificación de los distintos tipos de polígonos.	B	CL	E PE

		20.2. Resuelve problemas básicos de triángulos, utilizando correctamente las herramientas.	I	CMCT	AP PE
		20.3. Construye cuadriláteros correctamente.	I	CMCT	AP
		20.4. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia valorando la precisión de los resultados.	A	CMCT	AP
		20.5. Aplica la construcción de polígonos en composiciones artísticas.	A	AA	AP
	21. Conocer los conceptos de simetrías, giros y traslaciones sencillos aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	21.1. Elabora diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.	A	AA	AP
	22. Comprender y practicar el procedimiento del dibujo de vistas de volúmenes elementales.	22.1. Realiza las vistas de volúmenes elementales.	A	AA	AP PE

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL (2º E.S.O.)

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	P	COMP.	INSTR.
------------	-------------------------	---------------------------	---	-------	--------

		evaluables		CLAVE	EVAL.	
Bloque 1: Expresión plástica						
<ul style="list-style-type: none"> • Técnicas gráfico-plásticas. Materiales y técnicas secas, húmedas y mixtas. Posibilidades expresivas y aplicaciones. La reutilización de materiales y sus posibilidades plásticas. • Valores expresivos y estéticos de los recursos gráficos: puntos, líneas, colores, texturas, claroscuros. • La iconicidad de la imagen. El dibujo previo y analítico. • La composición. Conceptos de proporción, equilibrio y ritmo. Composiciones modulares. La proporción en el dibujo del natural. • Teoría del color: Color luz y color pigmento. Valores expresivos y simbólicos de los colores. Tratamiento digital del color. • El proceso creativo. Fases en la creación. Pautas de trabajo colectivo 	1. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico – plásticas secas, húmedas y mixtas	1.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad	B	SIEE AA	TO AP	
		1.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando claroscuro en composiciones figurativas y abstractas	B	SIEE AA	TO AP	
		1.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, estampaciones ...)	B	SIEE AA	TO AP	
		1.4. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente.	B	SIEE AA	TO AP	
		1.5. Mantiene su espacio de trabajo y su material en orden y buen estado, aportándolo al aula cada sesión para poder trabajar.	B	CSC	TO	
		2. Expresar emociones utilizando recursos gráficos distintos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	2.1. Realiza composiciones que transmitan emociones básicas experimentando con los distintos recursos gráficos.	I	CEC	AP TO E
		3. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	3.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.	I	SIEE AA CEC	AP TO E
		4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en	4.1. Analiza esquemas compositivos básicos de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio,	B	CL CEC	E

	composiciones básicas.	proporción y ritmo			TO PE
		4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas.	B	CEC SIEE	AP
		4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, decoraciones, etc	I	CEC SIEE	AP
		4.4. Representa objetos del natural de forma proporcionada	I	CEC SIEE	AP
	5. Identificar, diferenciar y experimentar las propiedades del color luz y del color pigmento.	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios	B	CEC SIEE	AP
		5.2. Realiza modificaciones del color y sus propiedades aplicando las TIC	I	CD	AP TO
		5.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.	A	CEC SIEE	AP TO E
	6. Conocer y aplicar el proceso creativo en la elaboración de diseños personales y colectivos	6.1. Conoce y aplica diferentes técnicas siguiendo las fases del proceso creativo	B	SIEE AA	AP TO
		6.2. Valora y evalúa el trabajo propio y ajeno respetando todo tipo de opiniones.	B	CSC	TO E

Bloque 2. Comunicación audiovisual

<ul style="list-style-type: none"> • Leyes perceptivas. Ilusiones ópticas. • Niveles de iconicidad de una imagen. • Análisis del significante y del significado de una imagen • Comunicación audiovisual. Imagen fija y en movimiento. Los medios de masa y la publicidad. Proceso creativo de mensajes visuales y audiovisuales. • El lenguaje del cómic. Elementos y recursos narrativos • El lenguaje cinematográfico. Recursos expresivos • Uso responsable y educativo de las TIC. Programas básicos y aplicación de dispositivos móviles para el tratamiento digital de la imagen 	7. Reconocer las leyes visuales que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias	7.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según los principios de la percepción	I	CEC CL	TO E
		7.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes perceptivas	A	CEC SIEE AA	TO AP
	8. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo	8.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas	B	CEC CL	TO PE
		8.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes	B	CEC CL	PE TO
	9. Crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado	9.1. Diferencia significante y significado	B	CL CEC	PE E
		9.2. Diseña símbolos gráficos	B	SIEE	AP
	10. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones de forma individual y en equipo	10.1. Diseña en equipo mensajes visuales y audiovisuales utilizando diferentes códigos y siguiendo las fases del proceso (guión técnico, story board, realización)	I	SIEE CEC AA	AP TO
		10.2. Valora y evalúa el trabajo propio y ajeno respetándolo durante todo el proceso	B	CSC	TO
		10.3. Diseña mensajes publicitarios	B	SIEE	AP
	11. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada	11.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada los recursos propios de este lenguaje	I	SIEE AA	AP

	12. Apreciar el lenguaje del cine analizando las secuencias de forma crítica, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra	12.1. Reflexiona críticamente sobre una obra o secuencia de cine, analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje	I	CL CEC	TO E
	13. Valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante las mismas	13.1. Elabora documentos para presentar un tema o proyecto empleando recursos digitales disponibles	I	CD	AP
Bloque 3. Dibujo técnico aplicado a proyectos					
<ul style="list-style-type: none"> • Elementos básicos del dibujo técnico: punto, línea. Tipos de líneas (recta, semirecta, segmento, línea curva, línea quebrada). Posiciones relativas de las rectas (secantes, paralelas y perpendiculares), Plano. Ángulos. • Lugares geométricos: circunferencia, mediatriz y bisectriz. • Polígonos. Triángulos. Rectas y puntos notables. Construcción. Cuadriláteros. Construcción y resolución de problemas básicos. Construcción de polígonos regulares a partir del lado. • Método general para construir polígonos regulares inscritos en una circunferencia. Aplicación del teorema de Thales. • Tangencias. Concepto. Tangencias y enlaces entre rectas y 	14. Comprender los conceptos del punto, la línea y el plano, diferenciando los distintos tipos de línea y trazando las distintas posiciones relativas.	14.1. Reconoce los elementos básicos del dibujo técnico.	B	CMCT	PE
		14.2. Traza de forma precisa rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada utilizando escuadra y cartabón.	B	CMCT	AP TO
	15. Comprender el concepto de lugar geométrico a través de la aplicación de la circunferencia, la mediatriz y la bisectriz en problemas sencillos.	15.1. Resuelve problemas sencillos aplicando los lugares geométricos conocidos: circunferencia, mediatriz y bisectriz.	B	CMCT	AP TO
	16. Conocer las propiedades de los polígonos y construirlos a partir de distintos datos y métodos, resolviendo problemas sencillos	16.1. Determina los puntos y las rectas notables de los triángulos y otros polígonos.	I	CMCT	AP
		16.2. Resuelve con precisión problemas sencillos de triángulos y cuadriláteros	I	CMCT	AP
		16.3. Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado y aplicando los trazados al diseño modular.	B	CMCT	AP
		16.4. Construye correctamente polígonos	B	CMCT	AP

<p>circunferencias.</p> <ul style="list-style-type: none"> Tangencias entre circunferencias y enlaces. Óvalo, ovoide y espirales. Construcción. Concepto del sistema de proyección ortogonal. Representación de vistas de volúmenes sencillos. Iniciación a la acotación. Sistemas de representación. Perspectiva axonométrica. 		regulares inscritos en la circunferencia y utilizando el método general basado en el teorema de Thales.			
	17. Comprender y aplicar casos sencillos de tangencia entre circunferencias y entre circunferencias y rectas	17.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia utilizando adecuadamente las herramientas	I	CMCT	AP
	18. Comprender la construcción del óvalo, del, ovoide y de las espirales, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias	18.1. Construye correctamente óvalos y ovoides a partir de ciertos datos.	I	CMCT	AP
		18.2. Construye espirales a partir de 2 o más centros.	I	CMCT	AP
	19. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos, comprendiendo la utilidad de las acotaciones	19.1. Dibuja las vistas principales de volúmenes sencillos e interpreta correctamente los elementos básicos de acotación de piezas	I	CMCT	AP
	20. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera e isométrica aplicada a volúmenes sencillos	20.1. Construye la perspectiva caballera y perspectiva isométrica de volúmenes sencillos	I	CMCT	AP

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	p	COMP. CLAVE	INSTR. EVAL.
Bloque 1. Expresión plástica					
<ul style="list-style-type: none"> • Valores expresivos de los elementos del lenguaje plástico y visual. • Significado del color. • Estructuras compositivas. Ritmo y movimiento. • Estudio y aplicación de distintas técnicas artísticas. Técnicas secas, húmedas y mixtas. • Experimentación con distintos materiales. • Materiales y soportes según las diferentes técnicas. • Realización y seguimiento del proceso de creación: bocetos, guión o proyecto, presentación final y evaluación del proceso y resultado final. • Pautas para realización de proyectos de forma cooperativa, desarrollando la iniciativa y la creatividad. • Utilización de las TIC en la medida de las posibilidades según los recursos del centro para el desarrollo de un proyecto. 	<p>1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguajes plástico y visual.</p>	1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionado y utilizando diferentes técnicas y los elementos del lenguaje plástico y visual.	B	SIEE	AP
		1.2. Cambia el significado de una imagen por medio del color.	I	SIEE	AP
		1.3. Reconoce y aplica las leyes de la composición, creando esquemas de movimientos y ritmos.	B	SIEE CEC	AP
		1.4. Muestra iniciativa en la actividad diaria en el aula, valora y evalúa el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa	B	SIEE CEC	TO
	2. Realiza obras plásticas experimentando y utilizando soportes y técnicas tanto analógicas como digitales en la medida de las posibilidades de nuestro centro, valorando el esfuerzo de superación que supone todo proceso creativo.	2.1. Conoce y experimenta con diferentes técnicas y soporte en procesos creativos mostrando interés durante todas las fases.	B	SIEE CEC	AP TO
	3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados	3.1. Conoce, elige y aporta los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.	B	CSC	TO
		3.2. Utiliza con propiedad los materiales y procedimientos más adecuados para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráficos	B	SIEE CL	TO

<ul style="list-style-type: none"> Análisis y apreciación de diferentes manifestaciones artísticas en nuestro entorno más cercano. 	4. Colaborar en la realización de proyectos plásticos de forma cooperativa valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística	4.1. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportándolo al aula siempre que sea necesario	B	CSC	TO
		4.2. Trabaja de forma cooperativa, valorando y respetando el trabajo en equipo	B	CSC	TO
		4.3. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo	B	SIEE CL	TO AP
	5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión apreciando los distintos estilos artísticos, valorando el patrimonio artístico y cultural como medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación, respeto y divulgación	5.1. Explica con un lenguaje adecuado el proceso de creación de una obra artística, analizando los soportes, materiales y técnicas empleadas así como los elementos compositivos de la misma.	B	CL	PE E TO
		5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte.	B	CL CEC	PE TO
Bloque 2. Dibujo técnico aplicado a proyectos					
<ul style="list-style-type: none"> Aplicación de trazados fundamentales en diseños compositivos. Trazado de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares por diferentes métodos. Trazados de tangencias y enlaces aplicándolos en la creación de diseños. Fundamentos y aplicaciones de los sistemas de representación: Sistema diédrico y vistas; Perspectiva 	6. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los instrumentos de dibujo técnico	6.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo	B	CMCT	TO
		6.2. Resuelve problemas sencillos de polígonos regulares	B	CMCT	AP
		6.3. Resuelve con precisión problemas de tangencias y enlaces	I	CMCT	AP
		6.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños	I	CMCT	TO AP
	7. Diferenciar y utilizar los distintos	7.1. Visualiza formas tridimensionales	B	CMCT	E

<p>isométrica; Perspectiva caballera; Perspectiva cónica.</p> <ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento del dibujo técnico en obras artísticas, de arquitectura, de diseño y de ingeniería. Aplicación de los sistemas en un proyecto. Iniciación al diseño por ordenador aplicado al dibujo técnico. 	<p>sistemas de representación gráfica, reconociendo su utilidad en el ámbito de las artes, el diseño, la arquitectura y la ingeniería</p>	definidas por sus vistas principales			AP
		7.2. Dibuja las vistas de figuras tridimensionales sencillas	B	CMCT	AP
		7.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales utilizando y seleccionando el sistema de representación más apropiado	I	CMCT	AP
		7.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas con precisión y exactitud	I	CMCT	AP
		7.5. Muestra iniciativa y actitud positiva en la realización de los trabajos	B	CMCT SIEE	AP
	8. Conoce y diferencia programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas en los diferentes sistemas de representación	8.1. Conoce la aplicación de las TIC para la creación de diseños geométricos sencillos	I	CMCT CD	TO E
Bloque 3. Fundamentos del diseño					
<ul style="list-style-type: none"> Concepto de diseño y su importancia en la actualidad. Elementos y finalidades de la comunicación visual. Funciones del diseño. Campos del Diseño: industrial, de espacios, textil, gráfico y publicitario Simplificación de la imagen: 	<p>9. Interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales, apreciando el proceso de creación artística.</p>	9.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual	B	CL CEC	TO PE
		9.2. Observa y analiza objetos de nuestro entorno en su vertiente estética, de funcionalidad y utilidad	B	CL CEC	TO PE
	10. Identificar los diferentes elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	10.1. Identifica los distintos elementos del lenguaje del diseño y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño	B	CL CEC	TO PE
	11. Realizar composiciones creativas que	11.1. Realiza distintos tipos de diseños y	I	SIEE	AP

<ul style="list-style-type: none"> logotipos Proceso de un proyecto de diseño Tipografía Aplicación al diseño del simbolismo del color La importancia de las TIC en el Diseño 	<p>pertenezcan a distintos campos del Diseño, valorando la originalidad y el trabajo en equipo</p>	<p>composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas y estudiando la organización del plano y del espacio.</p>			
		<p>11.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa</p>	I	SIEE	AP
		<p>11.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del Diseño, valorando el trabajo secuenciado y organizado así como la exactitud, el orden y la limpieza en los trabajos</p>	B	SIEE CSC AA	AP TO
		<p>11.4. Utiliza las TIC para llevar a cabo algunos proyectos de diseño, siempre teniendo en cuenta nuestras posibilidades dados los recursos del centro.</p>	I	CD	TO AP
		<p>11.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos.</p>	B	SIEE	TO AP
		<p>11.6. Proyecta un diseño publicitario de manera individual o en equipo</p>	I	SIEE	TO AP
Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia					
<ul style="list-style-type: none"> Elementos del lenguaje audiovisual Introducción al cine y la fotografía Estructura narrativa: storyboard. Análisis de imágenes fijas. Apreciación de sus valores estéticos 	<p>12. 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.</p>	<p>12.1. Analiza los tipos de plano valorando sus factores expresivos</p>	I	CEC	TO E
		<p>12.2. Realiza el storyboard de un guión para la secuencia de una película</p>	I	SIEE AA	AP
	<p>13. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus</p>	<p>13.1. Visiona documentos audiovisuales identificando y analizando los diferentes</p>	I	AA CEC	TO PE

<ul style="list-style-type: none"> • Análisis de secuencias cinematográficas. • Creación y manipulación de imágenes por ordenador • Desarrollo de un proyecto audiovisual • Programas de edición de audio y vídeo • Análisis de anuncios audiovisuales 	finalidades	planos, angulaciones y movimientos de cámara.			E
		13.2. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades	I	CEC AA	AP
	14. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes	14.1. Analiza imágenes digitales diseñadas a través de distintos programas de diseño por ordenador	I	CD	AP
		14.2. Analiza y realiza fotografías digitales con la posibilidad de poder manipularlas con los programas para ello	B	SIEE CD	AP
		14.3. Realiza un proyecto audiovisual siguiendo el esquema del proceso de creación	I	SIEE CD	AP
	15. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los mensajes de discriminación de cualquier tipo	15.1. Analiza la publicidad con actitud crítica ante mensajes subliminales o de contenido discriminatorio	B	CSC CEC	PE E

TEMPORIZACIÓN DE ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EN UNIDADES DIDÁCTICAS

Estándares 1.1, 1.2, 1.6 y 7.1 se trabajan en todas las unidades

Estándares 1.3, 1.4, 1.5, 4.1, 5.1 y 5.2 en las unidades sobre COLOR y TEXTURAS

Estándares 1.5 y 2.1 en la unidad sobre PUNTO, LÍNEA Y PLANO

Estándar 2.2 en la unidad que trata FORMAS BIDIMENSIONALES

Estándares 3.1 y 3.2 en la unidad TEXTURAS

Estándares 6.1 y 6.2 en la unidad FORMAS TRIDIMENSIONALES

Estándares 8.1, 9.1, 9.2, 10.1 Y 11.1 en las unidades sobre PERCEPCIÓN VISUAL, LECTURA Y ANÁLISIS DE IMÁGENES Y MENSAJES AUDIOVISUALES

Estándares 12.1 y 12.2 en la unidad de iniciación a la FOTOGRAFÍAS

Estándares 13.1 y 13.2 en la unidad sobre IMAGEN Y MOVIMIENTO

Estándares 14.1 y 14.2 en la unidad sobre el uso de LAS TIC EN CREACIONES PLÁSTICAS

Estándares 15.1 y 15.2 en todas las unidades de dibujo técnico

Estándares 16.1, 16.2, 16.3, 16.4 y 19.1 en las unidades sobre ELEMENTOS Y TRAZADOS GEOMÉTRICOS BÁSICOS

Estándares 17.1 y 17.2 en la unidad sobre LA CIRCUNFERENCIA Y SUS ELEMENTOS

Estándares 18.1, 18.2, 18.3 y 18.4 en la unidad ÁNGULOS

Estándares 19.1, 20.1, 20.2, 20.3, 20.4 y 20.5 en las unidades sobre POLÍGONOS

Estándar 21.1 en la unidad sobre TRANSFORMACIONES BÁSICAS EN EL PLANO

Estándar 22.1 en la unidad sobre VISTAS DE VOLÚMENES ELEMENTALES

ESTRATEGIAS E INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

A. TÉCNICAS DE OBSERVACIÓN (T0)

Su objetivo es conocer el comportamiento natural de los alumnos en situaciones espontáneas, que pueden ser controladas o no. Se utiliza sobre todo para evaluar procedimientos y actitudes, fácilmente observables. Dentro de la metodología basada en la observación se agrupan diferentes técnicas.

A1 REGISTRO ANECDÓTICO (RA)

A2 LISTAS DE CONTROL (LC)

A3 ESCALAS DE OBSERVACIÓN (EO)

B . REVISIÓN DE TAREAS DEL ALUMNO

B1 ANÁLISIS DE PRODUCCIONES (AP)

C. PRUEBAS ESPECÍFICAS (PE)

Se le presenta al alumno tareas representativas a la conducta a evaluar, para tratar de medir los resultados máximos. Son apropiadas para evaluar conceptos y procedimientos.

Los exámenes (orales o escritos) presentan unas condiciones estándares para todos los alumnos, y se dan cuenta que están siendo evaluados. Se deben tener presentes qué estándares de aprendizaje se trabajan en cada prueba para asignarles un nivel de logro.

D . ENTREVISTAS (E)

A través de ella podemos recoger mucha información sobre aspectos que son difícilmente evaluables por otros métodos. Debe usarse de forma complementaria, nunca como instrumento único de evaluación.

E . AUTOEVALUACIÓN (A)

Permite conocer las referencias y valoraciones que, sobre el proceso, pueden proporcionar los alumnos, a la vez que les permite reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje. Se llevarían a cabo a través de cuestionarios.

Tras analizar los resultados de la evaluación inicial, las actividades programadas se adaptarán a través de las programaciones de aula a los alumnos con alguna dificultad detectada, tanto de tipo manual como de tipo intelectual y a los alumnos con necesidades educativas especiales.

Para los **alumnos ACNEAES**, se adaptarán los criterios de evaluación así como los estándares evaluables al nivel de cada caso, proponiéndoles actividades adaptadas que conlleven la consecución de niveles básicos de los contenidos previamente adaptados.

En cuanto a los **alumnos con la materia pendiente**, durante el primer trimestre se les informará individualmente de los trabajos que tienen que realizar, cuándo los tienen que entregar y de lo que se tienen que preparar par realizar la prueba de recuperación que tendrá lugar en el mes de mayo. La fecha concreta será establecida más a delante por el departamento y será publicada con suficiente antelación. La superación de la materia pendiente exige la correcta realización de los trabajos y de la prueba teórico práctica.

Para los alumnos de **PMAR con la materia pendiente**, se seguirá el mismo proceso de recuperación pero se modificarán los ejercicios exigidos para adaptarlos al nivel de estos alumnos. Asimismo de adaptará la prueba teórico práctica que tengan que realizar.

La **prueba extraordinaria de junio** consistirá en la realización de una prueba para cada nivel y materia en la que se evalúen de forma individualizada los contenidos y destrezas que debe superar cada alumno que se presente.

INDICADORES GENERALES DE LOGRO DE LA PROGRAMACIÓN Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Identifica y analiza elementos configurativos valorando su importancia expresiva y comunicativa.

Describe y comunica mensajes y emociones a través de imágenes utilizando los distintos recursos aprendidos comprendiendo siempre la finalidad de los distintos lenguajes plásticos, visuales, audiovisuales y del dibujo técnico.

Interpreta y crea imágenes y mensajes visuales y audiovisuales así como formas geométricas y técnicas aplicando las técnicas, recursos e instrumentos apropiados y de manera correcta.

Distingue y analiza imágenes hechas con distintas técnicas, tanto bidimensionales como tridimensionales.

Comprende, interpreta y crea de forma paulatina formas hechas con los distintos sistemas de representación tridimensional en el plano, utilizando de manera precisa los instrumentos de dibujo técnico.

Muestra interés por la materia, aportando el material necesario para llevar a cabo un trabajo diario y desarrolla actitudes de respeto y colaboración por el trabajo de los demás.

INDICADORES DE LOGRO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA

A) Análisis y reflexión de los resultados escolares en cada una de las materias

- Analiza el porcentaje de suspensos y aprobados en cada materia
- Analiza los estándares no superados por los alumnos
- Adapta los estándares a los alumnos ACNE o ACNEAE

B) Adecuación de los recursos y materiales didácticos

- Revisa el estado del material y si todo el material es suficiente
- Actualiza el inventario de recursos didácticos
- Recibe formación sobre la utilización de ellos recursos didácticos

C) Distribución de espacios y tiempos

- Adecúa el tiempo necesario para las actividades programadas en cada una de las unidades didácticas
- Utiliza los espacios necesarios para cada actividad

D) Métodos didácticos y pedagógicos utilizados

- Las actividades programadas son motivadoras.
- Acepta sugerencias de los alumnos y modificamos aquellas actividades que no susciten demasiado interés.
- Flexibiliza la temporización de la materia.

- Las actividades son diversas, utilizamos recursos variados, el tiempo para realizar lo que proponemos es adecuado y en cualquier caso flexible, son actividades colaborativas y que fomentan la participación favoreciendo siempre aprendizajes significativos y autónomos.
- Investiga nuevas posibilidades pedagógicas

E) Adecuación de los estándares de aprendizaje evaluables

- Programa la asignatura teniendo en cuenta los estándares de aprendizaje
- Planifica las clases de modo flexible, preparando actividades y recursos ajustados a la programación de aula y las necesidades e intereses del alumnado

F) Estrategias e instrumentos de evaluación empleados

- Utiliza los instrumentos de evaluación apropiados según los estándares de aprendizaje

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- El cálculo de la nota final vendrá determinado por las calificaciones en cada una de las evaluaciones trabajadas durante el curso. Se calculará la media aritmética de las notas obtenidas en cada evaluación.
- Cálculo de la nota en cada evaluación: se medirá el nivel de logro alcanzado en cada uno de los estándares incluidos en la evaluación. Los estándares de aprendizajes evaluables se han estructurado en tres categorías: **básicos, intermedios y avanzados**. Las ponderaciones para cada uno de ellos son las siguientes:

BÁSICOS	INTERMEDIOS	AVANZADOS
60%	30%	10%

- Para calcular la nota de la evaluación cada estándar será ponderado en función de su categorización. La calificación curricular total será la suma de las calificaciones en cada bloque:

Calificación total=Calificac. básicos+Calificac. intermedios+Calificac. avanzados

OBSERVACIONES:

- La consecución de todos los estándares de aprendizaje BÁSICOS garantiza que el alumno tenga SUFICIENTE en la evaluación.
- La no consecución de algún/os estándares de aprendizaje BÁSICOS restará proporcionalmente puntuación de la calificación total de ese bloque de estándares básicos.
- La calificación de los bloques de estándares INTERMEDIOS y AVANZADOS se calculará en función del nivel de logro alcanzado por el alumno en los mismos y según la ponderación establecida para cada bloque.

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS, DIDÁCTICAS Y ORGANIZATIVAS

La labor principal del docente especialista en la materia de Educación plástica visual y audiovisual es encauzar, orientar, sugerir y facilitar la construcción del aprendizaje, proporcionando información, un ambiente de tolerancia y experiencias que contribuyan a desarrollar las capacidades creativas, al mismo tiempo que estimula y motiva al alumno para que construya su propio saber y encuentre su particular forma de expresión. La emoción del descubrimiento en el proceso de exploración puede resultar de lo más estimulante. El dibujo, la pintura o cualquier otro producto artístico no es la meta objetiva de cualquier motivación artística, la meta es la formación de un alumnado más sensible y consciente, y el proceso que nos lleva a alcanzar ese objetivo.

Los contenidos de la materia, aunque han sido distribuidos en diferentes bloques, no se tienen que ver como algo rígido e inamovible sino como contenidos flexibles y complementarios unos de otros que dan un sentido completo a nuestro lenguaje y que es vinculable al aprendizaje de otras materias, desarrollando de esta forma el trabajo interdisciplinar. Se recomienda, por lo tanto, una programación de actividades por proyectos que engloben distintos criterios de los diferentes bloques, de esta manera se realizará una aplicación más real, integradora y completa del currículo.

Partiendo de la cercanía e interés que el alumnado muestra hacia las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, es fundamental ofrecerle la posibilidad de experimentar con diferentes programas y aplicaciones digitales que le permitan conocer los recursos que ofrecen dentro de la creación, comunicación y expresión artística, promoviendo un uso responsable y educativo. La utilización de las nuevas tecnologías como metodología nos permite profundizar e indagar en el espacio expositivo que ofrece Internet así como en las fuentes informativas y aplicaciones artísticas que alberga. Se recomienda recurrir a las mismas para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos, a través de documentación audiovisual. Esto conlleva la necesidad de tener disponibles ordenadores y otros dispositivos electrónicos en el aula que favorezcan el desarrollo de estos contenidos fundamentales en la sociedad actual.

Esta materia contribuye a desarrollar, de manera transversal, aptitudes como la creatividad, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico, promoviendo comportamientos favorables a la relación, cooperación, solidaridad, no discriminación y participación; ayudando a promover prácticas eficaces de planificación, esfuerzo y rigor en el trabajo, estima y respeto por la producción propia y de los demás.

MATERIALES CURRICULARES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

- INFRAESTRUCTURA EN CADA AULA

Agua y desagüe.

Instalación eléctrica de fuerza

Instalación eléctrica 20 A.

Entre las dos aulas existe un cuarto oscuro para revelado.

- MOBILIARIO EN CADA AULA

Mesas para el profesor, una de ellas de dibujo técnico.
Mesas de dibujo con banquetas regulables, una por alumno.
Armarios estantería con puertas de cristal.
Fichero archivador.
Estanterías metálicas.
Encerado para tiza.
Percheros.
Papeleras, dos por aula.

- OTROS MATERIALES PROPIOS DEL AULA

Caballetes para dibujo o pintura.
Mesas giratorias para modelado.
Juegos de modelos geométricos, metálicos y de madera.
Ampliadora y cubetas para revelado fotográfico.
Tableros contrachapados del tamaño de las mesas.
Plantillas de mesa y de encerado.
Paralés para las mesas de dibujo.
Modelos escayola para dibujo.
Maniquí articulado.
Modelos geométricos elaborados en corcho blanco.
Pinceles.
Palillos de modelado.
Tórculo.
Juegos de gubias para trabajar sobre linóleo.
Sierra térmica de corcho.

- MATERIALES DIDÁCTICOS

Colección de CD interactivos sobre H^o Arte y técnicas plásticas.
Colección de diapositivas de arte.
Vídeos relacionados con algunos bloques temáticos.

Fondos bibliográficos básicos.

Libros de textos de distintas editoriales y de todos los niveles.

- MEDIOS AUDIOVISUALES

Ordenadores (uno por aula)

Impresora y escáner

Proyectores de vídeo (uno por aula)

Proyector de diapositivas.

Proyector de cuerpos opacos.

Proyector de transparencias.

Dos pantallas de proyección.

PLAN DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

El departamento de Artes Plásticas concretará las actividades que realizará dentro de las jornadas culturales dependiendo de los días que se realicen. Entre otras se podrían proponer un taller de pintura de camisetas, uno en el que se fabriquen pulseras artesanas con hilos o un taller para decorar piedras.

Durante todo el curso escolar se realizarán visitas a todas las manifestaciones artísticas que tengan lugar en la localidad y que se puedan visitar dentro de horario lectivo y siempre que no supongan alteración importante del horario general que tienen los alumnos.

Asimismo, la profesora que participa en la sección bilingüe colaborará en las actividades complementarias y extraescolares que realicen los alumnos dentro de este programa.

El departamento también intentará participar en la radio del centro realizando algunos programas con temática relacionada con el arte. Se irán concretando dependiendo de los alumnos colaboradores.

Los miembros del departamento irán haciendo una preselección de trabajos a lo largo de todo el curso con la finalidad de realizar una exposición de trabajos bien a final de curso, bien en las jornadas culturales.

Finalmente el departamento potenciará la participación de los alumnos en los concursos y certámenes de los que tengamos noticia, tanto

locales (Certamen Juan D'Opazo, concurso de marca páginas) como a otros niveles, como por ejemplo el concurso nacional de la ONCE, en el que para este curso hay que diseñar una bandera con el tema de la inclusión.

ESPECIFICACIONES SOBRE LA PROGRAMACIÓN PARA LOS CURSOS DE ESO DE SECCIÓN BILINGÜE

NORMATIVA LEGAL

- DECRETO 7/2014, de 22/01/2014, por el que se regula el plurilingüismo en la enseñanza no universitaria en Castilla la Mancha.

- ORDEN de 30/01/2014, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se convoca el programa de aulas europeas específicas y se aprueban sus bases reguladoras durante el curso 2013/2014.

- ORDEN de 16/06/2014, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes por la que se regulan los programas lingüísticos de los centros de Educación Infantil y Primaria, Secundaria, Bachillerato y Formación Profesional sostenidos con fondos públicos de Castilla la Mancha.

- RESOLUCIÓN de 23/06/2014, de la Dirección General de Recursos Humanos y Programación Educativa, por la que se convoca el procedimiento para la incorporación de centros educativos no universitarios sostenidos con fondos públicos a los programas lingüísticos en centros plurilingües en el curso 2014/2015.

ESPECIFICACIONES

Durante este curso se impartirá la materia en francés a alumnos de la sección bilingüe en un grupo de 1º ESO (formado por alumnos en el programa de 1º A y B) y en otro grupo de 2º ESO (formado por alumnos de 2º A)

En primer lugar decir que los contenidos generales de la materia, así como los contenidos conceptuales, procedimientos y actitudes correspondientes a cada tema para estos grupos son exactamente los mismos que han sido programados para el resto de alumnos en cada nivel.

En cuanto a metodología, trabajaremos con la metodología AICLE o Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras. Esta metodología está relacionada con la interdisciplinariedad entre las DNL implicadas en el programa bilingüe que desarrollamos en el centro y el dpto. de Francés.

Impartiendo nuestra materia a través de una lengua extranjera, en este caso el Francés, conseguimos un doble objetivo: aprendizaje de contenidos propios de plástica y visual y el aprendizaje simultáneo de una lengua extranjera. La enseñanza de otra lengua a través de otra materia tiene dos consecuencias directas:

1. Los contenidos lingüísticos pasan a ser parte del *“currículo oculto”*, que no se tratan explícitamente, sino implícitamente.
2. La lengua francesa se usa exclusiva y mayoritariamente, creándose así un proceso de inmersión lingüística importante para la adquisición de dicha lengua.

Las dos sesiones por semana con los tres grupos de ESO se impartirán preferentemente en francés e intentaremos que en al menos una de ellas esté presente el/la auxiliar de conversación cuya tarea fundamental será potenciar y mejorar el uso del idioma en relación a la materia. Se procurará en todo momento la máxima participación del alumno, es decir, se pretende que, en la medida de lo posible, haga uso correcto del idioma tanto en lo referente al vocabulario específico de la materia como en otras estrategias de comunicación. Así pues, los alumnos deberán realizar sus consultas, comentarios y respuestas en francés, siempre en las medidas de sus capacidades. De igual forma, todos aquellos trabajos que conlleven una parte escrita –cómic, carteles, análisis por escrito, títulos, publicidad, proyectos, pruebas o ejercicios puntuables, etc. –, se llevarán a cabo en francés.

Cada tema será introducido con vocabulario específico y ejercicios para trabajarlo. Se les proporcionará fotocopias con el vocabulario y ejemplos de su uso correcto en expresión oral y escrita. Siempre que sea posible se intentará vincular los procedimientos y técnicas que se trabajen a manifestaciones visuales y artísticas de la cultura francesa. O sea, si tenemos que analizar publicidad gráfica, lo haremos con anuncios franceses; si se trata de interpretar una obra pictórica con diferentes técnicas, elegiremos una obra de un pintor francés; y si de lo que se trata es de realizar un cartel, no lo haremos en español, sino en el idioma que se pretende aprender. Se trata, en definitiva, de que el alumno vaya adquiriendo a lo largo de la etapa de ESO destrezas lingüísticas en el oral y por escrito, a la vez que realiza un acercamiento a las tendencias artísticas y visuales y a la cultura francesa en general.

Podemos señalar pues, como características de esta metodología AICLE las siguientes:

- El alumno es el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje

- Se considera la lengua extranjera como un instrumento para aprender, no como un objeto de estudio inmanente.
- Trabajo colaborativo por tareas y proyectos dando lugar a un aprendizaje más autónomo e interactivo.
- Flexibilidad y variedad en el diseño de actividades para atender a la diversidad de estilos de aprendizaje.
- Uso de múltiples recursos y materiales, especialmente las TIC, que permiten una presentación de contenidos en un contexto más rico y variado.

Es evidente que aplicando esta metodología conseguimos una clara mejora de las siguientes competencias:

1. Lingüística ya que una mayor exposición a una segunda lengua aumenta considerablemente el léxico y la comprensión de la misma.
2. Cultural puesto que permite establecer comparaciones significativas y fomenta valores, actitudes de tolerancia y respeto al pluralismo.
3. Cognitiva ya que favorece el desarrollo de las capacidades generales de aprendizaje pues se produce un ejercicio intelectual innegable.

Durante todo el curso habrá una hora semanal dedicada a la coordinación entre los diferentes departamentos implicados en este proyecto. Los objetivos son trabajar, siempre que sea posible, de forma interdisciplinar y crear canales de comunicación y ayuda entre los profesores participantes.

Finalmente y en cuanto a criterios de evaluación se refiere, decir que para los alumnos de sección bilingüe regirán exactamente los mismos criterios que para el resto de alumnos en los cuatro niveles de ESO. Además, se considerará como criterio evaluación aunque no determinante para la superación de los objetivos de la materia, lo siguiente:

- Competencia del alumno en cuanto al uso correcto del vocabulario francés específico de la materia así como el necesario para entablar otras situaciones de comunicación en el aula, tanto por escrito como de forma oral.
- Competencia del alumno para participar activamente y manejar estrategias de comunicación protocolarias dentro del aula.

Si estos criterios son evaluados positivamente supondrán, como ya ha quedado especificado en el apartado del sistema cuantitativo de evaluación, un punto sobre diez, es decir, un 10 % de la nota total. En ningún caso se valorará en negativo la no consecución de los objetivos especificados.

DIBUJO TÉCNICO (1º Y 2º BACHILLERATO)

INTRODUCCIÓN SOBRE LAS CARACTERÍSTICAS DE LA MATERIA

El Dibujo Técnico surge como un medio de expresión y comunicación indispensable, tanto para el desarrollo de procesos de investigación sobre las formas como para la comprensión gráfica de bocetos y proyectos tecnológicos y artísticos cuyo último fin sea la creación de productos que puedan tener un valor utilitario, artístico o ambos a la vez. La asignatura favorece la capacidad de abstracción para la comprensión de numerosos trazados y convencionalismos, lo que la convierte en una valiosa ayuda formativa de carácter general.

Entre sus finalidades figura de manera específica dotar al alumno de los competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad en un mundo cada vez más complejo que requiere del diseño y fabricación de productos que resuelvan las necesidades presentes y futuras. Esta función comunicativa, gracias al acuerdo de una serie de convenciones a escala nacional, comunitaria e internacional, nos permite transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera fiable, objetiva e inequívoca. Su dominio es internacional y tiende a la universalidad.

El Dibujo Técnico, por tanto, se hace imprescindible como medio de comunicación 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 y, en su caso, definir de una manera clara y exacta lo que se desea diseñar, crear o producir, es decir, el conocimiento del Dibujo Técnico como lenguaje universal en sus dos niveles de comunicación: comprender o interpretar la información codificada, y expresarse o elaborar información comprensible por los destinatarios.

Así, para hacer posible el conocimiento del mundo que nos rodea, es preciso que el alumnado adquiera competencias específicas en la interpretación de documentación gráfica elaborada de acuerdo a la norma en los sistemas de representación convencionales. Esto requiere, además del conocimiento de las principales normas de dibujo, un desarrollo avanzado de su "visión espacial", entendida como la capacidad de abstracción para, por ejemplo, visualizar o imaginar objetos tridimensionales representados mediante imágenes planas.

Además de comprender la compleja información gráfica que nos rodea, es preciso que el alumnado aborde la representación de espacios u objetos de todo tipo y la elaboración de documentos técnicos normalizados que plasmen sus ideas y proyectos, ya estén relacionados con el diseño gráfico, con la ideación de espacios arquitectónicos o con la fabricación artesanal o industrial de piezas y conjuntos.

Esta materia contribuye a desarrollar, de manera transversal, aptitudes como la creatividad, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico, promoviendo comportamientos favorables a la relación, cooperación, solidaridad, no discriminación y participación; ayudando a promover prácticas eficaces de planificación, esfuerzo y rigor en el trabajo, estima y respeto por la producción propia y de los demás.

La materia se organiza en dos cursos, durante el primer curso se trabajan los contenidos relacionados con el Dibujo Técnico como lenguaje de comunicación e instrumento básico para la comprensión, análisis y representación de la realidad. Para ello, se introducen gradualmente y de manera interrelacionada tres grandes bloques de contenidos: Geometría, Sistemas de representación, y Normalización. Se trata de que el alumno tenga una visión global de los fundamentos del Dibujo Técnico que le permita en el siguiente curso profundizar en sus contenidos y aplicaciones.

El primer bloque, denominado Geometría y Dibujo Técnico, se desarrollan, durante los dos cursos que componen esta etapa, los contenidos necesarios para resolver problemas de configuración de formas, al tiempo que analiza su presencia en la naturaleza y el arte a lo largo de la historia, y sus aplicaciones al mundo

científico y técnico.

De manera análoga, el segundo bloque dedicado a los Sistemas de representación desarrolla los fundamentos, características y aplicaciones de las axonometrías, perspectivas cónicas, y de los sistemas diédrico y de planos acotados. Este bloque debe abordarse de manera integrada para permitir descubrir las relaciones entre sistemas y las ventajas e inconvenientes de cada uno. Además, es conveniente potenciar la utilización del dibujo "a mano alzada" o croquización como herramienta de comunicación de ideas y análisis de problemas de representación.

El tercer bloque de contenidos, en el primer curso es Normalización, pretende dotar al alumnado de los procedimientos para simplificar, unificar y objetivar las representaciones gráficas. Este bloque está especialmente relacionado con el proceso de elaboración de proyectos, objeto del último bloque de contenidos, por lo que, aunque la secuencia establecida sitúa este bloque de manera específica en el primer curso, su condición de lenguaje universal hace que su utilización sea una constante a lo largo de la etapa.

El tercer bloque de contenidos, en el segundo curso, denominado Proyectos, tiene como objetivo principal que el alumnado movilice e interrelacione los contenidos adquiridos a lo largo de toda la etapa, y los utilice para elaborar y presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño gráfico, industrial o arquitectónico.

Finalmente, cabe destacar el papel cada vez más predominante de las nuevas tecnologías, especialmente de la utilización de programas de diseño asistido por ordenador, de herramientas vectoriales para la edición gráfica o de aplicaciones de geometría interactiva. Su inclusión en el currículo, no como contenido en sí mismo si no como herramienta, debe de servir para que el alumnado conozca las posibilidades de estas aplicaciones, valore la exactitud, rapidez y limpieza que proporcionan, sirva de estímulo en su formación y permita la adquisición de una visión más completa e integrada en la realidad de la materia de Dibujo Técnico.

SECUENCIACIÓN Y TEMPORIZACIÓN DE CONTENIDOS DE DIBUJO TÉCNICO

A lo largo del primer trimestre profundizaremos en todos los temas relacionados con la geometría plana: la geometría en el arte y la naturaleza, instrumentos de dibujo, trazados geométricos básicos, polígonos, representación de formas planas, relaciones geométricas, transformaciones geométricas elementales, redes modulares, tangencias y enlaces, curvas técnicas y curvas cónicas.

Seguiremos durante el segundo trimestre con aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial, geometría y nuevas tecnologías, aplicaciones del dibujo vectorial 2D, fundamentos de los sistemas de representación, sistema diédrico y sistema de planos acotados.

Y en el tercer trimestre trabajaremos los sistemas axonométricos (ortogonal y oblicuo), sistema cónico y normalización.

Desde finales de mayo o, lo que es lo mismo, desde la evaluación ordinaria hasta la evaluación extraordinaria de junio, los alumnos que hayan alcanzado las competencias en la evaluación ordinaria realizarán actividades de refuerzo y afianzamiento de contenidos trabajados durante el curso. Para aquellos alumnos que no hayan alcanzado las competencias básicas y deban realizar la evaluación extraordinaria se diseñarán actividades encaminadas a la preparación y superación de la misma.

La temporización de los contenidos a lo largo de cada trimestre podrá variar dependiendo de factores como las características del grupo de alumnos, el calendario escolar, etc.

CONTRIBUCIÓN A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

Esta asignatura, por su carácter teórico-práctico e integrador y con aplicación directa de sus contenidos, permite el desarrollo de todas las competencias clave.

La Comunicación lingüística, será desarrollada a través de todos los bloques de contenido, ya que los alumnos desarrollan, explican, exponen y defienden sus propios proyectos y trabajos. Al igual que aprenden y desarrollan un amplio vocabulario técnico relativo a la materia.

Es importante destacar el aprendizaje del Dibujo Técnico como lenguaje universal y objetivo, es un medio de expresión y comunicación de ideas indispensable, tanto en el desarrollo de procesos de investigación científica, como en la comprensión gráfica de proyectos tecnológicos cuyo último fin sea la creación y fabricación de un producto.

La adquisición de la Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología se produce a través de la aplicación del razonamiento matemático, del pensamiento lógico y espacial, para explicar y describir la realidad, esto viene dado al aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas.

La resolución de problemas geométricos de manera gráfica, el análisis de las relaciones entre diferentes objetos planos o tridimensionales (proporcionalidad, semejanza, escalas) y el estudio del espacio y la forma, contribuirán al desarrollo de esta competencia.

Mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento, y la reflexión y el análisis posterior, derivando en el desarrollo del pensamiento crítico, se contribuirá a la adquisición de las competencias en ciencia y tecnología, desarrollando también destrezas que permiten utilizar y manipular diferentes herramientas tecnológicas.

La Competencia digital es desarrollada a través del uso de las Tecnologías de la información y la comunicación, como medio de búsqueda y selección de información, utilizándola de manera crítica y reflexiva, y su transmisión en diferentes soportes, para la realización de proyectos, además de proporcionar destrezas en el uso de aplicaciones o programas informáticos de dibujo y diseño, ofreciendo un nuevo soporte y herramienta al alumnado y acercándoles, al mismo tiempo, a un panorama creativo más real y actual.

Aprender a aprender, al incidir en la investigación previa y en la aplicación práctica de las técnicas aprendidas por parte del alumnado, integra una búsqueda personal expresiva en el proceso creativo y la resolución de problemas y realización de proyectos, organizando su propio aprendizaje y gestionando el tiempo y la información eficazmente. El alumno toma conciencia del propio proceso de aprendizaje y de las necesidades de aprendizaje de cada uno, determinando las oportunidades disponibles y siendo capaces de superar los obstáculos con el fin de culminar el aprendizaje con éxito. Esta materia fomenta la motivación y la confianza en uno mismo, aplicando lo aprendido a diversos contextos

En las Competencias sociales y cívicas, esta materia constituye un buen vehículo para su desarrollo, en aquella medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo y una integración social, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales.

Los alumnos elaboran y exponen sus propios proyectos enfocados a la resolución de un problema, de manera que deben desarrollar la capacidad de comunicarse de manera constructiva, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes, fomentando actitudes de colaboración, seguridad en uno mismo, integridad y honestidad; y adquiriendo destrezas como la habilidad para interactuar eficazmente en el ámbito público.

En el Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, el dibujo técnico, como disciplina, requiere una capacidad de autocontrol y análisis necesarios para el desarrollo de cualquier proyecto de creación e investigación, planificando, organizando, gestionando y tomando decisiones; por ello, entre los contenidos de la materia, se incluyen planificación previa en la resolución de problemas y elaboración de proyectos, la iniciativa e innovación, la autonomía y la independencia, como factores que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal de las alumnas y los alumnos. Igualmente, se fomenta la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa dentro de un equipo y asumir responsabilidades; desarrollando la capacidad de pensar de forma creativa, el sentido y el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad.

En la Conciencia y expresiones culturales, integra actividades y conocimientos en el campo cultural, donde se muestra la relevancia de los aspectos estéticos del Dibujo Técnico, favoreciéndose el desarrollo de la sensibilidad artística y el criterio estético. Asimismo, cuando se analizan las aportaciones que hicieron las culturas de diferentes épocas al Dibujo Técnico, se colabora en el conocimiento de los factores de evolución y antecedentes históricos del mundo contemporáneo. En el campo de los conocimientos, se adquirirá esta competencia, a través de la identificación de los elementos expresivos básicos, y los materiales, soportes, herramientas y técnicas de expresión, el conocimiento de los fundamentos de representación y las leyes perceptivas.

Desde su vertiente geométrica, el Dibujo Técnico también puede ser utilizado como herramienta de lectura y comprensión en el campo del arte, no sólo como elemento indispensable en la concepción de la estructura interna y composición, sino, en la mayoría de las ocasiones, como lenguaje oculto transmisor de mensajes e ideas dentro de las obras de arte creadas en diferentes épocas históricas. En este sentido, la inclusión de contenidos relativos al Arte y la Naturaleza en relación con el Dibujo Técnico tiene como finalidad ayudar a desvelar y a comprender aspectos culturales que sin él, posiblemente, pasarían inadvertidos. Fomentando el interés, el respeto y la valoración crítica de las obras artísticas y culturales.

ESTRATEGIAS E INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES DEL ALUMNADO

A. TÉCNICAS DE OBSERVACIÓN (T0)

Su objetivo es conocer el comportamiento natural de los alumnos en situaciones espontáneas, que pueden ser controladas o no. Se utiliza sobre todo para evaluar procedimientos y actitudes, fácilmente observables. Dentro de la metodología basada en la observación se agrupan diferentes técnicas.

A1 REGISTRO ANECDÓTICO (RA)

A2 LISTAS DE CONTROL (LC)

A3 ESCALAS DE OBSERVACIÓN (EO)

B . REVISIÓN DE TAREAS DEL ALUMNO

B1 ANÁLISIS DE PRODUCCIONES (AP)

C. PRUEBAS ESPECÍFICAS (PE)

Se le presenta al alumno tareas representativas a la conducta a evaluar, para tratar de medir los resultados máximos. Son apropiadas para evaluar conceptos y procedimientos.

Los exámenes (orales o escritos) presentan unas condiciones estándares para todos los alumnos, y se dan cuenta que están siendo evaluados. Se deben tener presentes qué estándares de aprendizaje se trabajan en cada prueba para asignarles un nivel de logro.

D . ENTREVISTAS (E)

A través de ella podemos recoger mucha información sobre aspectos que son difícilmente evaluables por otros métodos. Debe usarse de forma complementaria, nunca como instrumento único de evaluación.

E . AUTOEVALUACIÓN (A)

Permite conocer las referencias y valoraciones que, sobre el proceso, pueden proporcionar los alumnos, a la vez que les permite reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje. Se llevarían a cabo a través de cuestionarios.

Tras analizar los resultados de la evaluación inicial, las actividades programadas se adaptarán a través de las programaciones de aula a los alumnos con alguna dificultad detectada, tanto de tipo manual como de tipo intelectual y a los alumnos con necesidades educativas especiales.

En cuanto a los alumnos con la materia pendiente, durante el primer trimestre se les informará individualmente de lo que se tienen que preparar par realizar la prueba de recuperación que tendrá lugar en el mes de mayo. La fecha concreta será establecida más a delante por el departamento y será publicada con suficiente antelación.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN LA MATERIA DE DIBUJO TÉCNICO

- El cálculo de la nota final vendrá determinado por las calificaciones en cada una de las evaluaciones trabajadas durante el curso. Se calculará la media aritmética de las notas obtenidas en cada evaluación.
- Cálculo de la nota en cada evaluación: se medirá el nivel de logro alcanzado en cada uno de los estándares incluidos en la evaluación. Los estándares de aprendizajes evaluables se han estructurado en tres categorías: **básicos, intermedios y avanzados**. Las ponderaciones para cada uno de ellos son las siguientes:

BÁSICOS	INTERMEDIOS	AVANZADOS
60%	30%	10%

- Para calcular la nota de la evaluación cada estándar será ponderado en función de su categorización. La calificación curricular total será la suma de las calificaciones en cada bloque:

Calificación total=Calificac. básicos+Calificac. intermedios+Calificac. avanzados

OBSERVACIONES:

- La consecución de todos los estándares de aprendizaje BÁSICOS garantiza que el alumno tenga SUFICIENTE en la evaluación.
- La no consecución de algún/os estándares de aprendizaje BÁSICOS restará proporcionalmente puntuación de la calificación total de ese bloque de estándares básicos.
- La calificación de los bloques de estándares INTERMEDIOS y AVANZADOS se calculará en función del nivel de logro alcanzado por el alumno en los mismos y según la ponderación establecida para cada bloque.

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS, ORGANIZATIVAS Y DIDÁCTICAS

El logro de los objetivos propuestos en la materia aconseja mantener un permanente diálogo entre teoría y experimentación, entre deducción e inducción, integrando la conceptualización en los procedimientos gráficos para su análisis y/o representación. Por lo que la elaboración de bocetos a mano alzada, el dibujo con herramientas convencionales sobre tablero y la utilización de aplicaciones informáticas son instrumentos complementarios para conseguir los objetivos mediante la aplicación prioritaria de los procedimientos establecidos en este currículo de la forma más procedimental posible.

Se ha de facilitar el trabajo autónomo del alumnado, potenciar las técnicas de indagación e investigación y las aplicaciones y transferencias de lo aprendido a la vida real.

Así pues, los métodos de trabajo prácticos que caracterizan al Dibujo Técnico permiten al profesorado incorporar estrategias didácticas específicas que respondan a las diversas capacidades de comprensión y abstracción que tiene el alumnado con el fin último de que este consiga alcanzar las competencias establecidas en esta materia. Se comenzará con los procedimientos y conceptos más simples para ir ganando en complejidad. Así las capacidades se van adquiriendo paulatinamente a lo largo de todo el proceso.

La enseñanza de contenidos sólo es un medio para el desarrollo de las capacidades del alumnado, y su aprendizaje se debería realizar de forma que resulte significativo, es decir, que para el alumnado tenga sentido aquello que aprende.

Por otra parte, el carácter instrumental del Dibujo Técnico permite trabajar de forma interdisciplinar contenidos comunes con otras materias, especialmente del ámbito artístico, tecnológico, físico y matemático, además de permitir la orientación de los alumnos hacia campos del conocimiento o estudios superiores relacionados.

El uso de las nuevas tecnologías de la información en esta materia se trabajará tanto en el aprendizaje de programas de dibujo en 2D y 3D, como para la investigación, documentación y presentación de proyectos propios y ajenos. Se recomienda el uso de las mismas para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos, a través de documentación audiovisual. Es necesario para poder trabajar la materia, sobre todo en el Bloque 3 de Dibujo Técnico II, disponer de ordenadores en el aula o disponer de un aula informática durante todo el periodo lectivo destinado a esta materia.

MATERIALES CURRICULARES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Los especificados en la parte de la programación correspondiente a la ESO

PLAN DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Están especificadas en la parte de la ESO de la programación

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SUS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJES EVALUABLES

INTEGRACIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE EN LOS ELEMENTOS CURRICULARES DE LA MATERIA

(SE INCLUYEN CONTENIDOS, NIVELES DE PONDERACIÓN E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN)

DIBUJO TÉCNICO I					
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	P	Comp. Clave	Ins. Eval
Bloque 1: Geometría y Dibujo Técnico.					
<p>La geometría en el arte y la naturaleza:</p> <ul style="list-style-type: none"> Identificación de estructuras geométricas en el Arte. Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico. <p>Instrumentos de dibujo. Características y empleo.</p> <p>Trazados geométricos básicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Trazados fundamentales en el plano. Paralelismo y perpendicularidad Operaciones con segmentos. Ángulos. <p>Determinación de lugares geométricos. Aplicaciones.</p> <p>Polígonos. Propiedades y construcción.</p> <ul style="list-style-type: none"> Triángulos. Determinación, propiedades, resolución 	<p>1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales y digitales de dibujo, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema "paso a paso" y/o figura de análisis elaborada previamente.</p>	<p>1.1. Determina con la ayuda de los instrumentos de dibujo (regla, escuadra, cartabón y compás) los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.</p>	B	CM AA	TO AP
		<p>1.2. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.</p>	I	CM AA 7.3.	AP PE
		<p>1.3. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.</p>	A	CM AA	AP PE
		<p>1.4. Resuelve triángulos, cuadriláteros y polígonos, con la ayuda de los instrumentos de dibujo técnico, aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.</p>	B	CM AA	AP PE
		<p>1.5. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, coordenadas o relaciones de semejanza.</p>	I	CM AA	PE
		<p>1.6. Resuelve problemas de proporcionalidad y reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en</p>	B	CM AA	AP

<p>gráfica y aplicaciones de sus puntos notables.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuadriláteros. Determinación, propiedades y resolución gráfica. • Polígonos regulares. Construcción inscritos en la circunferencia, dado el lado, métodos generales. • Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación y coordenadas. <p>Representación de formas planas. Relaciones geométricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proporcionalidad y semejanza. Trazado de formas proporcionales. • Construcción y utilización de escalas gráficas. <p>Transformaciones geométricas elementales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad. Aplicación en la elaboración del módulo y redes modulares junto a trazados fundamentales y polígonos <p>Elaboración de formas basadas en redes modulares. Tangencias y enlaces. Aplicaciones. Curvas Técnicas. Construcción de óvalos, ovoides y espirales. Curvas Cónicas. Elipse, Parábola e Hipérbola. Propiedades y construcción. Aplicaciones de la geometría al</p>		función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.			
		1.7. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus propiedades y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos, módulos y redes modulares.	I	CM AA	TO AP
		1.8. Resuelve problemas geométricos valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.	A	CA CEC AA CM	AP
	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.	B	CM	PE
	2.2. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de los instrumentos de dibujo técnico aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.	B	CM AA	AP PE	
	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.	B	CM CEC CA	AP	
	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.	A	CA CM AA	AP PE	

diseño arquitectónico e industrial. Geometría y nuevas tecnologías. Aplicaciones del dibujo vectorial 2D.	3. Dibujar curvas cónicas identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para su construcción.	3.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y sus propiedades, utilizándolas para su trazado determinando previamente los elementos que las definen.	A	CM	TO	
	4. Explorar los recursos informáticos de aplicación a la geometría y valorar las aportaciones de las nuevas tecnologías al Dibujo Técnico.	4.1. Utiliza y valora las nuevas tecnologías como aplicación para el estudio de la geometría.	I	CD	TO E	
Bloque 2: Sistemas de representación.						
Fundamentos de los sistemas de representación: <ul style="list-style-type: none"> • Proyecciones. Elementos de una proyección. Tipos de proyección. • Los sistemas de representación en el Arte. • Evolución histórica de los sistemas de representación. • Los sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación. Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección. • Sistemas de representación y nuevas tecnologías. • Aplicaciones de sistemas CAD y de dibujo vectorial en 3D. Sistema diédrico: <ul style="list-style-type: none"> • Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas. Disposición normalizada. • Reversibilidad del sistema. Número de proyecciones suficientes. 	5. 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.	5.1. 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.	B	CEC AA	TO E	
		5.2. 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 (croquis) de un mismo cuerpo geométrico sencillo.	B	CM AA	AP	
		5.3. 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.	B	CD CM AA	AP E	
		5.4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.	I	CM	TO E	
	6. Utilizar el sistema diédrico para representar las relaciones espaciales entre punto, recta, plano y figuras planas, así como 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		6.1. 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.	A	CM	AP
			6.2. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).	A	CM	AP

<ul style="list-style-type: none"> • Representación e identificación de puntos, rectas y planos. Posiciones en el espacio. Paralelismo y perpendicularidad. Pertenencia e intersección. • Proyecciones diédricas de figuras planas. • Distancias y verdadera magnitud <p>Sistema de planos acotados. Fundamentos y aplicaciones. Sistemas axonométricos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción. <p>Sistema axonométrico ortogonal: Perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas. Sistema axonométrico oblicuo: Perspectivas caballeras y militares. Perspectiva axonométrica de la circunferencia. Representación de sólidos.</p> <p>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. Elaboración de perspectivas frontales y oblicuas sencillas. Soluciones gráficas razonadas ante ejercicios de Sistemas de Representación, expresadas con precisión, claridad y objetividad, utilizando con</p>	<p>acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p>	<p>6.3. 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, con exactitud, claridad y razonando las soluciones gráficas.</p>	A	CM AA	AP PE
		<p>6.4. 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.</p>	I	CM CEC	PE E AP
	<p>7. 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.</p>	<p>7.1. 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.</p>	I	CM	AP PE
		<p>7.2. Realiza perspectivas caballeras o planimétricas de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p>	I	CM	PE AP
		<p>7.3. Maneja con destreza y precisión los instrumentos de dibujo técnico para realizar las diferentes perspectivas, poniendo sumo cuidado en la utilización de los diferentes tipos de líneas, en pro de la claridad del dibujo.</p>	B	AA	TO
	<p>8. 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.</p>	<p>8.1. 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.</p>	I	CM	AP E TO
		<p>8.2. 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</p>	I	CM AA	PE AP
		<p>8.3. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la</p>			

destreza los instrumentos específicos del dibujo técnico.		ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzada o con la regla.	I	CM AA	AP
		8.4. Resuelve los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo.	B	AA CM	TO AP
Bloque 3: Normalización.					
<p>Elementos de normalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El proyecto: Necesidad y ámbito de aplicación de las normas. • Formatos. Doblado de planos. • Vistas. Líneas normalizadas. • Escalas. Acotación. • Iniciación a cortes y secciones. <p>Aplicaciones de la normalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dibujo industrial. • Dibujo arquitectónico. 	9. 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.	9.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, DIN 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.	I	AA CM	TO E
		10. 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.	10.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.	A	CM
	10.2. 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.		I	CM AA	PE AP
	10.3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.		I	CM	PE AP
	10.4. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.	A	CM	AP	

		10.5. Representa objetos sencillos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.	A	CM	AP
		10.6. Acaba los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo y cuidando la presentación y limpieza de los trabajos propuestos.	B	AA	TO AP

DIBUJO TÉCNICO II					
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares aprendizaje evaluables	P	Comp. Clave	Instr. Eval.
Bloque 1: Geometría y Dibujo Técnico					
<ul style="list-style-type: none"> • Resolución de problemas geométricos. • Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones. • Polígonos. Aplicaciones. • Construcción de figuras planas equivalentes. • Relación entre los ángulos y la circunferencia. Rectificaciones. Arco capaz. Aplicaciones. • Potencia de un punto con 	1. Resolver problemas geométricos valorando el método y el razonamiento de las construcciones	1.1 Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de croquis, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad	B	CM CT	E TO PE
		1.2. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada	B	CM CT	AP
		1.3. Analiza y construye figuras y formas geométricas equivalentes	B	CM CT	AP
		1.4. Resuelve problemas geométricos, valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo por el que han sido realizados	B	CM CT CL	AP E

<p>respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias.</p> <ul style="list-style-type: none"> Inversión. Aplicación a la resolución de tangencias. Trazado de curvas cónicas y técnicas. Curvas técnicas: origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y envolventes. Aplicaciones. Curvas cónicas: Origen, aplicación y trazado de la elipse, parábola e hipérbola. Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones. Transformaciones geométricas: Afinidad y Homología. Afinidad: Determinación de sus elementos, trazado de figuras afines, construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones. Homología: Determinación de sus elementos, trazado de figuras homólogas y aplicaciones 	<p>2. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de potencia y 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.</p>	<p>2.1. Determina lugares geométricos de aplicación al dibujo técnico aplicando los conceptos de potencia e inversión.</p>	B	CM CT	AP PE
		<p>2.2. Resuelve problemas de tangencias empleando las transformaciones geométricas (potencia e inversión), 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</p>	B	CM CT	AP PE
		<p>2.3. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos</p>	B	CM CT	TO AP
		<p>2.4. Valora el proceso seguido para la resolución de tangencias y enlaces, siendo preciso en la obtención de los puntos de tangencia y la definición de los enlaces, diferenciando las líneas de los trazados auxiliares de las del resultado final.</p>	B	CSC CM CT	TO AP
	<p>3. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia</p>	<p>3.1. Comprende el orden de las curvas cíclicas y cónicas, las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones</p>	B	CM CT	AP
		<p>3.2. 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.</p>	B	CM CT	AP PE
		<p>3.3. Resuelve problemas de pertenencia, tangencias e intersección entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado, y poniendo sumo interés en la exactitud del trazo, la limpieza y el acabado</p>	B	CM CT AA	AP PE
	<p>4. Relacionar las transformaciones</p>	<p>4.1. Comprende las características de las</p>	B	CM CT	TO

	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.	transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos y describiendo sus aplicaciones		CL	PE
		4.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas	B	CM CT	AP
Bloque 2: Sistemas de representación					
<ul style="list-style-type: none"> • Sistema diédrico - 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 - Poliedros regulares. Posiciones singulares. Determinación de sus secciones principales. - Prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones. 	<p>5. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la <i>visión espacial</i>, analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado</p>	5.1. 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.	B	CM CT CL	PE AP
		5.2. Representa figuras planas contenidas en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas	B	CM CT	AP PE
		5.3. 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.	B	CM CT	AP PE
		5.4. Resuelve problemas y ejercicios del sistema diédrico con exactitud y claridad y razonando las soluciones gráficas.	B	CM CT	AP PE
		6. 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	6.1. Representa el tetraedro, hexaedro y octaedro en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, primas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.	I	CM CT
6.2. Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas	I	CM CT	AP		

<p>- Cilindros, conos y esferas. Secciones planas. Intersecciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sistemas axonométricos ortogonales <p>- Fundamentos del sistema. Determinación de los coeficientes de reducción.</p> <p>- Tipología de las axonometrías ortogonales</p> <p>- Representación de figuras planas</p> <p>- Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones.</p>	<p>magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.</p>	de medida			
		6.3. 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.	I	CM CT	AP
		6.4. 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	I	CM CT	AP
		6.5. Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman	I	CM CT	AP
		6.6. Valora la precisión en el trazado y la claridad en la resolución gráfica de ejercicios y problemas	B	CSC	AP TO
	<p>7. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, y otras piezas industriales y arquitectónicas, 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 el abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales</p>	7.1. 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	B	CM CT	TO AP
		7.2. 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 desean mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios	B	CM CT	AP PE
		7.3. Determina la sección plana de de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías	I	CM CT	AP

		7.4. Resuelve los ejercicios de forma correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, clara y precisa	B	CSC	AP TO
Bloque 3: Documentación gráfica de proyectos					
<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de bocetos, croquis y planos. • Proceso de diseño o fabricación: perspectiva histórica y situación actual • El proyecto: tipos y elementos • Planificación de proyectos. Fases. Programación de tareas • Bocetos a mano alzada y esquemas de primeras ideas • Elaboración de dibujos acotados • Croquización de piezas y conjuntos • Presentación de proyectos: elaboración de la documentación gráfica, uso de las TIC para la presentación del proyecto, dibujo vectorial 2D y 3D 	8. Elaborar y presentar de forma individual y colectiva 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 proporcionan las aplicaciones informáticas en el caso de que fuera posible contar con ellas	8.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos.	B	CSC SIEE	TO
		8.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen	B	CM CT	TO E
		8.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas	B	CM CT CL	AP E
		8.4. Realiza croquis de piezas industriales o arquitectónicas, disponiendo las vistas, cortes o secciones necesarios, tomando medidas 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 aplicación	B	CM CT	AP
		8.5. Acaba los ejercicios de manera correcta, valorando una adecuada presentación en cuanto a detalles, tipos y espesores de líneas, claridad en el dibujo, precisión y limpieza	B	CSC SIEE	AP TO
		8.6. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el dibujo técnico, valorando la rapidez, limpieza y exactitud que proporcionan	B	CD	TO
		8.7. Representa objetos industriales o arquitectónicos con ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo de la información en capas	A	CD	AP

		diferenciadas por su utilidad			
		8.8. Representa objetos industriales o arquitectónicos con ayuda de programas de dibujo 3D, insertando sólidos elementales y manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando bloques de bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado	A	CD	AP
		8.9. Presenta los proyectos de dibujo técnico de forma que estos estén claros, limpios y respondan al objeto para el que han sido realizados	B	SIEE CSC AA	AP

TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN

INTRODUCCIÓN AL TALLER

El Taller de Arte y Expresión proporciona al alumno la oportunidad de experimentar con los recursos expresivos de los distintos lenguajes artísticos, y así ser capaz de comunicar, de forma creativa, sentimientos, ideas y experiencias. Esta materia ofrece las pautas y las herramientas necesarias para desarrollar proyectos creativos e interdisciplinarios desde un planteamiento global y transversal, completando y reforzando los contenidos trabajados en Educación Plástica, Visual y Audiovisual principalmente y en algunas otras materias de la etapa.

La materia ofrece un espacio para reflexionar sobre la experimentación artística, propiciando nuevas estrategias de comunicación al mismo tiempo que el alumnado mejora la coordinación visual y manual, a desarrollar la flexibilidad a la hora de entender las ideas y buscar soluciones.

SECUENCIA Y TEMPORALIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS

Aunque los contenidos se organizan en tres bloques, a la hora de desarrollarlos solo pueden aplicarse de forma conjunta.

El primer bloque, arte par comprender el mundo, pretende despertar la curiosidad y la creatividad del alumno a través del análisis de ejemplos artísticos del mundo actual y de la historia del arte.

El segundo bloque, el proyecto y proceso creativo, enseña al alumno las fases para desarrollar un proyecto individual o cooperativo, buscando las soluciones más creativas posibles.

El tercer bloque, expresión y creación de formatos artísticos, profundiza en la práctica y experimentación de diferentes procedimientos y técnicas priorizando la expresión creativa.

Es importante remarcar que esta materia tiene un marcado carácter procedimental y permite compatibilizar la práctica de una metodología tanto individualizada como cooperativa.

Desde finales de mayo o, lo que es lo mismo, desde la evaluación ordinaria hasta la evaluación extraordinaria de junio, los alumnos que hayan alcanzado las competencias en la evaluación ordinaria realizarán actividades de refuerzo y afianzamiento de contenidos trabajados durante el curso. Para aquellos alumnos que no hayan alcanzado las competencias básicas y deban realizar la evaluación extraordinaria se diseñarán actividades encaminadas a la preparación y superación de la misma.

CONTRIBUCIÓN A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

Esta asignatura, por su carácter teórico-práctico e integrador y con aplicación directa de sus contenidos, permite el desarrollo de todas las competencias clave.

Conciencia y expresiones culturales. El desarrollo de esta competencia está directamente relacionado con el Taller de Arte y Expresión ya que integra actividades y procesos creativos que permiten profundizar en los aspectos estéticos y culturales del panorama artístico actual, favoreciéndose, de esta manera, la sensibilidad artística y la alfabetización estética. A través de la identificación y experimentación con los elementos expresivos de diversos materiales, soportes, herramientas y técnicas de expresión, el alumnado podrá tomar conciencia de sus propias necesidades creativas y artísticas, favoreciendo la creación de un lenguaje personal y desarrollando la capacidad de analizar y comprender la importancia la actividad artística, en todas sus formas, como medio comunicativo y expresivo.

Comunicación lingüística. Será desarrollada durante todo el curso, ya que los alumnos tendrán que explicar, argumentar y exponer el proceso seguido y las soluciones encontradas a problemas planteados en los distintos proyectos, al mismo tiempo que aprenden a usar un amplio vocabulario específico de la materia. Cuando elaboren memorias, el alumnado tendrá que expresar y registrar todas las fases del proceso de creación, potenciando así la competencia comunicativa.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. La adquisición de la competencia matemática se produce a través de la aplicación del razonamiento matemático y del pensamiento lógico y espacial, para explicar y describir la realidad a través del lenguaje simbólico. Con la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión posterior, potenciando el pensamiento crítico, se contribuirá a la adquisición de las competencias básicas en ciencia y tecnología, desarrollando también destrezas que permiten utilizar y manipular diferentes herramientas tecnológicas.

Competencia digital. Se desarrollará a través del uso de las tecnologías de la información y la comunicación, como medio de búsqueda y selección de información, utilizándola de manera crítica y reflexiva, así como su transmisión en diferentes soportes para la realización de proyectos. También proporciona destrezas en el uso de aplicaciones o programas informáticos para la creación o manipulación de imágenes y documentos audiovisuales, mostrándoles un panorama creativo más cercano y actual.

Aprender a aprender. Se potenciará a través de la investigación, experimentación y aplicación práctica de los contenidos por parte del alumnado, integrando una búsqueda personal de sus propias formas de expresión en el proceso creativo, participando de forma autónoma en la resolución de problemas y organizando su propio aprendizaje a través de la gestión del tiempo y la información. El alumnado desarrollará la capacidad de superar los obstáculos con el fin de culminar el aprendizaje con éxito, fomentando la motivación, la confianza en uno mismo, y aplicando lo aprendido a diversos contextos

Competencias sociales y cívicas. A través del trabajo en equipo se suscitarán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se favorecerá la adquisición de habilidades sociales. El trabajo con herramientas propias del lenguaje visual proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las

diferencias. Los alumnos elaboran y exponen sus propios proyectos enfocados a la resolución de un problema, de manera que deben desarrollar la capacidad de comunicarse de manera constructiva y respetuosa, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Un proyecto creativo requiere planificar, gestionar y tomar decisiones; por ello los contenidos de la materia promueven la iniciativa, la innovación, la autonomía y la independencia, como factores que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado. Igualmente, se fomenta la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa y asumir responsabilidades; potenciando la capacidad de pensar de forma creativa, el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJES EVALUABLES EN EL TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN

INTEGRACIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE EN LOS ELEMENTOS CURRICULARES DEL TALLER

(SE INCLUYEN CONTENIDOS, NIVELES DE PONDERACIÓN E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN)

TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN (2º E.S.O.)					
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	P	COMP. CLAVE	INST. EVAL.
Bloque 1: El arte para comprender el mundo					
<ul style="list-style-type: none"> • El arte en el entorno • Características generales, autores y obras más significativas. Evolución de técnicas y procedimientos 	1. Comprender la obra artística o el objeto en el contexto histórico en el que se produce	1.1. Analiza e identifica obras de arte y manifestaciones visuales, entendiéndolas en función de su contexto histórico	I	CEC	TO E
		1.2. Reconoce en obras de arte y manifestaciones visuales los elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos.	A	CEC	TO E
		1.3. Interpreta críticamente imágenes y obras artísticas dentro de los contextos en los que se han producido, considerando la repercusión que tienen sobre las personas y las sociedades.	I	CEC	TO E
		1.4. Comprende la necesidad de expresión y comunicación de ideas, sentimientos y emociones en diferentes contextos, a través del arte, las imágenes y otros productos estéticos.	B	CEC CL	TO

	2. Analizar y comentar las distintas características de los objetos y las obras artísticas	2.1. Distingue, analiza y comenta elementos del lenguaje plástico y visual en distintos tipos de imágenes y manifestaciones artísticas, audiovisuales y multimedia.	B	AA	AP TO
		2.2. Desarrolla el sentido crítico ante la publicidad, la televisión, las imágenes multimedia y las artes.	B	AA CL	E TO
Bloque 2: Proyecto y proceso creativo					
<ul style="list-style-type: none"> • Fases del proceso creativo <ul style="list-style-type: none"> - Planteamiento: necesidades y objetivos - Investigación y documentación: recopilación de información y análisis de datos. - Diagnóstico y resolución de problemas: bocetos, selección, alternativas, mejoras, puesta en común, aportaciones grupales. - Propuesta de materiales. - Elaboración y presentación. • Métodos creativos para la resolución de problemas. • Posibilidad del uso de las TIC en el proyecto 	3. Conocer y aplicar las fases del proceso creativo en un proyecto cooperativo utilizando las técnicas apropiadas.	3.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y en grupo.	B	AA	AP TO
		3.2. Planea y desarrolla un método de trabajo para una respuesta concreta	B	AA	TO E
		3.3. Conoce y elige los materiales más adecuados aportándolos al aula para la realización de proyectos artísticos.	B	AA	AP
		3.4. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos mediante diferentes propuestas ajustándose a los objetivos finales.	B	AA	AP
		3.5. Colabora y es responsable al elaborar trabajos en equipo, demostrando actitud tolerante y flexible con todos los compañeros, valorando el trabajo cooperativo como método eficaz para facilitar el aprendizaje entre iguales.	B	AA CSC	TO
		3.6. Usa las TIC en la elaboración de un proyecto.	A	CD	AP
		3.7. Respeta las normas del aula y usa adecuadamente los materiales y herramientas	B	CSC	TO
Bloque 3: Expresión y creación de formatos artísticos					

<p>Diversas técnicas aplicadas a proyectos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseño <ul style="list-style-type: none"> - Diseño publicitario - Señalética - Diseño de producto. Embalaje - Diseño de moda - Diseño de espacio. Escenografías. Espacio urbano. • Técnicas de dibujo y pintura <ul style="list-style-type: none"> - Soportes - Técnicas secas y húmedas - Técnicas mixtas - Murales y arte público. Graffiti • Volumen : de lo bidimensional a lo tridimensional. Proyectos sostenibles: reutilización de materiales • Grabado y estampación • Audiovisuales <ul style="list-style-type: none"> - Imagen fija. Fotografía analógica y digital. Programas de retoque y edición fotográfica. - Imagen en movimiento. Cine. Programas de edición de vídeo y sonido 	<p>4. Utilizar adecuadamente los soportes, materiales e instrumentos necesarios en cada proyecto.</p>	<p>4.1. Utiliza con propiedad los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse, manteniendo su espacio de trabajo y su material en perfecto estado.</p>	B	AA SIEE	TO AP	
	<p>5. Desarrollar proyectos artísticos con autonomía evaluando el proceso y el resultado.</p>	<p>5.1. Desarrolla proyectos que transmiten diferentes emociones.</p>		B	AA SIEE	AP
		<p>5.2 Reflexiona y evalúa el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p>		B	AA SIEE	AP PE
		<p>5.3. Tiene iniciativa en la toma de decisiones y demuestra actitudes de tolerancia y flexibilidad con los compañeros de equipo y con el resto de equipos, esforzándose por superarse en cada proyecto.</p>		B	SIEE AA	AP TO

TEMPORIZACIÓN DE ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EN UNIDADES DIDÁCTICAS

Dada la naturaleza interdisciplinar, continua y práctica de la materia, todos los estándares se van a estar desarrollando a lo largo de los tres bloques programados

Desde finales de mayo o, lo que es lo mismo, desde la evaluación ordinaria hasta la evaluación extraordinaria de junio, los alumnos que hayan alcanzado las competencias en la evaluación ordinaria realizarán actividades de refuerzo y afianzamiento de contenidos trabajados durante el curso. Para aquellos alumnos que no hayan alcanzado las competencias básicas y deban realizar la evaluación extraordinaria se diseñarán actividades encaminadas a la preparación y superación de la misma.

ESTRATEGIAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DE APRENDIZAJES

A. TÉCNICAS DE OBSERVACIÓN (TO)

Su objetivo es conocer el comportamiento natural de los alumnos en situaciones espontáneas, que pueden ser controladas o no. Se utiliza sobre todo para evaluar procedimientos y actitudes, fácilmente observables. Dentro de la metodología basada en la observación se agrupan diferentes técnicas.

A1 REGISTRO ANECDÓTICO (RA)

A2 LISTAS DE CONTROL (LC)

A3 ESCALAS DE OBSERVACIÓN (EO)

B . REVISIÓN DE TAREAS DEL ALUMNO

B1 ANÁLISIS DE PRODUCCIONES (AP)

C. PRUEBAS ESPECÍFICAS (PE)

Se le presenta al alumno tareas representativas a la conducta a evaluar, para tratar de medir los resultados máximos. Son apropiadas para evaluar conceptos y procedimientos.

Los exámenes (orales o escritos) presentan unas condiciones estándares para todos los alumnos, y se dan cuenta que están siendo evaluados. Se deben tener presentes qué estándares de aprendizaje se trabajan en cada prueba para asignarles un nivel de logro.

D . ENTREVISTAS (E)

A través de ella podemos recoger mucha información sobre aspectos que son difícilmente evaluables por otros métodos. Debe usarse de forma complementaria, nunca como instrumento único de evaluación.

E . AUTOEVALUACIÓN (A)

Permite conocer las referencias y valoraciones que, sobre el proceso, pueden proporcionar los alumnos, a la vez que les permite reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje. Se llevarían a cabo a través de cuestionarios.

Tras analizar los resultados de la evaluación inicial, las actividades programadas se adaptarán a través de las programaciones de aula a los alumnos con alguna dificultad detectada, tanto de tipo manual como de tipo intelectual y a los alumnos con necesidades educativas especiales.

Para los **alumnos ACNEAES**, se adaptarán los criterios de evaluación así como los estándares evaluables al nivel de cada caso, proponiéndoles actividades adaptadas que conlleven la consecución de niveles básicos de los contenidos previamente adaptados.

En cuanto a los **alumnos con la materia pendiente**, durante el primer trimestre se les informará individualmente de los trabajos que tienen que realizar, cuándo los tienen que entregar y de lo que se tienen que preparar par realizar la prueba de recuperación que tendrá lugar en el mes de mayo. La fecha concreta será establecida más a delante por el departamento y será publicada con suficiente antelación. La superación de la materia pendiente exige la correcta realización de los trabajos y de la prueba teórico práctica.

INDICADORES GENERALES DE LOGRO DE LA PROGRAMACIÓN Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Identifica y analiza elementos configurativos valorando su importancia expresiva y comunicativa.

Describe y comunica mensajes y emociones a través de imágenes utilizando los distintos recursos aprendidos comprendiendo siempre la finalidad de los distintos lenguajes plásticos, visuales, audiovisuales y del dibujo técnico.

Interpreta y crea imágenes y mensajes visuales y audiovisuales así como formas geométricas y técnicas aplicando las técnicas, recursos e instrumentos apropiados y de manera correcta.

Distingue y analiza imágenes hechas con distintas técnicas, tanto bidimensionales como tridimensionales.

Comprende, interpreta y crea de forma paulatina formas hechas con los distintos sistemas de representación tridimensional en el plano, utilizando de manera precisa los instrumentos de dibujo técnico.

Muestra interés por la materia, aportando el material necesario para llevar a cabo un trabajo diario y desarrolla actitudes de respeto y colaboración por el trabajo de los demás.

INDICADORES DE LOGRO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA

A) Análisis y reflexión de los resultados escolares en cada una de las materias

- Analiza el porcentaje de suspensos y aprobados en cada materia
- Analiza los estándares no superados por los alumnos
- Adapta los estándares a los alumnos ACNE o ACNEAE

B) Adecuación de los recursos y materiales didácticos

- Revisa el estado del material y si todo el material es suficiente
- Actualiza el inventario de recursos didácticos
- Recibe formación sobre la utilización de los recursos didácticos

C) Distribución de espacios y tiempos

- Adecúa el tiempo necesario para las actividades programadas en cada una de las unidades didácticas
- Utiliza los espacios necesarios para cada actividad

D) Métodos didácticos y pedagógicos utilizados

- Las actividades programadas son motivadoras.
- Acepta sugerencias de los alumnos y modificamos aquellas actividades que no susciten demasiado interés.
- Flexibiliza la temporización de la materia.
- Las actividades son diversas, utilizamos recursos variados, el tiempo para realizar lo que proponemos es adecuado y en cualquier caso flexible, son actividades colaborativas y que fomentan la participación favoreciendo siempre aprendizajes significativos y autónomos.
- Investiga nuevas posibilidades pedagógicas

E) Adecuación de los estándares de aprendizaje evaluables

- Programa la asignatura teniendo en cuenta los estándares de aprendizaje
- Planifica las clases de modo flexible, preparando actividades y recursos ajustados a la programación de aula y las necesidades e intereses del alumnado

F) Estrategias e instrumentos de evaluación empleados

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN PARA EL TALLER

- El cálculo de la nota final vendrá determinado por las calificaciones en cada una de las evaluaciones trabajadas durante el curso. Se calculará la media aritmética de las notas obtenidas en cada evaluación.
- Cálculo de la nota en cada evaluación: se medirá el nivel de logro alcanzado en cada uno de los estándares incluidos en la evaluación. Los estándares de aprendizajes evaluables se han estructurado en tres categorías: **básicos, intermedios y avanzados**. Las ponderaciones para cada uno de ellos son las siguientes:

BÁSICOS	INTERMEDIOS	AVANZADOS
60%	30%	10%

- Para calcular la nota de la evaluación cada estándar será ponderado en función de su categorización. La calificación curricular total será la suma de las calificaciones en cada bloque:

Calificación total=Calificac. básicos+Calificac. intermedios+Calificac. avanzados

OBSERVACIONES:

- La consecución de todos los estándares de aprendizaje BÁSICOS garantiza que el alumno tenga SUFICIENTE en la evaluación.
- La no consecución de algún/os estándares de aprendizaje BÁSICOS restará proporcionalmente puntuación de la calificación total de ese bloque de estándares básicos.
- La calificación de los bloques de estándares INTERMEDIOS y AVANZADOS se calculará en función del nivel de logro alcanzado por el alumno en los mismos y según la ponderación establecida para cada bloque.

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS, DE ORGANIZACIÓN Y DIDÁCTICAS

El taller presenta una planificación flexible y dinámica de los contenidos para su aplicación en proyectos, usando los procedimientos, materiales y técnicas oportunos. Esta materia favorece el trabajo interdisciplinar, partiendo de una coordinación entre distintas asignaturas.

Intentaremos como docentes despertar y dinamizar la imaginación y la creatividad del alumnado, potenciar la expresión conceptual y emocional así como favorecer el intercambio de opiniones a partir del análisis y la reflexión.

Adaptaremos el currículum de la materia a las capacidades de los alumnos que han elegido cursarla, atendiendo a las diferencias individuales y grupales, siendo el principal objetivo lograr aprendizajes significativos. Los alumnos llevarán a la práctica lo aprendido mediante experiencias y actividades que les permitan potenciar su autonomía y sus habilidades sociales dentro de un grupo de trabajo, al mismo tiempo que desarrolla una mirada crítica hacia sus propias creaciones.

Toda la materia se desarrollará en las aulas de Plástica, a excepción de las prácticas con programas y aplicaciones digitales que se llevarán a cabo en el aula Althia, siempre dependiendo de la disponibilidad del aula y de los programas de los que podamos hacer buen uso.

MATERIALES CURRICULARES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

- INFRAESTRUCTURA EN CADA AULA

Agua y desagüe.

Instalación eléctrica de fuerza

Instalación eléctrica 20 A.

Entre las dos aulas existe un cuarto oscuro para revelado.

- MOBILIARIO EN CADA AULA

Mesas para el profesor, una de ellas de dibujo técnico.

Mesas de dibujo con banquetas regulables, una por alumno.

Armarios estantería con puertas de cristal.

Fichero archivador.

Estanterías metálicas.

Encerado para tiza.

Percheros.

Papeleras, dos por aula.

- OTROS MATERIALES PROPIOS DEL AULA

Caballetes para dibujo o pintura.

Mesas giratorias para modelado.

Juegos de modelos geométricos, metálicos y de madera.

Ampliadora y cubetas para revelado fotográfico.

Tableros contrachapados del tamaño de las mesas.

Plantillas de mesa y de encerado.

Paralés para las mesas de dibujo.

Modelos escayola para dibujo.

Maniquí articulado.

Modelos geométricos elaborados en corcho blanco.

Pinceles.

Palillos de modelado.

Tórculo.

Juegos de gubias para trabajar sobre linóleo.

Sierra térmica de corcho.

- MATERIALES DIDÁCTICOS

Colección de CD interactivos sobre Hº Arte y técnicas plásticas.

Colección de diapositivas de arte.

Vídeos relacionados con algunos bloques temáticos.

Fondos bibliográficos básicos.

Libros de textos de distintas editoriales y de todos los niveles.

- MEDIOS AUDIOVISUALES

Ordenadores con impresora y escáner (uno por aula)

Proyectores de vídeo (uno por aula)

Proyector de diapositivas.

Proyector de cuerpos opacos.

Proyector de transparencias.

Dos pantallas de proyección.

PLAN DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

El departamento de Artes Plásticas concretará las actividades que realizará dentro de las jornadas culturales dependiendo de los días que se realicen, mes del curso, etc. Entre otras se podrían proponer un taller de pintura de camisetas, uno en el que se fabriquen pulseras artesanas con hilos o un taller para hacer fotogramas.

Durante todo el curso escolar se realizarán visitas a todas las manifestaciones artísticas que tengan lugar en la localidad y que se puedan visitar dentro de horario lectivo y siempre que no supongan alteración importante del horario general que tienen los alumnos.

Los miembros del departamento irán haciendo una preselección de trabajos a lo largo de todo el curso con la finalidad de realizar una exposición de trabajos a final de curso.

Finalmente el departamento potenciará la participación de los alumnos en los concursos y certámenes de los que tengamos noticia, tanto locales (Certamen Juan D'Opazo, concurso de marca páginas) como a otros niveles.

