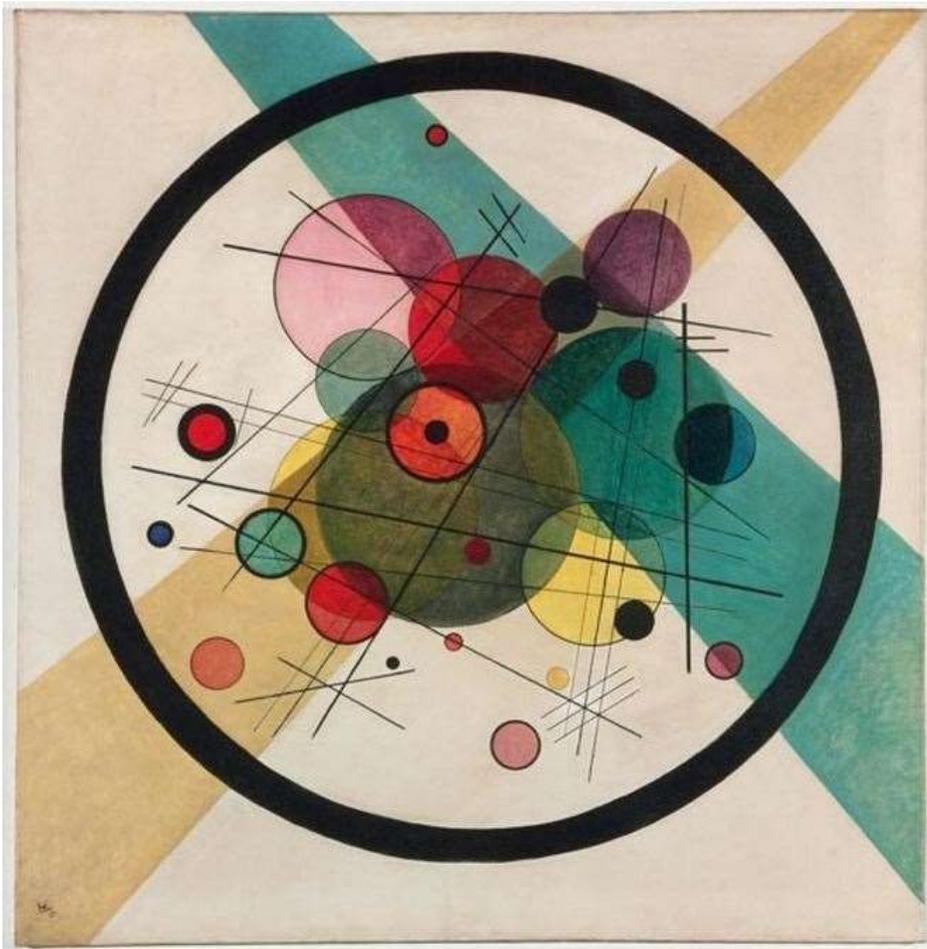


PROGRAMACIÓN
EDUCACIÓN PLÁSTICA



IES DON DIEGO DEBERNUY
BENAMEJÍ (CÓRDOBA)

CURSO 2020-2021

1. INTRODUCCIÓN Y COMPONENTES DEL DEPARTAMENTO
2. FUNDAMENTACIÓN LEGAL
3. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN Y DATOS DEL CENTRO
4. PROPUESTAS DE MEJORA 4.1. Derivados de la memoria final del Departamento del curso anterior. 4.2. Derivados de la evaluación anterior.
5. OBJETIVOS a. Objetivos generales de etapa b. Objetivos específicos de la materia para la ESO c. Objetivos específicos de la materia para el Bachillerato
6. CONTENIDOS A. Contenidos recogidos en la O. de 14 de Julio de 2016 para el currículo de EF B. Relación entre los contenidos de materia, las Competencias Clave y los Criterios de Evaluación. C. Contenidos transversales al currículum.
7. METODOLOGÍA a. Actividades técnicas de enseñanza-aprendizaje b. Técnicas de enseñanza y estrategia en la práctica c. Materiales y recursos didácticos
8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD 8.1 Medidas y programas de atención a la diversidad para la ESO. 8.2. Atención educativa diferente a la ordinaria solo para alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE) 8.3 Atención a la diversidad en Bachillerato.
9. EVALUACIÓN a. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluarles. b. Criterios de calificación. Ponderación c. Procedimientos, técnicas e instrumentos de evaluación d. Evaluación de "exentos" e. Recuperación de pendientes y de la materia en curso. f. Evaluación del proceso, del alumnado, del profesorado y autoevaluación
10. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES
11. APORTACIÓN AL PLAN LECTOR Y PROYECTO LINGÜÍSTICO
12.- CRITERIOS DE ELECCIÓN DE LOS LIBROS DE TEXTO

1. INTRODUCCIÓN Y COMPONENTES DEL DEPARTAMENTO

A.- Intrduccion

La Educación Plástica Visual y Audiovisual es una materia nueva creada mediante la Ley Orgánica 8/2013, del 9 de diciembre para la mejora de la Calidad Educativa (LOMCE). Esta materia forma parte del bloque de asignaturas específicas de la Educación Secundaria Obligatoria. El currículo correspondiente a la misma se desarrolla con carácter básico, para el conjunto del estado mediante al Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

En concreto, en este Real Decreto se fijan los Criterios de Evaluación y los Estándares de Aprendizaje evaluables de la materia para el primer ciclo de la E.S.O. de manera global, sin diferenciación por cursos.

Tal como se recoge en dichas instrucciones, la materia Educación Plástica Visual y Audiovisual será cursada en Andalucía por el alumnado de 1º y 2º E.S.O., de manera obligatoria, con una carga horaria de dos horas semanales y La Educación Plástica, Visual y Audiovisual 4º E.S.O. con 3 horas semanales.

Tienen como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales para comprender la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos que se perciben a través de estímulos sensoriales de carácter visual y táctil. Al mismo tiempo, buscan potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional, favorecer el razonamiento crítico ante la realidad plástica, visual y social, dotar de las destrezas necesarias para usar los elementos plásticos como recursos expresivos y predisponer al alumnado para el disfrute del entorno natural, social y cultural.

Si en la etapa anterior los contenidos relativos a plástica y música, como expresiones artísticas de representación de ideas y sentimientos, se desarrollan de forma globalizada, en ésta la Educación Plástica Visual y Audiovisual, se constituye como materia con estructura propia. Se atiende así a las características del alumnado de estas edades, enriqueciendo de manera plenamente diferenciada su capacidad de expresión artística mediante el desarrollo de los dos niveles en que se fundamenta la materia.

Como cualquier otro lenguaje, el lenguaje plástico-visual necesita de dos niveles interrelacionados de comunicación: saber ver para comprender y saber hacer para expresarse, con la finalidad de comunicarse, producir y crear y conocer mejor la realidad y a uno mismo para transformarla y transformarse, en definitiva para humanizar la realidad

y al propio ser humano como eje central de la misma.

Si en otras épocas históricas era la palabra, tanto en su expresión oral como escrita, la principal forma de expresión y de transmisión de ideas y sentimientos, no cabe duda de que en la época en la que estamos inmersos la imagen ha cobrado un protagonismo sin precedentes en ninguna otra época de la historia de la humanidad. La materia parte de los bloques impartidos en la Educación Primaria en el área de Educación Artística. La parte destinada a la educación plástica ya anticipaba los mismos bloques de los que parte la materia en ESO, bajo las denominaciones de educación audiovisual, dibujo técnico y expresión artística. El bloque Expresión Plástica experimenta con materiales y técnicas diversas en el aprendizaje del proceso de creación. Se intenta dar al alumnado una mayor autonomía en la creación de obras personales, ayudando a planificar mejor los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, tanto propios como colectivos. Se analizan las características del lenguaje audiovisual desde el cual se realiza el análisis crítico de las imágenes que nos rodean. Se realiza también especial hincapié en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la imagen. En el bloque Dibujo Técnico se trasladan

conocimientos teórico-prácticos sobre diferentes formas geométricas y sistemas de representación y se aplican estos conocimientos a la resolución de problemas y a la realización de distintos diseños. En el cuarto curso, considerando la madurez del alumnado y los conocimientos adquiridos se incorpora el bloque de Fundamentos del Diseño, que va a permitir el conocimiento de los fundamentos del diseño en sus diferentes áreas, desarrollo, desde un punto de vista práctico, los conocimientos adquiridos en el resto de bloques.

Saber ver para comprender implica la necesidad de educar en la percepción, supone ser capaz de evaluar la información visual que se recibe basándose en una comprensión estética que permita llegar a conclusiones personales de aceptación o rechazo según la propia escala de valores y, además, poder emocionarse a través de la inmediatez de la percepción sensorial para analizar después la realidad, tanto natural como social, de manera objetiva, razonada y crítica.

Saber hacer para expresarse necesita del saber anterior y pretende que el alumnado desarrolle una actitud de indagación, producción y creación. Han de ser capaces de realizar representaciones objetivas y subjetivas mediante unos conocimientos imprescindibles, tanto conceptuales como procedimentales, que les permitan expresarse y desarrollar el propio potencial creativo.

El currículo posibilita que el aprendizaje de la producción, diseño y creación de imágenes, objetos o hechos a través de códigos visuales, artísticos y técnicos pueda concretarse en propuestas diversas de descripción y representación gráfico-plástica, de expresión subjetiva, de composición visual, de transferencia de lenguajes, o de transformación de imágenes. Posibilita también su puesta en práctica tanto con medios gráfico-plásticos tradicionales y actuales, como a través de tecnologías digitales, que abran vías de experimentación de nuevas formas de expresión y creación.

- DIBUJO TÉCNICO I Y II

Entre las finalidades del Dibujo Técnico figura de manera específica dotar al estudiante de las 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.

El Dibujo Técnico, por tanto, se emplea 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 producir, es decir, como lenguaje universal en sus dos niveles de comunicación: comprender o interpretar la información codificada, y expresarse o elaborar información comprensible por los destinatarios.

El alumnado, al adquirir competencias específicas en la interpretación de documentación gráfica elaborada de acuerdo a norma en los sistemas de representación convencionales, puede conocer mejor el mundo. 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 estudiante aborde la representación de espacios u objetos de todo tipo y elaborar 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.

Durante el primer curso se trabajan las competencias relacionadas 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: Geometría, Sistemas de representación y Normalización. Se trata de que el estudiante tenga una visión global de los fundamentos del Dibujo Técnico que le permita en el siguiente curso profundizar distintos aspectos de esta materia.

A lo largo del segundo curso se introduce un bloque nuevo, denominado Proyecto, para la integración de las destrezas adquiridas en la etapa. Los elementos del currículo básico de la materia se han agrupado en cuatro bloques interrelacionados: Geometría, Sistemas de representación, Normalización y Proyectos. El primer bloque, denominado Geometría, desarrolla durante los dos cursos que componen esta etapa los elementos 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 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” como herramienta de comunicación de ideas y análisis de problemas de representación. El tercer

bloque, la Normalización, pretende dotar al estudiante 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, 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 cuarto bloque, denominado Proyectos, tiene como objetivo principal que el estudiante movilice e interrelacione los elementos 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.

B.- Componentes del Departamento

El departamento es unipersonal, siendo Baldomero Martínez Martín jefe del departamento de plástica que imparte EPVA a los cursos de 1º A, 2º A, 2º B, 2º D y 4º A, B, y Dibujo Técnico a 2ºA de Bachillerato.

Al impartirse 1º y 2º Bachillerato se han incrementado en el departamento el número de horas, por lo que diversos profesores de otros departamentos imparten horas del nuestro:

- Pedro Manuel Cañete Pulido jefe del departamento de Música imparte la asignatura de Plástica a 1º ESO B
- Pilar Miranda Gallego, miembro del departamento de Francés que imparte la asignatura de Plástica a 1º ESO C
- Beatriz Romero Roperó, miembro del departamento de Lengua y Literatura que imparte la asignatura de Plástica a 1º ESO D.
- Fátima Vera Ferrández, miembro del departamento de Física y Química que imparte 2ºESO C
- Rocío Vidaurreta Sancho, del departamento de Educación Física que imparte Plástica a 2º E
- José Antonio Serrano Navarro, miembro del departamento de Tecnología, que imparte 1º A de Bachillerato.

2. FUNDAMENTACIÓN LEGAL

La presente programación didáctica se ha realizado teniendo en cuenta la normativa educativa siguiente:

A) NORMATIVA ESTATAL

[Real Decreto 1105/2014](#), de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. (TEXTO CONSOLIDADO Última modificación: 30 de julio de 2016).

[Orden ECD/65/2015](#), de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.

[Orden ECD/462/2016, de 31 de marzo](#), por la que se regula el procedimiento de incorporación del alumnado a un curso de Educación Secundaria Obligatoria o de Bachillerato del sistema educativo definido por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, con materias no superadas del currículo anterior a su implantación.

B) NORMATIVA AUTONÓMICA

[Decreto 110/2016, de 14 de julio](#), por el que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

[Decreto 111/2016, de 14 de junio](#), por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

[Orden de 14 de julio de 2016](#), por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.

[Orden de 14 de julio de 2016](#), por la que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Además de esta normativa, se consideran todas aquellas que están en vigor a fecha de elaboración de esta programación.

3. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN Y DATOS DEL CENTRO

El IES Don Diego De Bernuy se encuentra en la localidad de Benamejí, pequeño municipio de 5158 habitantes localizado en el sur de la provincia de Córdoba.

Esta población se encuentra cercana a las orillas del río Genil y está enmarcada dentro de la Subbética cordobesa. Por otro lado las vías de comunicación a capitales de provincias

(Córdoba y Málaga) y a poblaciones cada vez más industrializadas como Lucena y Antequera se ven facilitadas por su cercanía a la autovía Córdoba-Málaga.

La realidad económica y laboral de esta población se basa fundamentalmente en el sector primario.

La fuente de ingresos procede casi exclusivamente de la agricultura y más concretamente del cultivo del olivo de secano. Esto conlleva una situación de trabajo temporal lo que obliga a mantener una economía de subsistencia limitada a la percepción de un subsidio en determinadas épocas del año.

La población activa de Benamejí es del 59% de la total destacando que el 98.8% de los contratos realizados son eventuales. Siendo significativa la escasa presencia de clase empresarial y el bajo índice de cooperativismo.

Hay que señalar que nuestro Centro recibe alumnos y alumnas de pueblos de alrededor como son Encinas Reales y Palenciana con 2391 y 1623 habitantes respectivamente.

Ambas localidades poseen datos económicos parecidos basados eminentemente en el sector agrícola y con una escasa inmigración. Si se debe destacar la ya tradicional rivalidad que existen entre el alumnado de las distintas poblaciones, haciendo que la integración total sea un punto a potenciar para favorecer la convivencia en la comunidad escolar.

El porcentaje de personas que realiza estudios superiores es bajo, y aunque el porcentaje de absentismo escolar se ha transformado en despreciable, el desinterés por el estudio y la poca motivación en la continuidad de formación con estudios superiores incluso por parte de las propias familias sigue teniendo presencia. De esta forma los jóvenes continúan con las labores agrícolas de las familias.

Sin embargo, la labor de orientación académica y profesional que recibe el alumnado en nuestro Centro está potenciando la tendencia al alza del número de alumnos y alumnas que continúan estudios pos obligatorios (DATOS SEGÚN IAE).

Los **alumnos y alumnas** del Centro es una pequeña representación de la sociedad tan heterogénea en la que vivimos. Así, en los últimos cursos nos encontrábamos por un lado con alumnado que demuestra una motivación por el estudio, respeto a sus iguales y al profesado en general; aunque por otro, el comportamiento y actitud de otros alumnos hacían que la convivencia en el Centro estuviera deteriorada existiendo una problemática que cada vez era más evidente. Gran porcentaje de estos alumnos proceden de familias desestructuradas, con lo que desde edades muy tempranas disponen de gran autonomía y falta de control siendo difícil la aceptación de normas y de la autoridad en el centro educativo. Estos alumnos no asumen el Centro como lugar de aprendizaje y formación, con lo que el desarrollo de sus capacidades básicas así como la adquisición de competencias se ven mermadas, dificultando a la vez la consecución de objetivos por parte del resto de alumnado, que si son consciente de su papel protagonista en su propio aprendizaje.

Cabe destacar que a estas conductas les debemos añadir el hecho de la poca oferta laboral que los jóvenes tienen en el pueblo con lo que estos alumnos desmotivados suelen agotar su periodo de permanencia en el Centro.

En los dos últimos cursos esta problemática se ha ido reduciendo, el esfuerzo de todos los miembros de la comunidad educativa ha hecho posible que la convivencia en el Centro sea cada vez más positiva, siendo ésta una de las líneas de actuación más prioritarias que tiene el Centro.

Esta heterogeneidad en el alumnado es extrapolable a las familias, en cuanto a implicación en el ámbito disciplinario como en la finalidad perseguida, que abarca desde la satisfacción por completar la Enseñanza Obligatoria en algunos casos hasta la ineludible necesidad de terminar una Enseñanza Universitaria o Superior en otros.

Todo ello enriquece las posibilidades educativas pero también les añade un nuevo factor de dificultad al ser muy diferente el nivel inicial de nuestro alumnado y, en consecuencia, los ritmos de enseñanza-aprendizaje que debemos aplicar.

Se colabora habitualmente con el **AMPA** “Pelusa” en la celebración de sus asambleas, cesión de instalaciones para actividades extraescolares, celebración de la Feria del libro, afiliación de nuevos miembros introduciendo en el sobre de matrícula la hoja de su posible inscripción, en la adquisición de las Agendas Escolares del alumnado, la revista del Centro. Siendo destacable la enorme disponibilidad que demuestra esta asociación para colaborar, participar y organizar cualquier actividad que se les demanda desde el Centro. Se trabaja conjuntamente en un proyecto común como es la creación de una escuela de Padres y Madres.

Durante este curso somos 57 los profesores que integramos este **claustro**: 7 del Dpto. de Orientación en el que se incluyen: una Orientadora, dos maestras de Pedagogía Terapéutica, una maestra del Proyecto Arco Iris, una maestra de los módulos generales de FPB y dos maestros de los módulos específicos de FPB; 7 del Dpto. de Lengua (una profesora de cultura clásica); 7 del Dpto. de Matemáticas (una profesora de economía); 7 de del Dpto. de Biología y Geología (un profesor de apoyo COVID, 3 del Dpto. de Física y Química, 8 del Dpto. de C. Sociales (dos profesoras de apoyo COVID y una de Filosofía), 4 del Dpto. de Inglés; 3 del Dpto. de Tecnología, 2 del Dpto. de Francés, 2 del Dpto. de Educación Física y los siguientes Departamentos Unipersonales Educación Plástica y Visual, Música, y una profesora de Religión (a tiempo parcial) y un profesor/a a tiempo parcial para para el aula de PTVL.

Sobre PAS y PAEC actualmente se tiene una Ordenanza, una Administrativo y un monitor de Educación Especial Específica.

Otro aspecto a tener en cuenta es la elevada renovación del Claustro que se produce cada año llegando incluso al 80% en algunas ocasiones. Esto hace imprescindible crear unas directrices básicas y unas líneas de actuación que perduren en el tiempo y que permitan alcanzar los objetivos propuestos por un proyecto de dirección independientemente de la continuidad del profesorado. Durante este curso la renovación ha sido de 1/3 ya que hay profesorado interino que ha solicitado de nuevo este Centro en este curso.

Las **instalaciones** de las que disponemos son el edificio principal donde se encuentran prácticamente todas las dependencias del Centro, la antigua casa del conserje que ha sido habilitada para llevar a cabo las actividades propias de un PTVAL enmarcadas en el seno de la programación del aula específica, el pabellón de deportes y el nuevo taller donde se imparte la parte práctica de la FPB que imparte el Centro (Fabricación y montaje)

Es importante remarcar la impartición, desde el curso pasado de 2º de Bachillerato en dos modalidades, lo que ha supuesto una reestructuración de las aulas y los espacios en el centro para atender a estos alumnos, esta nueva situación supone una implementación de los logros obtenidos en los distintos ámbitos que desde el centro se desarrollan.

4. PROPUESTAS DE MEJORA

4.1. Derivadas de la memoria final del departamento del curso anterior.

En este curso 2020-2021 teniendo en cuenta la Memoria del Departamento del curso anterior (2019-2020); se ha considerado establecer una serie de propuestas de mejora a aplicar a lo largo de este curso, como son:

- Plantear nuevos contenidos que atraigan la atención
- Inculcar la importancia de la fundamentación teórica del trabajo que se realiza en clase para que el alumnado llegue a tener una visión de la materia con aplicabilidad en el día a día con fundamentos de peso.
- Buscar desde el punto de vista docente un sistema de evaluación objetivo atendiendo a su vez el sistema propuesto por la LOMCE a través de criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables, sin perder de vista el aspecto de nuestra materia y su necesaria fundamentación teórica.
- Continuar con la línea de trabajo y de proyectos iniciados en el curso anterior.

4.2. Derivadas de la evaluación inicial

- *Medidas Generales:*

- *Medidas Individuales:* No existe ningún alumno que requiera a nivel legal establecer ninguna medida individual; no obstante y tras la evaluación inicial y se apreciamos que ciertos alumnos se deberá de realizar ciertas medidas, las cuáles aparecerán reflejadas en las Programaciones de Aula de cada uno de los cursos.

5. OBJETIVOS

A. OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA

Desde el Área de Educación Plástica y Visual se contribuirá al desarrollo de los objetivos de Etapa. De igual forma se tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades, expresadas en los Objetivos tal y como se desarrollan en la Orden de 14 de julio de 2016:

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

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

2.5.1. PRIMER CICLO: PRIMER CURSO

LOS OBJETIVOS

1. Manejar y conservar de forma adecuada los distintos materiales de trabajo y comprender las técnicas gráfico-plásticas en la realización de trabajos y proyectos artísticos.
2. Analizar imágenes y comentarlas de forma crítica, clasificándolas a nivel formal, comprendiendo su significado y valorando sus cualidades estéticas dentro de su contexto socio-histórico.
3. Expresar ideas personales de forma visual y plástica, aplicando los conocimientos y conceptos teóricos adquiridos en clase y empleando el lenguaje visual de forma adecuada.
4. Respetar las normas de clase, manteniendo la limpieza y el orden del aula y de los materiales utilizados.
5. Conocer y manejar adecuadamente los instrumentos necesarios para trazados técnicos.
6. Iniciarse en los trazados geométricos básicos, fundamentalmente paralelismo y perpendicularidad.
7. Conocer y construir polígonos regulares y estrellados por método general y específico.
8. Analizar y saber utilizar los diversos elementos y códigos de la comunicación visual, para expresar con propiedad mensajes visuales y audiovisuales.
9. Distinguir y aplicar las distintas funciones del lenguaje visual y audiovisual.
10. Conocer los elementos que estructuran cualquier composición plástica y valorar la importancia que tiene la organización de estos para producir una determinada sensación.
11. Comprender y aplicar la teoría del color, siendo capaces de elaborar colores

secundarios y terciarios a partir de los primarios.

12. Manejar el color en creaciones personales comprendiendo las connotaciones psicológicas del uso del color
13. Emplear recursos digitales de manera adecuada en la elaboración de documentos multimedia.
14. Desarrollar el pensamiento crítico adoptando criterios personales que permitan construir una opinión personal fundamentada.
15. Planificar el proceso de realización de una obra o proyecto artístico controlando las distintas fases del mismo y ejecutándolo con respecto a la intención inicial.
16. Cooperar con compañeros en las distintas actividades llevadas a cabo en el aula, valorando el trabajo en equipo y favoreciendo el diálogo y la colaboración.

2.5.2. SEGUNDO CURSO

LOS OBJETIVOS

1. Manejar y conservar de forma adecuada los distintos materiales de trabajo y comprender las técnicas gráfico-plásticas en la realización de trabajos y proyectos artísticos.
2. Analizar imágenes y comentarlas de forma crítica, clasificándolas a nivel formal, comprendiendo su significado y valorando sus cualidades estéticas dentro de su contexto socio-histórico.
3. Expresar ideas personales de forma visual y plástica, aplicando los conocimientos y conceptos teóricos adquiridos en clase y empleando el lenguaje visual de forma adecuada.
4. Respetar las normas de clase, manteniendo la limpieza y el orden del aula y de los materiales utilizados.
5. Conocer y manejar adecuadamente los instrumentos necesarios para trazados técnicos.
6. Iniciarse en los trazados geométricos básicos, fundamentalmente paralelismo y perpendicularidad.
7. Conocer y construir polígonos regulares y estrellados por método general y específico.
8. Analizar y saber utilizar los diversos elementos y códigos de la comunicación

visual, para expresar con propiedad mensajes visuales y audiovisuales.

9. Distinguir y aplicar las distintas funciones del lenguaje visual y audiovisual.
10. Conocer los elementos que estructuran cualquier composición plástica y valorar la importancia que tiene la organización de estos para producir una determinada sensación.
11. Comprender y aplicar la teoría del color, siendo capaces de elaborar colores secundarios y terciarios a partir de los primarios.
12. Manejar el color en creaciones personales comprendiendo las connotaciones psicológicas del uso del color
13. Emplear recursos digitales de manera adecuada en la elaboración de documentos multimedia.
14. Desarrollar el pensamiento crítico adoptando criterios personales que permitan construir una opinión personal fundamentada.
15. Planificar el proceso de realización de una obra o proyecto artístico controlando las distintas fases del mismo y ejecutándolo con respecto a la intención inicial.
16. Cooperar con compañeros en las distintas actividades llevadas a cabo en el aula, valorando el trabajo en equipo y favoreciendo el diálogo y la colaboración.

2.5.3. CUARTO CURSO LOS OBJETIVOS

1. Manejar y conservar de forma adecuada los distintos materiales de trabajo y comprender las técnicas gráfico-plásticas en la realización de trabajos y proyectos artísticos.

2. Analizar imágenes artísticas y publicitarias comentándolas de forma crítica, clasificándolas a nivel formal, comprendiendo su significado y valorando sus cualidades estéticas dentro de su contextosocio-histórico.
3. Expresar ideas personales de forma visual y plástica, aplicando los conocimientos y conceptos teóricos adquiridos en clase y empleando el lenguaje visual de forma adecuada.
4. Respetar las normas de clase, manteniendo la limpieza y el orden del aula y de los materiales utilizados.
5. Conocer y manejar adecuadamente los instrumentos necesarios para trazados técnicos.
6. Aplicar los conceptos geométricos en el diseño personal de representaciones formales y estéticas.
7. Construir redes modulares geométricas y comprender su uso en el diseño textil industrial.
8. Analizar y saber utilizar los diversos elementos y códigos de la comunicación visual, para expresar con propiedad mensajes visuales y audiovisuales.
9. Manejar la teoría del color en creaciones personales comprendiendo las connotaciones psicológicas del uso del color en el ámbito publicitario, artístico y el mundo del diseño.
10. Valorar el lenguaje cinematográfico como medio de expresión plástica.
11. Analizar el uso de los distintos elementos del lenguaje visual en imágenes fotográficas o cinematográficas.
12. Realizar fotografías aplicando los principios técnicos básicos y desarrollando una mirada personal, creativa y crítica.
13. Emplear recursos digitales de manera adecuada en la elaboración de documentos multimedia y en el retoque fotográfico digital.
14. Desarrollar el pensamiento crítico adoptando criterios personales que permitan construir una opinión personal fundamentada.
15. Planificar el proceso de realización de un proyecto de identidad visual corporativa, controlando las distintas fases del mismo y ejecutándolo con respecto a la intención inicial.

16. Cooperar con compañeros en las distintas actividades llevadas a cabo en el aula, valorando el trabajo en equipo y favoreciendo el diálogo y la colaboración.

17. Identificar la obra de distintos autores plásticos a través de sus creaciones.

18. Leer los aspectos denotativos y connotativos del lenguaje publicitario comprendiendo el uso de la información subliminal a través del análisis del lenguaje visual.

1.2. OBJETIVOS GENERALES DE LAS MATERIAS DIBUJO TÉCNICO I Y II

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

1. Apreciar y reconocer el dibujo técnico como elemento de configuración y recurso gráfico en la industria, el diseño, la arquitectura, el arte o en la vida cotidiana.

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

3. Analizar los fundamentos y las características de los sistemas de representación.
4. Valorar la universalidad de la normalización en el dibujo técnico y aplicar la principales normas UNE e ISO referidas a la obtención, posición y acotación de las vistas de un cuerpo.
5. Planificar y reflexionar, de forma individual y colectiva, sobre el proceso de realización de cualquier construcción geométrica, relacionándose con otras personas en las actividades colectivas con flexibilidad y responsabilidad.
6. Integrar sus conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos y en aplicaciones.

de la vida cotidiana, revisando y valorando el estado de consecución del proyecto o actividad siempre que sea necesario.

7. Descubrir la importancia del proceso metodológico de creación y representación del dibujo técnico mediante la elaboración de bocetos, croquis y planos.
8. Valorar la importancia que tiene el correcto acabado y presentación del dibujo en lo referido a la diferenciación de los distintos trazos que lo configuran, la exactitud de los mismos y la limpieza y cuidado del soporte.
9. Interesarse por las nuevas tecnologías y los programas de diseño, disfrutando con su utilización y valorando sus posibilidades en la realización de planos técnicos.

6. CONTENIDOS.

A. CONTENIDOS RECOGIDOS EN LA ORDEN DE 14 DE JULIO DE 2016 PARA EL CURRÍCULO DEEF.

Los contenidos de educación plástica respetarán las exigencias emanadas de la actual Orden 14 de julio de 2016 de Educación Secundaria para Andalucía, donde se establecen los diferentes bloques de contenidos, considerando tales como todo el conjunto de habilidades, destrezas, capacidades, actitudes, valores y normas necesarias para la integración social del alumnado y para la adquisición de los objetivos y las competencias. Los contenidos no tienen un fin en sí mismo y sirven para desarrollar los criterios de evaluación.

A. 1. SECUENCIACIÓN DE LOS CONTENIDOS

Los bloques de contenidos establecidos por la Orden citada con anterioridad son los siguientes:

Por otra parte, en la Orden de 14 de julio de 2016 se establece la siguiente secuenciación de contenidos a trabajar en los diferentes cursos y ciclos, divididos en los citados bloques de contenidos:

a) 1º ESO

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. 1º ESO	
BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA	
CONTENIDOS:	
Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicassecas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. La obra en linóleo de Picasso.	
BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL	
CONTENIDOS:	
Percepción visual. Grados de iconicidad. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretación y comentarios de imágenes. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de laobra de arte.	
BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO	
CONTENIDOS:	
Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Aplicaciones bisectriz. Teorema de Thales y lugares geométricos. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia. Aplicación de diseños conformas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.	

b) 2º ESO

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. 2º ESO
BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA
CONTENIDOS:
Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.
BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
CONTENIDOS:
Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Grados de iconicidad. Significante y significado. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretación y comentarios de imágenes. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.
BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO
CONTENIDOS:
Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. Teorema de Thales y lugares geométricos. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.

d) 4º ESO

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. 4º ESO
BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA
CONTENIDOS:
Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico- plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo. El color en la composición. Simbología y psicología del color. Texturas. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes. Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos. Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.
BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO
CONTENIDOS:
Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales. Trazados geométricos, tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño. Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico. Proporción y escalas. Transformaciones geométricas. Redes modulares. Composiciones en el plano. Descripción objetiva de las formas. El dibujo técnico en la comunicación visual. Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera. Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno. Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos. Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis. Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos. Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.
BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO
CONTENIDOS:
Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad. Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación. Movimientos en el plano y creación de submódulos. Formas modulares. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales. El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí. Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética. Diseño industrial: Características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad. Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D. Procesos

creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta. Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana. El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar
BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA
CONTENIDOS:
Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades. La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad. La fotografía: inicios y evolución. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte. El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial. Lenguaje cinematográfico. Cine de animación. Análisis. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas. Estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad subliminal.

BACHILLERATO: DIBUJO TÉCNICO I Y II

DIBUJO TÉCNICO I

Sus contenidos se presentan agrupados en tres bloques de contenido:

1. Geometría y Dibujo Técnico.
2. Sistemas de representación.
3. Normalización y Documentación gráfica de proyectos.

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

El segundo bloque se ocupa de los sistemas de representación, analizando los fundamentos característicos de las axonometrías, la perspectiva cónica, el sistema diédrico y el de planos acotados, así como sus aplicaciones. Durante el

desarrollo de la fase de comunicación de ideas se potenciará el uso del dibujo «a mano alzada».

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

DIBUJO TÉCNICO II

A los bloques anteriores, que también se incluyen en la programación de 2º de Bachillerato, hay que añadirle:

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

DISTRIBUCIÓN TEMPORAL

1º ESO

Para poder impartir los contenidos desarrollados por la ley debemos dotarles de una estructura y de una organización temporal. De esta forma se han diseñado una serie de Unidades Didácticas que se secuenciarán en el tiempo organizando de esta forma aquellos contenidos a impartir.

En el curso de 1º ESO las sesiones duran dos horas, por lo que tenemos una sesión semanal.

Divididas por trimestres según los periodos vacacionales y atendiendo a las particularidades del calendario escolar provincial, las horas quedan distribuidas de la siguiente forma:

	1º trimestre	2º trimestre	3º trimestre	Nº TOTAL de sesiones	Nº TOTAL de horas
1º ESO	13 sesiones	12 sesiones	11 sesiones	36	72

En principio, desde el centro se va a cambiar la fecha de la segunda evaluación debido a lo prolongado del segundo trimestre y lo excesivamente corto que queda el tercero, de tal forma que las semanas lectivas queden mejor repartidas.

A continuación se detallan los contenidos a trabajar en cada uno de los bloques y trimestres. Estos contenidos han sido distribuidos en una serie de unidades didácticas, organizándolas también temporalmente, en sesiones y a lo largo de todo el curso en las

diferentes evaluaciones.

1º ESO				
SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS				
UD	TÍTULO	BLOQUES	Nº de sesiones	TRIMESTRES
1	Trazados geométricos básicos	Bloque 3	4	1º trimestre
2	Polígonos regulares	Bloque 3	3	
3	Polígonos estrellados	Bloque 3	3	
4	¿Qué es la educación plástica,	Bloques 1	2	

	visual y audiovisual?	y 2		2º trimestre
5	Percepción visual e ilusiones ópticas	Bloque 2	2	
6	Comunicación visual, símbolos e iconos	Bloque 2	2	
7	El lenguaje visual: punto, línea y plano	Bloque 1	4	
8	La luz y el claroscuro	Bloque 1	2	
9	La textura	Bloque 1	4	
10	Perspectivas. Geometría descriptiva	Bloque 3	2	3º trimestre
11	El color	Bloque 1	8	

2º ESO

Divididas por trimestres según los periodos vacacionales y atendiendo a las particularidades del calendario escolar provincial, las horas quedan distribuidas de la siguiente forma:

	1º trimestre	2º trimestre	3º trimestre	Nº TOTAL de sesiones	Nº TOTAL de horas
2º ESO	13 sesiones	12 sesiones	11 sesiones	36	72

A continuación se detallan los contenidos a trabajar en cada uno de los bloques y trimestres. Estos contenidos han sido distribuidos en una serie de unidades didácticas, organizándolas también temporalmente, en sesiones y a lo largo de todo el curso en las diferentes evaluaciones.

2º ESO				
SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS				
UD	TÍTULO	BLOQUES	Nº de sesiones	TRIMESTRES
1	Trazados geométricos básicos	Bloque 3	4	1º trimestre
2	Polígonos regulares	Bloque 3	3	
3	Polígonos estrellados	Bloque 3	3	
4	¿Qué es la educación plástica, visual y audiovisual?	Bloques 1 y 2	2	2º trimestre
5	Percepción visual e ilusiones ópticas	Bloque 2	2	
6	Comunicación visual, símbolos e iconos	Bloque 2	2	
7	El lenguaje visual: punto, línea y plano	Bloque 1	4	
8	La luz y el claroscuro	Bloque 1	2	
9	La textura	Bloque 1	4	
10	Perspectivas. Geometría descriptiva	Bloque 3	2	3º trimestre
11	El color	Bloque 1	8	

La organización de contenidos y temporalización de los mismos en el curso de 2º ESO es igual que la de 1º, puesto que los contenidos se estructuran igual en el Real Decreto y en la Orden que los desarrolla. Sin embargo, los contenidos a tratar son diferentes porque, si bien se tienen que retomar los ya vistos en primero como punto de partida y recordatorio, en 2º se adquiere un mayor nivel de profundización y concretización en cada Unidad Didáctica. Es decir, partimos desde el recuerdo que el alumno tiene de lo impartido en 1º pero es en segundo donde retoma estos contenidos y los asimila en mayor profundidad, dotándoles de nuevos aprendizajes y contenidos ampliados, trabajando a través del aprendizaje significativo.

4º ESO

Divididas por trimestres según los periodos vacacionales y atendiendo a las particularidades del calendario escolar provincial, las horas quedan distribuidas de la siguiente forma:

	1º trimestre	2º trimestre	3º trimestre	Nº TOTAL de sesiones
4º ESO	39 sesiones	36 sesiones	36 sesiones	111

A continuación se detallan los contenidos a trabajar en cada uno de los bloques y trimestres. Estos contenidos han sido distribuidos en una serie de unidades didácticas, organizándolas también temporalmente, en sesiones y a lo largo de todo el curso en las diferentes evaluaciones.

4º ESO				
SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS				
UD	TÍTULO	BLOQUES	Nº de sesiones	TRIMESTRES
1	Trazados geométricos básicos	Bloque 2	5	1º trimestre
2	Polígonos regulares	Bloque 2	5	
3	Polígonos estrellados	Bloque 2	4	
4	Triángulos y cuadriláteros	Bloque 2	4	
5	Redes modulares	Bloque 2	6	
6	Geometría descriptiva I: Sistema Diédrico	Bloque 2	6	
7	Geometría descriptiva II: Perspectiva	Bloque 2	7	
8	Fundamentos del diseño	Bloque 3	3	2º trimestre
9	El diseño gráfico	Bloque 3	3	
10	El proyecto artístico de diseño	Bloque 3	25	
11	El grafito, el punto y la línea	Bloque 1	5	3º trimestre
12	La témpera y la teoría del color	Bloque 1	7	
13	Técnicas de expresión gráfico-plásticas	Bloque 1	6	
14	El cine	Bloque 4	4	
15	La fotografía	Bloque 4	11	
16	La publicidad	Bloque 4	4	

1º BACHILLERATO

Primer trimestre	Bloque temático 1
Segundo trimestre	Bloque temático 2
Tercer trimestre	Bloque temático 3

2º BACHILLERATO

Primer trimestre	Bloque temático 1
Segundo trimestre	Bloque temático 2
Tercer trimestre	Bloques temáticos 3 y 4

B. RELACIÓN ENTRE LOS CONTENIDOS DE MATERIA. LAS COMPETENCIAS CLAVE Y LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

A continuación se establece la relación entre los bloques de contenidos de la materia, las competencias clave, los criterios de evaluación relacionando los establecidos en el Real Decreto 1105/2014, con los que se establecen en la Orden del 14 de julio, así como los estándares de aprendizaje evaluables que, para educación física, vienen establecidos por el RD 1106/2014.

Se mostrarán varias tablas, referidas al primer ciclo de la ESO, al segundo ciclo de la misma etapa educativa y al Bachillerato. A su vez, los criterios de evaluación y estándares estarán enumerados, ya que en el apartado posterior referido a la evaluación se desarrollará cada uno de ellos.

1º ESO

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA		
Contenidos	Criterios de evaluación	Competencias Clave
Comunicación visual.	1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	CCL, SIEP
Alfabeto visual.	2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	CAA, SIEP
Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas.	3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).	CAA, CEC
El color y su naturaleza. Colores primarios y secundarios.	5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.	CMCT, CEC
Las texturas y su clasificación.	7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva	CMCT, CAA
Texturas gráficas.	9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas	CAA, CSC, SIEP, CEC
Técnicas para la creación de texturas.		
La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El clarooscuro.		
Proporción.		
Niveles de iconocidad en las		

imágenes. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.	10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	CAA, SIEP, CEC
Bocetos, encaje, apuntes. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage	11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico- plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	CAA, CSC, CEC

BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL		
Contenidos	Criterios de evaluación	Competencias Clave
Percepción visual. Grados de iconicidad. Significante y significado. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretación y comentario de imágenes. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte. La imagen publicitaria. Recursos. Signo y símbolo. Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista. Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales. Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional.	1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	CMCT, CEC
	4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	CAA, CSC
	5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significativa-significado: símbolos e iconos.	CAA, CSC
	6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	CCL, CSC, SIEP
	10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	CCL, CSC
	11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	CCL, CSC
	12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	CCL, CSC, SIEP
	13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural	CAA, CSC, CEC

Animación digital bidimensional o tridimensional.		
---	--	--

BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO		
Contenidos	Criterios de evaluación	Competencias Clave
Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos.	1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	CMCT, SIEP
	2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes	CMCT
Uso de las herramientas de dibujo técnico.	3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	CMCT
Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.	5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	CMCT
Operaciones básicas.	8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	CMCT
Operaciones con segmentos: suma resta y bisectriz.	9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	CMCT
Aplicaciones. Teorema de Thales y lugares geométricos.	10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	CMCT
	11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	CMCT
Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros.	19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	CMCT
	20. Estudiarla construcción de los	CMCT
Polígonos regulares: construcción a partir de la circunferencia.		

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA		
Conteidos	Criterios de evaluación	Competencias Clave
Comunicación visual.	1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	CCL, SIEP
Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas.	2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	CAA, SIEP
El color y su naturaleza. Colores primarios y secundarios. Círculo cromático. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color.	3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).	CAA, CEC
Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas.	4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	CAA, SIEP, CEC
La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro.	5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.	CMCT, CEC
Composición. Equilibrio, proporción y ritmo.	6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	CMCT, CD
Esquemas compositivos. Niveles de iconocidad en las imágenes.	7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	CMCT, CAA
El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes.	8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	CD, CSC
Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage.	9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas	CAA, CSC, SIEP, CEC
El grabado. La obra en linóleo de Picasso. La obra tridimensional.	10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	CAA, SIEP, CEC
Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.	11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	CAA, CSC, CEC

BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL		
Contenidos	Criterios de evaluación	Competencias Clave
Percepción visual. Leyes de la Gestalt.	1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	CMCT, CEC
Ilusiones ópticas. Grados de iconicidad.	2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	CMCT, CEC
Significante y significado.	3. Identificar significativo y significado en un signo visual.	CAA, CEC
Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.	4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	CAA, CSC
Interpretación y comentario de imágenes.	5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significativo- significado: símbolos e iconos.	CAA, CSC
La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno.	6. Describir, analizar e interpretar una imagen	CCL, CSC, SIEP
Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía.	10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	CCL, CSC
Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.	11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	CCL, CSC
La imagen publicitaria.	12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	CCL, CSC, SIEP
Recursos. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas, pictogramas)	13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	CAA, CSC, CEC
Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica.	14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	CAA, CSC, SIEP
Encuadres y puntos de vista. Imágenes en movimiento: El cine y la televisión.	15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	CAA, CSC, CEC

<p>Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.</p> <p>Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.</p> <p>Animación. Relación cine y animación.</p> <p>Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.</p>	<p>16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.</p>	<p>CD, CSC, SIEP</p>
---	--	----------------------

<p>La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos.</p> <p>Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos.</p> <p>Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.</p>		
---	--	--

BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO		
Contenidos	Criterios de Evaluación	Competencias Clave
<p>Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales. Trazados geométricos, tangencias y enlaces.</p> <p>Aplicaciones en el diseño. Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico. Proporción y escalas. Transformaciones geométricas. Redes modulares.</p>	<p>1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados</p>	<p>CMCT, CAA</p>
<p>Composiciones en el plano. Descripción objetiva de las formas.</p> <p>El dibujo técnico en la comunicación visual. Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica.</p>	<p>2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p>	<p>CMCT, CSC, CEC</p>
<p>Perspectiva caballera. Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno. Representaciones bidimensionales de obras de arquitectura, de urbanismo o de</p>	<p>3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.</p>	<p>CMCT, CD, SIEP</p>

<p>objetos y elementos técnicos.</p> <p>Toma de apuntes gráficos: esquemmatización y croquis.</p> <p>Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes.</p> <p>Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos. Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.</p>		
--	--	--

BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO		
Contenidos	Criterios de evaluación	C. Clave
<p>Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad.</p> <p>Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación.</p> <p>Movimientos en el plano y creación de submódulos. Formas modulares. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales. El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí.</p>	<p>1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.</p>	CSC, SIEP, CEC.
	<p>2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.</p>	CD, CEC
<p>Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética.</p> <p>Diseño industrial: Características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad.</p> <p>Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D.</p> <p>Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado prototipo y maqueta.</p> <p>Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana.</p> <p>El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.</p>	<p>3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.</p>	CAA, SIEP, CEC

BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA		
Contenidos	Criterios de evaluación	C. Clave
<p>Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión.</p> <p>Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades.</p> <p>La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad.</p> <p>La fotografía: inicios y evolución. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte. El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial.</p> <p>Lenguaje cinematográfico. Cine de animación. Análisis. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos.</p> <p>Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.</p> <p>Estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad subliminal.</p>	<p>1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor del equipo.</p>	CCL, CSC, SIEP
	<p>2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p>	CAA, CSC, CEC
	<p>3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p>	CD, SIEP
	<p>4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.</p>	CCL, CSC

1ºBACHILLERATO

BLOQUE 1: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO		
CRITERIOS EVALUACIÓN	C. Clave	CONTENIDOS
<p>1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema "paso a paso" y/o figura de análisis elaborada previamente.</p> <p>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.</p>	<p>CCEC</p> <p>CMCCT, CCEC</p>	<p>Trazados geométricos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Instrumentos y materiales del Dibujo Técnico - Reconocimiento de la geometría en la Naturaleza. - Identificación de estructuras geométricas en el Arte. - Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico. - Trazados fundamentales en el plano. Circunferencia y círculo. Operaciones consegmentos. <p>Mediatriz. Paralelismo y perpendicularidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Operaciones con ángulos. Determinación de lugares geométricos.Aplicaciones. - Elaboración de formas basadas en redesmodulares. - Trazado de polígonos regulares. Resolución gráfica de triángulos. <p>Determinación, propiedades y aplicaciones de sus puntos notables.</p> <p>Resolución gráfica de cuadriláteros y polígonos. Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Representación de formas planas: Trazado de formas proporcionales. Proporcionalidad, igualdad y semejanza. Construcción y utilización de escalas gráficas. -Transformaciones geométricas elementales. Giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad. Identificación de invariantes. -Aplicaciones. Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces. Aplicaciones.

		<p>-Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales</p> <p>-Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial.</p> <p>-Geometría y nuevas tecnologías.</p>
--	--	--

BLOQUE 2: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	C. Clave	CONTENIDOS
<p>1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.</p> <p>2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el Sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p> <p>3. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.</p>	<p>CCEC,CMCCT, CAA</p> <p>CCEC, CMCCT, CAA,CSIEE</p> <p>CCEC, CMCCT, CAA</p>	<p>-Fundamentos de los sistemas de representación.</p> <p>-Los sistemas de representación en el Arte.</p> <p>- Evolución histórica de los sistemas de representación.</p> <p>-Los sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación.</p> <p>-Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección.</p> <p>-Clases de proyección.</p> <p>-Sistemas de representación y nuevas tecnologías.</p> <p>-Sistema diédrico: Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas.</p> <p>-Disposición normalizada.</p> <p>-Reversibilidad Número de suficientes.</p> <p>-Representación de puntos, rectas y planos. Posiciones en el espacio. Paralelismo, perpendicularidad y distancia. Pertenencia e intersección.</p> <p>- Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos. Secciones planas. Determinación de su verdadera magnitud.</p> <p>-Sistema de planos acotados. Fundamentos y aplicaciones.</p> <p>-Sistema axonométrico. Fundamentos de sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción.</p> <p>-Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas.</p> <p>-Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballeras y militares. Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.</p>

<p>4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.</p>	<p>CCEC, CMCCT, CAA</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. -Representación de sólidos en los diferentes sistemas.</p>
--	-------------------------	--

BLOQUE 3: NORMALIZACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	C. Clave	CONTENIDOS
<p>1. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final.</p> <p>2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.</p>	<p>CCEC, CMCCT</p>	<p>-Elementos de normalización:</p> <p>El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas. Normas fundamentales.</p> <p>Formatos. Doblado de planos. Vistas.</p> <p>Líneas normalizadas. Escalas.</p> <p>Acotación y Rotulación</p> <p>Cortes, secciones y roturas. La croquización. El croquis acotado.</p> <p>Aplicaciones de la normalización: Dibujo Industrial y Dibujo arquitectónico.</p>

2ºBACHILLERATO

BLOQUE 1: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO

CRITERIOS EVALUACIÓN	C Clave	CONTENIDOS
<p>1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p> <p>2. 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. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones en la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.</p>	<p>CCL, CAA, CMCT.</p>	<p>-Resolución de problemas geométricos: -Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones.</p> <p>-Construcción de figuras planas equivalentes. -Relación entre los ángulos y la circunferencia. Arco capaz. Aplicaciones.</p> <p>-Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias.</p> <p>-Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias.</p> <p>-Trazado de curvas cónicas y técnicas: Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola. Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones. Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y evolventes. Aplicaciones.</p> <p>-Transformaciones geométricas: Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones.</p> <p>-Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones</p>

C- CONTENIDOS TRANSVERSALES AL CURRÍCULO

Los temas transversales son un conjunto de saberes basados en las actitudes, valores y normas, que dan respuesta a algunos problemas sociales existentes en la realidad. No constituyen una única área, sino que han de ser tratados por todas ellas de forma global y programada.

La sociedad actual es cada vez más compleja; globalización, economía mundial, nacionalismos, fundamentalismos, violencia, racismo y xenofobia, terrorismo, etc. Muchos de estos problemas han sido provocados precisamente por una mala educación en valores.

Tradicionalmente se ha pensado que estos contenidos debía adquirirlos el alumno en otros ámbitos de la vida. Hoy se defiende que es una obligación para cada profesor tenerlos en cuenta constantemente.

Desde nuestra área lo incorporaremos a todos nuestros trabajos expresándolos de una manera plástica y audiovisual, con mensajes críticos y reflexivos.

Los contenidos de carácter transversal son:

- a) El respeto al Estado de Derecho y a los derechos y libertades fundamentales recogidos en la Constitución Española y en el Estatuto de Autonomía para Andalucía.
- b) El desarrollo de las competencias personales y las habilidades sociales para el ejercicio de la participación, desde el conocimiento de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político y la democracia.

- c) La educación para la convivencia y el respeto en las relaciones interpersonales, la competencia emocional, el autoconcepto, la imagen corporal y la autoestima como elementos necesarios para el adecuado desarrollo personal, el rechazo y la prevención de situaciones de acoso escolar, discriminación o maltrato, la promoción del bienestar, de la seguridad y de la protección de todos los miembros de la comunidad educativa.
- d) El fomento de los valores y las actuaciones necesarias para el impulso de la igualdad real y efectiva entre mujeres y hombres, el reconocimiento de la contribución de ambos sexos al desarrollo de nuestra sociedad y al conocimiento acumulado por la humanidad, el análisis de las causas, situaciones y posibles soluciones a las desigualdades por razón de sexo, el respeto a la orientación y a la identidad sexual, el rechazo de comportamientos, contenidos y actitudes sexistas y de los estereotipos de género, la prevención de la violencia de género y el rechazo a la explotación y abusosexual.
- e) El fomento de los valores inherentes y las conductas adecuadas a los principios de igualdad de oportunidades, accesibilidad universal y no discriminación, así como la prevención de la violencia contra las personas con discapacidad.
- f) El fomento de la tolerancia y el reconocimiento de la diversidad y la convivencia intercultural, el conocimiento de la contribución de las diferentes sociedades, civilizaciones y culturas al desarrollo de la humanidad, el conocimiento de la historia y la cultura del pueblo gitano, la educación para la cultura de paz, el respeto a la libertad de conciencia, la consideración a las víctimas del terrorismo, el conocimiento de los elementos fundamentales de la memoria democrática vinculados principalmente con hechos que forman parte de la historia de Andalucía, y el rechazo y la prevención de la violencia terrorista y de cualquier otra forma de violencia, racismo o xenofobia.
- g) El desarrollo de las habilidades básicas para la comunicación interpersonal, la capacidad de escucha activa, la empatía, la racionalidad y el acuerdo a través del diálogo.
- h) La utilización crítica y el autocontrol en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación y los medios audiovisuales, la prevención de las situaciones de riesgo derivadas de su utilización inadecuada, su aportación a la enseñanza, al aprendizaje y al trabajo del alumnado, y los procesos de transformación de la información en conocimiento.

- i) La promoción de los valores y conductas inherentes a la convivencia vial, la prudencia y la prevención de los accidentes de tráfico. Asimismo se tratarán temas relativos a la protección ante emergencias y catástrofes.
- j) La promoción de la actividad física para el desarrollo de la competencia motriz, de los hábitos de vida saludable, la utilización responsable del tiempo libre y del ocio y el fomento de la dieta equilibrada y de la alimentación saludable para el bienestar individual y colectivo, incluyendo conceptos relativos a la educación para el consumo y la salud laboral.
- k) La adquisición de competencias para la actuación en el ámbito económico y para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas, la aportación al crecimiento económico desde principios y modelos de desarrollo sostenible y utilidad social, la formación de una conciencia ciudadana que favorezca el cumplimiento correcto de las obligaciones tributarias y la lucha contra el fraude, como formas de contribuir al sostenimiento de los servicios públicos de acuerdo con los principios de solidaridad, justicia, igualdad y responsabilidad social, el fomento del emprendimiento, de la ética empresarial y de la igualdad de oportunidades.
- l) La toma de conciencia sobre temas y problemas que afectan a todas las personas en un mundo globalizado, entre los que se considerarán la salud, la pobreza en el mundo, la emigración y la desigualdad entre las personas, pueblos y naciones, así como los principios básicos que rigen el funcionamiento del medio físico y natural y las repercusiones que sobre el mismo tienen las actividades humanas, el agotamiento de los recursos naturales, la superpoblación, la contaminación o el calentamiento de la Tierra, todo ello, con objeto de fomentar la contribución activa en la defensa, conservación y mejora de nuestro entorno como elemento determinante de la calidad de vida.

CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL ESTUDIO DE LA CULTURA ANDALUZA

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

El patrimonio cultural y artístico andaluz cuenta con numerosos referentes universales, entre otros, la obra de artistas andaluces como Picasso y Velázquez, las referencias arquitectónicas y su legado estético y ornamental, ejemplificado en construcciones como La Alhambra, el legado andalusí en general y su relación con las construcciones geométricas. También contamos con relevantes artistas contemporáneos en todos los campos de la creación artística, incluyendo la comunicación audiovisual: fotografía, cine, televisión, etc. incluyendo la comunicación audiovisual: fotografía, cine, televisión, etc. Los contenidos para el primer ciclo se presentan en tres bloques interrelacionados: Expresión Plástica, Comunicación Audiovisual y Dibujo Técnico. Estos bloques se corresponden con los tres bloques de esta materia en la etapa de la Educación Primaria: Expresión Artística, Educación Audiovisual y Dibujo Geométrico. En el segundo ciclo se añade un bloque de contenidos relativo a Fundamentos del Diseño, y el bloque Comunicación Audiovisual cambia por Lenguaje Audiovisual y Multimedia. El bloque de contenidos Expresión Plástica hace referencia a un aprendizaje plástico, en su dimensión artística y procedimental de los contenidos, incidiendo en la faceta más práctica de la materia. Los bloques de contenidos Comunicación Audiovisual y Lenguaje Audiovisual y Multimedia tendrán que prestar una especial atención al contexto audiovisual andaluz y a los creadores y creadoras contemporáneas, tanto en fotografía como cine y televisión, y otras manifestaciones visuales, cómic, videojuegos, etc. El bloque Dibujo Técnico permite el acercamiento al diseño y la dimensión plástica de la geometría, pudiendo tomar como referencia la azulejería de construcciones como La Alhambra, el legado andalusí y la relación construcción-geometría.

7. METODOLOGÍA

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

La didáctica de esta asignatura debe entenderse por tanto como una experiencia planificada y continua a lo largo de todos los cursos que abarca. Se

trata de hacer de la materia un vehículo para el aprendizaje, la experimentación, la reflexión y la interpretación de la imagen plástica y de la cultura visual y audiovisual. Para ello será necesario establecer técnicas que conlleven el aprendizaje activo por parte del alumnado, tanto a través de la estimulación hacia la creación de imágenes propias como de la motivación hacia el análisis y la interpretación de diversos lenguajes artísticos, visuales y audiovisuales.

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

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

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

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

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

En la actualidad existe consenso en torno a la concepción constructivista del aprendizaje escolar y por tanto, de la metodología didáctica. El constructivismo considera que la adquisición de un nuevo conocimiento se basa en la sustitución o modificación del conocimiento previo de la persona en ese ámbito. Ese proceso es conocido como el aprendizaje significativo.

El aprendizaje significativo surge cuando el alumno, como constructor de su propio conocimiento, relaciona los conceptos a aprender y les da un sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee. Dicho de otro modo, construye nuevos conocimientos a partir de los conocimientos que ha adquirido anteriormente. Este puede ser por descubrimiento o receptivo. Pero además construye su propio conocimiento porque quiere y está interesado en ello. El aprendizaje significativo se da cuando las tareas están relacionadas de manera congruente y el sujeto decide aprenderlas. El proceso de adquisición de aprendizaje significativo, se planifica siguiendo diferentes orientaciones:

- Partir de los conocimientos previos del alumno.
- Favorecer la motivación por el aprendizaje, a través de una metodología activa, participativa y flexible.
- Adecuar el proceso a los diferentes ritmos de aprendizaje.

Dentro de nuestra materia debemos atender a una serie de principios metodológicos específicos que nos ayudarán a afrontar la docencia de una materia con unas características bastante específicas y particulares, al tratarse de una asignatura inminentemente práctica y con un carácter estrictamente visual.

Algunos de estos principios metodológicos específicos son:

- 1) **Perspectiva globalizadora**: a través de la globalización favorecemos que el alumno establezca relaciones entre lo que está aprendiendo y lo que ya sabe y forma parte de su bagaje cognitivo. De este modo, puesto que la persona percibe y entiende la realidad de forma global, captando el todo antes que sus partes, a través de este enfoque se favorece que nuestros alumnos se acerquen de forma global a la realidad que quieren conocer, construyendo activamente los significados que conforman sus esquemas de conocimiento. El enfoque globalizado se presenta así como el más adecuado para promover aprendizajes significativos.
- 2) **Momento de aprendizajes significativos**: podemos definir el aprendizaje significativo como aquel que se produce por el establecimiento de vínculos sustantivos entre los nuevos contenidos que le vamos a presentar al alumno y los que éste ya tiene en su estructura cognitiva, lo que da lugar a la construcción de nuevos esquemas.

Por ello vamos a partir de los conocimientos previos de los alumnos. A través de asambleas, conversaciones y las actividades iniciales de evaluación diagnóstica conoceremos las ideas previas de tal forma que puedan conectar lo que saben con lo nuevo que aprenden.

La idea que subyace a este principio es que el alumno aprenda a aprender.

- 3) **Modología activa y procedimental:** la observación es elemento fundamental con el que cuenta el alumno para poder conocer los contenidos referentes a las técnicas de expresión y sus procedimientos. El proceso de conocimiento iniciado con la observación se completa con la experimentación que, en esta materia, de carácter puramente procedimental, es crucial. Teniendo en cuenta esta característica de la asignatura, todos los aprendizajes van a tener una base de actividad, permitiendo que el alumno manipule, observe, innove, pruebe, intente, experimente, arriesgue, cree...
- 4) **Modología crítica:** hemos destacado la importancia de atender a las ideas previas de los alumnos para que pueda darse un aprendizaje realmente significativo. Pero también debemos favorecer el desarrollo creativo del pensamiento artístico. En este sentido, promoveremos cuestiones que inviten a los alumnos a reflexionar, debatir, resolver conflictos, etc. Lo que pretendemos con esto es que el alumnado conozca sus ideas y las de sus compañeros, y las comparta y utilice en la construcción de sus propios aprendizajes.
- 5) **Modología procesual:** es fundamental crear una metodología de trabajo en la que prime por encima de todo el proceso de aprendizaje y creación, antes que los resultados finales. Para eso apostaremos por un método de trabajo, en el que se propongan actividades en las que no se cree una obra plástica final, sino ejercicios de muestras, de cartas de color, de técnicas concretas de cada procedimiento, experimentaciones con distintos tipos de materiales, etc. Este tipo de actividades mejoran la confianza y hacen perder el miedo a experimentar y probar cosas nuevas.
- 6) **Modología investigadora:** se potenciará la realización de trabajos de investigación, monográficos, interdisciplinarios u otros de naturaleza análoga, tanto prácticos como teóricos, que impliquen a uno o varios departamentos de coordinación didáctica. Cada uno de los proyectos debe tener un enfoque que propicie la experimentación analítica donde se extraigan conclusiones de lo aprendido. Si se trabaja con materiales artísticos, además de conocerlos y adquirir destrezas en su manejo, el alumnado debe investigar acerca de sus posibilidades de aplicación, valorando su interés como recurso y analizando el empleo que de ellos se hace en la obra plástica bidimensional y en el campo del diseño.

- 7) **Modología basada en el entorno cercano:** los recursos que existen en la vida cotidiana del alumnado nos van a servir en todo momento como referencias, ejemplos y bases para el desarrollo de los contenidos, para acercar la materia al lenguaje y la cultura de los alumnos.

El desarrollo de los períodos lectivos se dividirá principalmente en tres fases:

1) Exposición y explicación de conceptos y/o procedimientos.

En ella, contamos con medios audiovisuales y la propia pizarra para apoyar la exposición oral del profesor. Será muy importante el visionado de imágenes por parte del alumnado, así como el aprender a realizar un análisis de las mismas, que se irá convirtiendo en una interpretación y análisis de imágenes cada vez más profundo y concreto a lo largo del curso académico, así como aumentando su complejidad con cada nivel de enseñanza

2) Resolución de dudas y debates sobre temas expuestos.

Se favorecerá la interacción con el alumnado para reforzar la asimilación de la exposición. Durante todas las sesiones explicativas el alumnado interactuará en las explicaciones del profesor, tanto para resolver dudas como para afianzar los conocimientos, realizando pruebas analíticas de forma oral. De esta manera estaremos también contribuyendo al fomento de la expresión oral, la riqueza de vocabulario y el pensamiento crítico.

3) Realización de actividades supervisadas por el profesor.

Toda la fase práctica de las unidades didácticas tendrá como objetivo la observación y guía por parte del profesor de las actividades propuestas. Es fundamental, ya que en ella corregimos y detectamos cualquier problema en la fase de aprendizaje. En esta fase el alumno es protagonista de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que debe partir de la propuesta lanzada por el profesor, pero siempre puede hacerla suya, potenciando su creatividad y su originalidad a través del desarrollo de su propio proyecto artístico. Para ello, previamente proporcionaremos al alumnado las técnicas adecuadas para cada forma de lenguaje plástico.

Al tiempo, se debe ayudar, estimular e intercambiar ideas en el aula-taller para lograr una creciente sensibilidad hacia el hecho artístico teniendo como referencia la obra de los grandes artistas.

A. ACTIVIDADES TÉCNICAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Las técnicas que se aplicarán para obtener las competencias básicas se desarrollarán a través de distintos tipos de actividades y diferentes maneras de presentar los contenidos de la unidad de manera que la motivación de todos los alumnos sea alta. Para ello se desarrollará en el aula el siguiente esquema de trabajo:

1. Introducción a la unidad de trabajo a fin de motivar a los alumnos/as.

Exposición por parte del profesor de los contenidos que se van a trabajar, con el fin de proporcionar una visión global de la unidad que ayude a los alumnos a familiarizarse con el tema a tratar.

2. Análisis de los conocimientos previos de los alumnos/as.

A través de una serie de preguntas iniciales en cada unidad, el profesor realizará una evaluación preliminar de los conocimientos de partida de los alumnos. De esta forma el alumnado entrará en contacto con el tema y el profesor identificará los conocimientos previos que posee el grupo de alumnos, con lo que podrá introducir las modificaciones necesarias para atender las diferencias y, sobre todo, para prevenirlas.

3. Exposición de contenidos y desarrollo de la unidad.

El profesor desarrollará los contenidos esenciales de la unidad didáctica, manteniendo el interés y fomentando la participación del alumnado. Cuando lo estime oportuno, y en función de los intereses, demandas, necesidades y expectativas de los alumnos, podrá organizar el tratamiento de determinados contenidos de forma agrupada, o reestructurarlos, de manera que les facilite la realización de aprendizajes significativos.

4. Trabajo individual de los alumnos/as desarrollando las actividades propuestas.

Los alumnos realizarán distintos tipos de actividades, para asimilar y reforzar lo aprendido. Estas actividades se sucederán en el desarrollo de los contenidos, afianzando los conceptos principales y la generalización de los mismos. Todo ello realizado bajo la supervisión personal del profesor, que analizará las dificultades y orientará y proporcionará las ayudas necesarias.

5. Trabajo en pequeños grupos para fomentar el trabajo cooperativo.

Los alumnos llevarán a cabo actividades en pequeños grupos para desarrollar un trabajo cooperativo que les servirá también para mejorar la iniciativa y la investigación. A continuación, se pueden comentar las líneas de investigación, las dificultades, los errores encontrados, mediante una discusión de clase moderada por el profesor y consistente en una puesta en común de los grupos. Con este tipo de actividades estaremos fomentando competencias básicas propias de la etapa.

6. Uso del aula específica

Siempre que sea posible se utilizará el aula de plástica para realizar prácticas con las que afianzar los contenidos desarrollados en el aula.

7. Alumnado de bachillerato

La metodología a seguir con el alumnado de bachillerato es la misma que para los cursos de 1º, 2º y 4º de ESO, con la diferencia que a la hora de evaluarlos lo haremos además por pruebas escritas.

8. Resumen y síntesis de los contenidos de la unidad.

Al finalizar cada lección se intentará vincular los contenidos estudiados en la unidad con los conceptos principales y la relación entre ellos; de esta forma, se sintetizarán las principales ideas expuestas y se repasará lo que los alumnos han comprendido

C. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.

Un aspecto a tener en cuenta, es que nuestro centro (por problemas de infraestructuras) no disponga de un aula específica de plástica, lo que dificulta poder llevar a cabo procesos de creación que requieren espacios idóneos y numerosos materiales de uso.

El orden, limpieza y mantenimiento de todos estos espacios y materiales, facilitará en gran medida el desarrollo de las actividades, y la responsabilidad sobre los mismos compete tanto al profesorado como al alumnado, en quien debe despertarse actitudes positivas hacia los mismos.

Una de las funciones primordiales del profesorado, siempre en colaboración con alumnos y alumnas, es la organización del aula y del material, de los cuales, el alumnado deberá sentirse responsable y “dueño” de las mismas, al mismo tiempo que comprende el concepto de conciencia colectiva, puesto que prácticamente todo el instituto pasa durante la semana por el aula taller y hace uso de su espacio.

También el profesor debe tener muy presente en las docencias artísticas el uso y control del tiempo, para evitar las prisas y no forzar el ritmo de las actividades. Debe mantenerse una organización de tiempo lo más flexible posible, alternando las actividades que requieran un mayor número de horas con aquellas que se resuelvan en una sesión o en parte de una sesión; las actividades grupales con las individuales; las que exijan manipulación de técnicas, con las de escucha y atención; las divergentes con las convergentes etc.

Como ya analizamos anteriormente en el apartado del contexto, existen una serie de materiales en el aula de los que haremos uso para llevar a cabo nuestras actividades y proyectos artísticos. También disponemos de materiales de uso

fungible a disposición del alumnado que los necesite.

Así mismo, la utilización de recursos TIC será indispensable en nuestros procesos de enseñanza – aprendizaje, puesto que el alumnado debe experimentar una primera fase en la que aprender a ver, saber analizar la imagen antes de entrar de lleno en la creación de las mismas. Para ello, el uso de la pizarra digital, del ordenador con conexión a internet y del proyector, es fundamental para el desarrollo comprensivo del lenguaje visual.

8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La respuesta educativa para atender a la diversidad comprende todas aquellas actuaciones que en el marco de la ESCUELA INCLUSIVA, tiene en cuenta cada uno de los alumnos/as.

Entendemos la **ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD** como el conjunto de acciones educativas que en un sentido amplio intentan prevenir y dar respuesta a las necesidades, temporales o permanentes, de todo el alumnado del centro y, entre ellos, a los que requieren una actuación específica derivada de Necesidad Específica de Apoyo Educativo (NEAE) (Necesidades Educativas Especiales, Dificultades de Aprendizaje, Necesidad de Compensación Educativa y Altas Capacidades Intelectuales) u otras necesidades relacionadas con distintas motivaciones, intereses etc, se rige por los *principios de Normalización e Inclusión* y asegura la no discriminación y la igualdad efectiva en el acceso y permanencia en el sistema educativo.

Atendiendo **Decreto 110/2016, de 14 de junio**, por el que se establece la ordenación y currículo del **Bachillerato** en la Comunidad Autónoma de Andalucía, la atención a la diversidad en Bachillerato, van dirigidas a dar respuesta a las diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje, motivaciones, intereses, situaciones socioeconómicas y culturales, lingüísticas y de salud del alumnado, con la finalidad de facilitar la adquisición de las competencias clave y el logro de los objetivos de la etapa, no podrán suponer en ningún caso la discriminación que le impida alcanzar la titulación correspondiente.

8.1 MEDIDAS Y PROGRAMAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD PARA LA ESO

A. MEDIDAS Y RECURSOS GENERALES.

- Aplicación de programas de tipo preventivo, atendiendo a las necesidades del grupo.
- Detección temprana e intervención inmediata con el alumnado que presenta dificultades.
- Utilización de metodologías basadas en el trabajo cooperativo en grupos heterogéneos, tutoría entre iguales, aprendizaje por proyectos, y todas aquellas metodologías que promuevan el principio de inclusión.
- Personalización del proceso de enseñanza-aprendizaje; atendiendo a las características del grupo-clase; atendiendo a sus capacidades, motivaciones e intereses.
- Actividades de refuerzo con el objeto de mejorar las competencias clave del alumnado, así como actividades de profundización de contenidos y estrategias específicas de enseñanza aprendizaje, que permitan al alumnado desarrollar al máximo su capacidad y motivación.
- Medidas organizativas: agrupamientos flexibles, desdobles.

B. MEDIDAS Y PROGRAMAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD EN LA ESO

60

✓ *PROGRAMAS DE REFUERZO PARA LA RECUPERACIÓN DE LOS APRENDIZAJES*

NOADQUIRIDOS.

Atendiendo a la legislación educativa:

- ORDEN 14/07/2017 de ordenación de la evaluación en la ESO.
- El artículo 14.1 del Decreto 111/2016 del 14 de junio de 2016

La legislación educativa vigente de evaluación considera cada materia o área como asignatura independiente en cada curso, hecho que afecta significativamente al cómputo total de materias pendientes evaluadas negativamente y por tanto a la obtención final del Graduado en Enseñanza Secundaria, por lo que si un alumno tiene pendiente una materia con la misma denominación en 1º, 2º, 3º y 4º de ESO, contará como cuatro y no como una sola.

La importancia de la recuperación de asignaturas pendientes es ahora, si cabe, mucho mayor a todos los efectos, por lo que conviene tenerlo presente.

Siguiendo las directrices marcadas por la Inspección Educativa en base a la legislación vigente y atendiendo a las necesidades y recursos de los que disponemos, hemos recogido en este documento las líneas generales de actuación en nuestro Instituto en relación a la elaboración y puesta en marcha de un Plan de Recuperación de Materias Pendientes.

Los Departamentos Didácticos contemplarán en sus proyectos curriculares este Plan, que se verá reforzado por otras acciones que se llevarán a cabo en el Centro.

En el caso de que un alumno/a tenga la materia de educación física pendiente del curso anterior, deberá de realizar unos cuadernillos teóricos relacionados con los contenidos trabajado en el curso anterior y que deberá de entregar tras las vacaciones de Navidad y de Semana Santa. En el caso de no presentar los cuadernillos o no dar el apto deberá de realizar una prueba teórica de éstos mismos contenidos en la fecha establecida por el centro.

✓ PLANES ESPECÍFICOS PERSONALIZADOS PARA EL ALUMNADO QUE NO PROMOCIONA DE CURSO.

Teniendo en cuenta la Orden de 25 de Julio de 2008 por la que se regula la atención a la diversidad del alumnado que cursa la educación básica en los centros docentes públicos de Andalucía y las Instrucciones de 8 de marzo de 2017 acerca de alumnado de n.e.a.e., se establecen los siguientes términos:

Durante el curso, los alumnos que no promocionaran de curso y que tuvieran la asignatura correspondiente a este departamento tendrán un plan específico con el que favorecer la superación de dicha asignatura.

Para ello, se llevarán a cabo unas medidas generales, que han sido consensuadas con el resto de

Departamentos y que consisten en la observación y seguimiento de los logros del alumnado, según el siguiente modelo de registro:

Materia/Módulo/Ámbito:			Profesor/a:	
Marcar con una "X" lo que corresponda	SI	NO	A veces	Observaciones para comunicar a la familia
Asiste con regularidad				
Es puntual				
Anota los deberes en la agenda				
Trae el material				
Trae las tareas de casa				
Trabaja en clase				
Respeto a los compañeros/as				
Presenta una actitud positiva hacia la materia				
Participa en clase				
Presta atención durante las explicaciones				
Sigue las indicaciones del profesor/a				
Progresos en la materia/módulo/ámbito				

Además, se tomarán una serie de medidas específicas, teniendo en cuenta y considerando las decisiones y resoluciones tomadas durante la evaluación inicial. Desde el Departamento de Educación Física las medidas a tomar serán:

- Entrega de actividades de refuerzo, más motivadoras.
- Elaboración de resúmenes por parte del alumnado, que serán revisados por el profesorado.
- Facilitar mayor tiempo para la realización de las pruebas escritas.
- Reposicionamiento del alumnado para que se sitúe en la primera fila.
- Presentación de trabajos para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje y mejorar los resultados académicos.

Estas medidas, se redactarán en la siguiente tabla:

Medidas adoptadas (especificarlas)	Resultado	Observaciones

Y se enviará al tutor, dos veces al trimestre.

Estas medidas se podrán modificar a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje una vez los resultados de la primera puesta en común clarifiquen las medidas más adecuadas para cada perfil de

alumnado.

8.2. ATENCIÓN EDUCATIVA DIFERENTE A LA ORDINARIA SOLO PARA ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICA DE APOYO EDUCATIVO (NEAE)

Se considera atención educativa diferente a la ordinaria la aplicación de medidas específicas, destinadas al alumnado que presenta Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (Dificultades de Aprendizaje, Necesidades Educativas Especiales, Compensatoria, Altas Capacidades)

Entre otras, las medidas de atención educativa diferente a la ordinaria que se van a llevar a cabo en nuestro centro, según las características de nuestro alumnado son:

- Adaptaciones curriculares no significativas (ACNS); Estas adaptaciones irán dirigidas al alumnado con NEAE, que presente un desfase de al menos de un curso en la asignatura objeto de adaptación en la ESO; se podrán realizar en la ESO y en la FPB. Suponen modificaciones en la programación didáctica, en la organización, temporalización y presentación de contenidos, en los aspectos metodológicos (modificaciones en métodos, técnicas y estrategias de enseñanza-aprendizaje; y las actividades y tareas programadas y en los agrupamientos del alumnado dentro del aula); así como en los procedimientos e instrumentos de evaluación. Estas adaptaciones requerirán un informe de evaluación psicopedagógica del alumno/a, que recojan la aplicación de esta medida. Estas adaptaciones no afectarán a la consecución de los criterios de evaluación de programación didáctica. Las decisiones sobre promoción y titulación del alumnado con ACNS, tendrán como referente los criterios de promoción y titulación establecidos en el Proyecto Educativo de Centro.

- Adaptaciones curriculares significativas (ACS). Suponen modificación de la programación didáctica que afectarán a la consecución de los objetivos y criterios de evaluación en la asignatura o módulo adaptado. De esta forma pueden implicar la eliminación y /o modificación de los objetivos y criterios de evaluación en la asignatura o módulo. Estas adaptaciones se desarrollarán buscando el máximo desarrollo posible de las competencias clave. Van dirigidas al alumno/a con Necesidades Educativas Especiales (NEE), que en Educación Secundaria Obligatoria y los módulos de aprendizaje de permanente de la formación profesional básica: presente un desfase curricular al menos de dos cursos en la asignatura y/o módulo; presente limitaciones funcionales derivadas de la discapacidad física o sensorial, que imposibilitan la adquisición de los objetivos y criterios de evaluación en determinadas áreas o materia no instrumentales.

- Programas Específicos (PE). Realizados por la maestra especialista en Pedagogía Terapéutica.
- Adaptaciones Curriculares Individualizadas(AAI): Realizada por la maestra del Aula Específica de Educación Especial.

8.3. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD EN BACHILLERATO

A. MEDIDAS GENERALES.

Los centros docentes desarrollarán las actividades de recuperación y la evaluación de las materias pendientes a las que se refiere el artículo 17.4 de acuerdo con lo que establezca por Orden la Consejería competente en materia de educación.

Asimismo, se tendrá en consideración el ritmo y estilo de aprendizaje del alumnado especialmente motivado por el aprendizaje.

Quienes promocionen al segundo curso de Bachillerato sin haber superado todas las materias deberán matricularse de las materias pendientes de primero, así como realizar las consiguientes actividades de recuperación y la evaluación de las materias pendientes, de acuerdo con lo establecido en el artículo 22.6.

60

B. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD PARA ALUMNADO CON NEAE

Concretamente según lo recogido en la Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el

currículo correspondiente al Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.

CAPÍTULO IV

Atención a la diversidad

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

Las adaptaciones curriculares, el fraccionamiento del currículo y las medidas de exención de materias se desarrollarán conforme a lo dispuesto en la presente Orden.

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

Artículo 39. Adaptaciones curriculares.

1. Las adaptaciones curriculares se realizarán para el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo que lo requiera.

Artículo 40. Fraccionamiento del currículo.

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

Artículo 41. Exención de materias.

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

Teniendo en cuenta la legislación vigente de atención a la diversidad citada en líneas anteriores, así como la materia que nos ocupa, desde el departamento de Educación Plástica se realizarán, en la mayoría de los casos, adaptaciones curriculares no significativas, siendo necesario 3 requisitos para atender con éxito al alumnado con Necesidades Educativas Especiales:

- a) Información sobre el propio desarrollo del alumno.
- b) Conocer su grado de competencia curricular
- c) Conocer cuál es su estilo de aprendizaje.

Siguiendo las recomendaciones de autores como Piedra, 2013; o Toro y Zarco, 1995; en EF se llevarán acabo:

60

- *Adaptaciones pedagógicas:* apoyo verbal, manual o visual, división del movimiento en secuencias, etc.

- *Adaptaciones del medio de aprendizaje:* utilización de material creativo, eliminar fuentes de distracción.
- *Simplificación de las percepciones:* modificar tamaños, alturas, distancias, etc.

Por otra parte, se realizará el siguiente tratamiento en los elementos básicos del currículo:

****Adaptación en la evaluación:**

Selección de criterios específicos de evaluación.
Modificación de los instrumentos y procedimientos.

****Adaptaciones metodológicas:**

Utilización de métodos y procedimientos alternativos.
Selección de actividades complementarias.
Selección de actividades alternativas.
Utilización de materiales didácticos específicos.
Modificación de agrupamientos previstos.

****Adaptación de los contenidos:**

Priorización de contenidos.
Introducción de contenidos complementarios.
Introducción de contenidos alternativos.
Eliminación de contenidos.
Secuencia específica de contenidos.
Organización específica de contenidos.

****Adaptación de objetivos:**

Priorización de objetivos
Introducción de objetivos complementarios
Introducción de objetivos alternativos
Secuenciación específica de objetivos
Eliminación de objetivos

****Modificación de la Temporalización:**

Modificación de la temporalización prevista en un ciclo y o etapa.
Modificación de la temporalización de determinados contenidos u objetivo.

La evaluación constituye un elemento esencial en el proceso de enseñanza y aprendizaje, integrada en el quehacer diario del aula y del centro. La evaluación debe ser el punto de referencia para adoptar decisiones que afecten a la intervención educativa, a la mejora del proceso y a la adopción de medidas de refuerzo educativo.

El RD 1105/2014 establece consideraciones importantes sobre la evaluación:

- Tendrá como referente el grado de adquisición de las competencias claves y el logro de los objetivos de cada curso .
- **Será continua, formativa e integradora y diferenciada según las distintas materias.**
- Los referentes para la comprobación del grado de adquisición de las competencias clave y el logro de los objetivos de la etapa en las evaluaciones continua y final de las distintas materias serán los criterios de evaluación y su concreción en los estándares de aprendizaje evaluables.

EVALUACION INICIAL

Durante las primeras sesiones del curso se realizará una evaluación inicial del alumnado para conocer su situación de partida en cuanto al grado de desarrollo y dominio de los contenidos de nuestra programación.

A. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje por ciclo, vienen recogidos en el RD 1105/2014, a su vez, los criterios de evaluación por curso se recogen en la Orden de 14 de julio de 2016. Se ha realizado una relación de criterios de evaluación de ciclo y curso, para establecer una coherencia y relación con los estándares de aprendizaje evaluables.

a) Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje:

1º eso

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA	
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas. 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea. 2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geoméricamente más libres y espontáneas.
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).	3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.
7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva	7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas figurativas.
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas	9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.
10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.

<p>11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico- plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.</p>	<p>11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>11.2. Utiliza el lápiz de grafito y decolor, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.</p> <p>11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.</p> <p>11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones collages matéricos y figuras tridimensionales.</p> <p>11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.</p> <p>11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico- plásticas.</p> <p>11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>
--	---

BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL	
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.</p>	<p>1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.</p>
<p>4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.</p>	<p>4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.</p> <p>4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.</p> <p>4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.</p>
<p>5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante- significado: símbolos e iconos.</p>	<p>5.1. Distingue símbolos de iconos.</p> <p>5.2. Diseña símbolos e iconos.</p>
<p>6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.</p>	<p>6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.</p> <p>6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.</p>

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.
11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. 11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.
12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, story board, realización.). Valora de manera crítica los resultados.
13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural	13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.

BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.
2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes	2.1. Señala dos de las aristas de un
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.
8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.
10. Trazar la mediatriz de un	10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y

segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadray cartabón.	regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
11. Estudiar las aplicaciones del teorema deThales.	11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales. 11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.
19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.
20. Estudiarla construcción de los	20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados,

2º eso

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA	
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	2.4. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas. 2.5. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea. 2.6. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geoméricamente omás libres y espontáneas.
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).	3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de artey obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo 4.2. Realiza composiciones básicascon
5. Experimentar con los colores primariosy secundarios.	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.

<p>6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.</p>	<p>6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas. 6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas. 6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.</p>
<p>7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.</p>	<p>7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.</p>
<p>8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.</p>	<p>8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales. 8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.</p>
<p>9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas</p>	<p>9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p>
<p>10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</p>	<p>10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</p>
<p>10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</p>	<p>11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. 11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas. 11.3. Experimenta con las temperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas. 11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales. 11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos. 11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas. 11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>

BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.
2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. 2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.
3. Identificar significativo y significado en un signo visual.	3.1. Distingue significativo y significado en un signo visual.
4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	4.4. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. 4.5. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. 4.6. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significativo- significado: símbolos e iconos.	5.3. Distingue símbolos de iconos. 5.4. Diseña símbolos e iconos.
6. Describir, analizar e interpretar una imagen	6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. 6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.
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.
11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	11.3. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. 11.4. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.
12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, story board, realización.). Valora de manera crítica los resultados.
13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del	13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.

patrimonio histórico y cultural.	
14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.
15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.
16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

4º ESO

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA	
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.
2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión. 2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen. Cambia el significado de una imagen por medio del color.
3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.	3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos. 3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades. 60

4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.
5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.	5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma. 5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen

BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO	
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados	1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo. 1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico. 1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces. 1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.
2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.	2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales. 2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas. 2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado. 2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.
3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO	
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.	1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual. 1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.,.

<p>2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.</p>	<p>2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.</p>
<p>3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.</p>	<p>3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.</p> <p>3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.</p> <p>3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.</p> <p>3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.</p> <p>3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.</p>

<p>BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA</p>	
<p>Criterios de evaluación</p>	<p>Estándares de aprendizaje evaluables</p>
<p>1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.</p>	<p>1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.</p> <p>1.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.</p>
<p>2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p>	<p>2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.</p> <p>2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.</p> <p>2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.</p>
<p>3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p>	<p>3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.</p> <p>3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.</p> <p>3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.</p>
<p>4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.</p>	<p>4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.</p>

BLOQUE 1: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO

CRITERIOS EVALUACIÓN	ESTÁNDARES APRENDIZAJE
<p>1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema “paso a paso” y/o figura de análisis elaborada previamente.</p> <p>2. Dibujar curvas técnicas y figuras Planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentals de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	<p>1.1. Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p> <p>1.2. Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas</p> <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> <p>1.4. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.</p> <p>1.5. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.</p> <p>1.6. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación itinerario o relaciones de semejanza.</p> <p>1.7. Reproduce Figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.</p> <p>1.8 Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de forma planas.</p> <p>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.</p> <p>2.2 Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p> <p>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.</p> <p>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</p>

BLOQUE 2: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	60
-------------------------	---------------------------	----

<p>1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.</p> <p>2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el Sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p> <p>3. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.</p> <p>4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la</p>	<p>1.1 Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema.</p> <p>1.2 Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo.</p> <p>1.3. Selecciona el Sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles.</p> <p>1.4 Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada</p> <p>2.1. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición identificando sus elementos de manera inequívoca.</p> <p>2.2 Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).</p> <p>2.3. Comprende el funcionamiento del sistema diédrico relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud.</p> <p>2.4. Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera</p> <p>2.5. Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del Sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de Pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.</p> <p>3.1. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.</p> <p>3.2. Realiza perspectivas caballeras o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p> <p>4.1. Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida.</p> <p>4.2. Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de</p>
---	--

<p>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>cuerpos espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p> <p>4.3. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzada o con la ayuda de plantillas de curvas.</p>
--	--

<p align="center">BLOQUE 3: NORMALIZACIÓN</p>	
<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p>	<p>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</p>
<p>1. Valorarla 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.</p> <p>2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos</p>	<p>1.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.</p> <p>2.1. Obtiene las dimensiones relevantes de Cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.</p> <p>2.2. Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección gráficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.</p> <p>2.3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.</p> <p>2.4. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.</p> <p>2.5. Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.</p>

BLOQUE 1: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO

CRITERIOS EVALUACIÓN	ESTÁNDARES APRENDIZAJE
<p>1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	<p>1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinándolas principales relaciones de proporcionalidad.</p> <p>1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión.</p> <p>1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.</p> <p>1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.</p> <p>1.5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>
<p>2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.</p>	<p>2.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.</p> <p>2.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.</p> <p>2.3. Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.</p>
<p>3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.</p>	<p>3.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.</p> <p>3.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.</p> <p>3.3. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.</p>

BLOQUE 2: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

CRITERIOS EVALUACIÓN	ESTÁNDARES APRENDIZAJE
<p>1. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la "visión espacial", analizando la posición relativa entre rectas, Planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el Sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de Representación de cuerpos o espacios tridimensionales.</p> <p>2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones Ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.</p> <p>3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados</p>	<p>1.1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.</p> <p>1.2. Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.</p> <p>1.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados.</p> <p>2.1. Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.</p> <p>2.2. Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.</p> <p>2.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y Obteniendo su verdadera magnitud.</p> <p>2.4. Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida.</p> <p>2.5. Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.</p> <p>3.1. Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección.</p> <p>3.2. Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios.</p> <p>3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías</p>

necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.	o perspectivas caballerías.
---	-----------------------------

BLOQUE 4: DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS	
CRITERIOS EVALUACIÓN	ESTÁNDARES APRENDIZAJE
<p>1. Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un Proyecto sencillo relacionado con El diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la Utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, Revisando el avance de los Trabajos y asumiendo las Tareas encomendadas con responsabilidad.</p> <p>2. Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto Sencillo relacionado con el diseño Industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la Utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.</p>	<p>1.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo técnico.</p> <p>1.2. Identifica formas y medidas de objetos Industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.</p> <p>1.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.</p> <p>1.4. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.</p> <p>2.1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.</p> <p>2.2. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.</p> <p>2.3. Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.</p> <p>2.4. Presenta los trabajos de Dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados</p>

Tras ver la relación legislativa y teniendo en cuenta, las competencias clave, los bloques de contenidos con los que se relaciona y los contenidos concretados para este curso escolar por cursos, a continuación se expone los criterios de evaluación, así como la selección de estándares de aprendizaje por criterio (concretados) y curso, teniendo por consigna que al final de cada ciclo el alumnado ha de haber adquirido el total de los estándares de aprendizaje que se proponen por ciclo (en la ESO y Bachillerato) en el Real Decreto 1105/2014.

1º eso

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas. El color y su naturaleza. Colores primarios y secundarios. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas.	1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. 2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas. 2.7. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas. 2.8. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea. 2.9. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.
La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro. Proporción. Niveles de iconocidad	3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).	3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)

<p>en las imágenes.</p> <p>El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p>	<p>5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.</p>	<p>5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.</p>
<p>Bocetos, encaje, apuntes.</p> <p>Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage</p>	<p>7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva</p>	<p>7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.</p>
	<p>9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas</p>	<p>9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p>
	<p>10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</p>	<p>10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</p>
	<p>11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.</p>	<p>11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.</p> <p>11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.</p> <p>11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones collages matéricos y figuras tridimensionales.</p> <p>11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o</p>

		<p>comunicativos.</p> <p>11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.</p> <p>11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>
--	--	---

BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>Percepción visual.</p> <p>Grados de iconicidad.</p> <p>Significante y significado.</p> <p>Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.</p> <p>Interpretación y comentario de imágenes. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno.</p> <p>Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía.</p> <p>Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.</p> <p>La imagen publicitaria.</p> <p>Recursos.</p> <p>Signo y símbolo.</p> <p>Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía.</p> <p>Elementos básicos para la realización fotográfica.</p> <p>Encuadres y puntos de vista.</p>	<p>1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.</p>	<p>1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.</p>
	<p>4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.</p>	<p>4.7. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.</p> <p>4.8. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.</p> <p>4.9. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.</p>
	<p>5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significativa-significado: símbolos e iconos.</p>	<p>5.5. Distingue símbolos de iconos.</p> <p>5.6. Diseña símbolos e iconos.</p>
	<p>6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.</p>	<p>6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.</p> <p>6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.</p>

<p>Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales. Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional.</p>	<p>10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.</p>	<p>10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.</p>
	<p>11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.</p>	<p>11.5. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. 11.6. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.</p>
	<p>12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.</p>	<p>12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, story board, realización.). Valora de manera crítica los resultados.</p>
	<p>13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural</p>	<p>13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.</p>

BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas de dibujo técnico.</p>	<p>1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.</p>	<p>1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.</p>
	<p>2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes</p>	<p>2.1. Señala dos de las aristas de un</p>
<p>Concepto y trazado</p>	<p>3. Construir distintos tipos</p>	<p>3.1. Traza rectas paralelas, transversales y</p>

de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas.	de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
Operaciones con segmentos: suma resta y bisectriz. Aplicaciones. Teorema de Thales y lugares geométricos.	5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.
Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la circunferencia.	8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
	9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.
	10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
	11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	11.2. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales. 11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.
	19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.
	20. Estudiarla construcción de los	20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados,

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

Conteidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas.	1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.
El color y su naturaleza. Colores primarios y secundarios. Círculo cromático. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro.	2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	2.10. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas. 2.11. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea. 2.12. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geoméricamente omás libres y espontáneas.
Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos.	3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).	3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)
Niveles de iconocidad en las imágenes. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.	4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	4.3. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo 4.4. Realiza composiciones básicas con
Bocetos, encaje, apuntes. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage.	5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.

<p>El grabado. La obra en linóleo de Picasso. La obra tridimensional.</p> <p>Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.</p>	<p>6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.</p>	<p>6.4. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.</p> <p>6.5. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.</p> <p>6.6. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.</p>
	<p>7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.</p>	<p>7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.</p>
	<p>8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.</p>	<p>8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.</p> <p>8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.</p>
	<p>9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas</p>	<p>9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p>
	<p>10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</p>	<p>10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</p>
	<p>10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</p>	<p>11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráficas plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>11.2. Utiliza el lápiz de grafito y decolor, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.</p> <p>11.3. Experimenta con las temperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.</p> <p>11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo,</p>

		<p>rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.</p> <p>11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.</p> <p>11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.</p> <p>11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>
--	--	--

BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas.	1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.
Grados de iconicidad. Significante y significado.	2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	2.3. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. 2.4. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.
Finalidades del lenguaje visual y audiovisual.	3. Identificar significativo y significado en un signo visual.	3.1. Distingue significativo y significado en un signo visual.
Interpretación y comentario de imágenes. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno.	4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	4.10. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. 4.11. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. 4.12. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía.	5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significativo-significado: símbolos e iconos.	5.7. Distingue símbolos de iconos. 5.8. Diseña símbolos e iconos.

<p>Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.</p> <p>La imagen publicitaria.</p> <p>Recursos. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas, pictogramas)</p> <p>Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica.</p> <p>Encuadres y puntos de vista.</p> <p>Imágenes en movimiento: El cine y la televisión.</p> <p>Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.</p> <p>Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.</p> <p>Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.</p>	<p>6. Describir, analizar e interpretar una imagen</p>	<p>6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.</p> <p>6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.</p>
	<p>10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.</p>	<p>10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.</p>
	<p>11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.</p>	<p>11.7. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.</p> <p>11.8. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.</p>
	<p>12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.</p>	<p>12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, story board, realización.). Valora de manera crítica los resultados.</p>
	<p>13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.</p>	<p>13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.</p>
	<p>14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.</p>	<p>14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.</p>
	<p>15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el</p>	<p>15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.</p>

	mensaje de la obra.	
	16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada

4º ESO

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo. El color en la composición. Simbología y psicología del color. Texturas. Técnicas de	1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación. 2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual. 2.3. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión. 2.4. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen. Cambia el significado de una imagen por medio del color.

<p>expresión gráfico-plástica: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes.</p> <p>Concepto de volumen. Comprensión y construcción de Formas tridimensionales.</p> <p>Elaboración de un Proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las Creaciones personales.</p> <p>Limpieza, conservación y cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.</p> <p>La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos.</p> <p>Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos.</p> <p>Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.</p>	<p>3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.</p>	<p>3.3. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.</p> <p>3.4. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>
<p>4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p>	<p>4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p>	<p>4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p>
<p>5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.</p>	<p>5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.</p> <p>5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen</p>	<p>5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.</p> <p>5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen</p>

BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales. Trazados geométricos, tangencias y enlaces.</p> <p>Aplicaciones en el diseño. Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico. Proporción y escalas. Transformaciones geométricas. Redes modulares.</p>	<p>1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados</p>	<p>1.5. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.</p> <p>1.6. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.</p> <p>1.7. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.</p> <p>1.8. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.</p>
<p>Composiciones en el plano. Descripción objetiva de las formas.</p> <p>El dibujo técnico en la comunicación visual. Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera. Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno. Representaciones bidimensionales de obras de arquitectura, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos.</p>	<p>2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p>	<p>2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.</p> <p>2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.</p> <p>2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.</p> <p>2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.</p>
<p>Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis.</p> <p>Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes.</p> <p>Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos. Utilización de los recursos digitales de los centros</p>	<p>3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.</p>	<p>3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.</p>

educativos andaluces.		
-----------------------	--	--

BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad. Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación.</p> <p>Movimientos en el plano y creación de submódulos. Formas modulares. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales. El diseño ornamental en construcciones de origen nazari.</p> <p>Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética.</p> <p>Diseño industrial: Características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad.</p> <p>Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D.</p> <p>Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado prototipo y maqueta.</p>	<p>1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.</p> <p>2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.</p> <p>3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.</p>	<p>1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.</p> <p>1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.,.</p> <p>2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.</p> <p>3.6. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.</p> <p>3.7. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.</p> <p>3.8. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.</p> <p>3.9. Utiliza las nuevas tecnologías</p>

<p>Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana.</p> <p>El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.</p>		<p>de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.</p> <p>3.10. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.</p>
--	--	---

BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión.</p> <p>Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades.</p> <p>La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad.</p>	<p>1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.</p>	<p>1.3. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.</p> <p>1.4. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.</p>
<p>La fotografía: inicios y evolución. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte. El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial.</p> <p>Lenguaje cinematográfico. Cine de animación. Análisis. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos.</p>	<p>2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p>	<p>2.4. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.</p> <p>2.5. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.</p> <p>2.6. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.</p>
<p>Recursos audiovisuales, informáticos y otras</p>	<p>3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p>	<p>3.4. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.</p> <p>3.5. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.</p>

<p>tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.</p> <p>Estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad subliminal.</p>		3.6. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.
	<p>4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.</p>	4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

1º Bach

BLOQUE 1: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO		
CRITERIOS EVALUACIÓN	ESTÁNDARES APRENDIZAJE	CONTENIDOS
<p>1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema "paso a paso" y/o figura de análisis elaborada previamente.</p> <p>2. Dibujar curvas técnicas y figuras Planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales</p>	<p>1.1. Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p> <p>1.2. Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas</p> <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> <p>1.4. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.</p>	<p>Trazados geométricos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Instrumentos y materiales del Dibujo Técnico - Reconocimiento de la geometría en la Naturaleza. - Identificación de estructuras geométricas en el Arte. - Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.

<p>de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	<p>1.5. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.</p> <p>1.6. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación itinerario o relaciones de semejanza.</p> <p>1.7. Reproduce Figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.</p> <p>1.8 Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de forma planas.</p> <p>2.2. 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.</p> <p>2.2 Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con</p>	<p>- Trazados fundamentales en el plano. Circunferencia y círculo. Operaciones consegmentos. Mediatriz. Paralelismo y perpendicularidad.</p> <p>- Operaciones con ángulos. Determinación de lugares geométricos. Aplicaciones.</p> <p>- Elaboración de formas basadas en redes modulares.</p> <p>- Trazado de polígonos regulares. Resolución gráfica de triángulos. Determinación, propiedades y aplicaciones de sus puntos notables. Resolución gráfica de cuadriláteros y polígonos. Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario.</p>
--	--	---

	<p>rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p> <p>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.</p> <p>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</p>	<p>-Representación de formas planas: Trazado de formas proporcionales. Proporcionalidad, igualdad y semejanza. Construcción y utilización de escalas gráficas.</p> <p>-Transformaciones geométricas elementales. Giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad. Identificación de invariantes.</p> <p>-Aplicaciones. Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces. Aplicaciones.</p> <p>-Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales</p> <p>-Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial.</p> <p>-Geometría y nuevas tecnologías.</p>
--	--	---

BLOQUE 2: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS

<p>1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.</p> <p>4. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el Sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p> <p>5. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.</p> <p>4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano</p>	<p>1.1. Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o Fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema.</p> <p>1.2. Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo.</p> <p>1.4. 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.</p> <p>1.4 Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada</p> <p>2.2. 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.</p> <p>2.2 Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).</p> <p>2.5. 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.</p> <p>2.6. Determina sección planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera</p>	<p>-Fundamentos de los sistemas de representación.</p> <p>-Los sistemas de representación en el Arte.</p> <p>- Evolución histórica de los sistemas de representación.</p> <p>-Los sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación.</p> <p>-Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección.</p> <p>-Clases de proyección.</p> <p>-Sistemas de representación y nuevas tecnologías.</p> <p>-Sistema diédrico: Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas.</p> <p>-Disposición normalizada.</p> <p>-Reversibilidad Número de suficientes.</p> <p>-Representación de puntos, rectas y planos. Posiciones en el espacio. Paralelismo, perpendicularidad y distancia. Pertenencia e intersección.</p> <p>- Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos. Secciones planas. Determinación de su verdadera magnitud.</p> <p>-Sistema de planos acotados. Fundamentos y aplicaciones.</p> <p>-Sistema axonométrico. Fundamentos de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción.</p> <p>-Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas.</p> <p>-Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballeras y militares. Aplicación del óvalo</p>
--	---	---

<p>de cuadro y la repercussion de la posición del punto de vista sobre el resultado final.</p>	<p>2.5. Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del Sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de Pertinencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.</p> <p>3.1. Realiza perspectivas isométricas de cuerpo 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> <p>3.2. Realiza perspectivas caballerías o planimétricas (militares) 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> <p>4.1. Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida.</p> <p>4.4. 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> <p>4.5. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzada o con la ayuda de plantillas de curvas.</p>	<p>isométrico como representación simplificada de formas circulares.</p> <p>-Sistema cónico: Elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual.</p> <p>Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales.</p> <p>Paralelismo.</p> <p>Puntos de fuga. Puntos métricos.</p> <p>Representación simplificada de la circunferencia.</p> <p>-Representación de sólidos en los diferentes sistemas.</p>
--	---	--

BLOQUE 3: NORMALIZACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS
-------------------------	---------------------------	------------

<p>1. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final.</p> <p>2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos</p>	<p>1.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.</p> <p>2.3. Obtiene las dimensiones relevantes de Cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.</p> <p>2.4. Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección gráficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.</p> <p>2.3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.</p> <p>2.4. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.</p> <p>2.5. Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.</p>	<p>-Elementos de normalización:</p> <p>El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas. Normas fundamentales.</p> <p>Formatos. Doblado de planos. Vistas.</p> <p>Líneas normalizadas. Escalas.</p> <p>Acotación y Rotulación</p> <p>Cortes, secciones y roturas. La croquización. El croquis acotado.</p> <p>Aplicaciones de la normalización: Dibujo Industrial y Dibujo arquitectónico.</p>
---	---	---

BLOQUE 1: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO

CRITERIOS EVALUACIÓN	ESTÁNDARES APRENDIZAJE	CONTENIDOS
<p>1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p> <p>2. 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. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.</p>	<p>1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.</p> <p>1.5. Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión.</p> <p>1.6. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.</p> <p>1.7. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.</p> <p>1.5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p> <p>2.4. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.</p> <p>2.5. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y</p>	<p>-Resolución de problemas geométricos:</p> <p>-Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones.</p> <p>-Construcción de figuras planas equivalentes.</p> <p>-Relación entre los ángulos y la circunferencia. Arco capaz. Aplicaciones.</p> <p>-Potencia de un punto respecto a una circunferencia.</p> <p>Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias.</p> <p>-Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias.</p> <p>-Trazado de curvas cónicas y técnicas: Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola. Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones. Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y evolventes.</p>

	<p>justificando el procedimiento utilizado.</p> <p>2.6. 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 respect a la circunferencia.</p> <p>3.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.</p> <p>3.3. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.</p> <p>3.3 Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.</p>	<p>Aplicaciones.</p> <p>-Transformaciones geométricas: Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones.</p> <p>-Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones</p>
--	--	--

BLOQUE 2: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

CRITERIOS EVALUACIÓN	ESTÁNDARES APRENDIZAJE	CONTENIDOS
<p>1. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la "visión espacial", analizando la posición relativa entre rectas, Planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el Sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de Representación de cuerpos o espacios tridimensionales.</p> <p>2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones Ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.</p> <p>3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos</p>	<p>1.1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.</p> <p>1.4. Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.</p> <p>1.5. 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.</p> <p>2.1. Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.</p> <p>2.4. Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.</p> <p>2.5. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas,</p>	<p>-Punto, recta y plano en sistema diédrico: Resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad.</p> <p>-Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas. Abatimiento de planos. Determinación de sus elementos. Aplicaciones.</p> <p>Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones. Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones.</p> <p>-Construcción de figuras planas. Afinidad entre proyecciones. Problema inverso al abatimiento.</p> <p>-Cuerpos geométricos en sistema diédrico: Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares. Determinación de sus secciones principales. Representación de</p>

<p>coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.</p>	<p>cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y Obteniendo su verdadera magnitud.</p> <p>2.4 Hallala 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.</p> <p>2.5. Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.</p> <p>3.2. 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.</p> <p>Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios.</p> <p>3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías.</p>	<p>prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos.</p> <p>-Intersecciones. Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas.</p> <p>Sistemas axonométricos ortogonales: Posición del triedro fundamental. Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema. Determinación de coeficientes de reducción. Tipología de las axonometrías ortogonales. Ventajas e inconvenientes. Representación de figuras planas. Representación simplificada de la circunferencia. Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones.</p>
---	--	--

BLOQUE 4: DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS

CRITERIOS EVALUACIÓN	ESTÁNDARES APRENDIZAJE	CONTENIDOS
<p>1. Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un Proyecto sencillo relacionado con El diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la Utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, Revisando el avance de los Trabajos y asumiendo las Tareas Encomendadas con responsabilidad.</p> <p>2. Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto Sencillo relacionado con el diseño Industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la Utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.</p>	<p>1.4. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo técnico.</p> <p>1.5. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.</p> <p>1.6. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.</p> <p>1.4 Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.</p> <p>2.1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.</p> <p>2.3 Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.</p>	<p>-Elaboración de bocetos, croquis y planos. El proceso de diseño/fabricación: perspectivahistórica y situación actual (se pueden tomar como ejemplo obras arquitectónicas e industriales como los pabellones expositivos, cascos de bodegas, puentes, estaciones de trenes, viviendas o colegios que proliferaron en Andalucía a lolargo del sigloXX).</p> <p>-El proyecto: tipos y elementos. Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas. Elaboración de las primeras ideas.</p> <p>Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas. Elaboración de dibujos acotados. Elaboración de croquis de piezas y conjuntos.</p> <p>Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o deconstrucción.</p> <p>Presentación de proyectos. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo.</p>

	<p>2.3. Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.</p> <p>2.4. Presenta los trabajos de Dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados</p>	<p>-Posibilidades de las Tecnología de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivoy presentación de proyectos.</p> <p>Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad decapas.</p> <p>Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecasde modelos.</p> <p>Incorporación de texturas. Selección del encuadre, la iluminación y el punto devista.</p>
--	---	---

B. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.PONDERACIÓN

Para poder traducir la evaluación en una nota física, se ponderará cada criterio de evaluación, dividiendo este porcentaje a su vez en sus diferentes estándares de aprendizaje, no teniendo por qué tener cada estándar el mismo peso porcentual dentro del porcentaje del criterio:

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL 1º ESO

BLOQUE 1 . EXPRESIÓN PLÁSTICA

Criterios de evaluación	Ponderación	Estándar	Ponderación	Instrumentos de evaluación
1	10%	1.1	10%	Ejercicios de clase
2	10%	2.1	5%	Ejercicios de clase
		2.2	5%	Ejercicios de clase
3	10%	3.1	10%	Ejercicios de clase
4	10%	4.1	10%	Ejercicios de clase
5	10%	5.1	10%	Ejercicios de clase
6	10%	6.1	10%	Ejercicios de clase
7	10%	7.1	10%	Ejercicios de clase
8	30%	8.1	10%	Producto final, cuerpo geométrico
		8.2	10%	
		8.3	10%	

BLOQUE 2.COMUNICACIÓN

Criterios de evaluación	Ponderación	Estándar	Ponderación	Instrumentos de Evaluación
1	10%	1.1	10%	Ejercicios de clase
2	10%	2.1	10%	Ejercicios de clase
3	10%	3.1	10%	Exposición oral
4	10%	4.1	10%	Ejercicios de clase
5	10%	5.1	10%	Ejercicios de clase
6	10%	6.1	10%	Ejercicios de clase
7	10%	7.1	10%	Ejercicios de clase
8	10%	8.1	10%	Lámina Final
9	5%	9.1	5%	Ejercicios de clase
10	5%	10.1	5%	Ejercicios de clase
11	5%	11.1	5%	Ejercicios de clase
12	5%	12.1	5%	Ejercicios de clase

BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO

Criterios de Evaluación	Ponderación	Estándar	Ponderación	Instrumentos de Evaluación
1	5%	1.1	5%	Ejercicios de clase
2	5%	2.1	5%	Ejercicios de clase
3	5%	3.1	5%	Ejercicios de clase
4	5%	4.1	5%	Ejercicios de clase
5	5%	5.1	5%	Ejercicios de clase
6	5%	6.1	5%	Ejercicios de clase
7	5%	7.1	5%	Ejercicios de clase
8	5%	8.1	5%	Ejercicios de clase
9	5%	9.1	5%	Ejercicios de clase
10	5%	10.1	5%	Ejercicios de clase
11	20%	11.1	20%	Cuerpo geométrico
12	5%	12.1	5%	Ejercicios de clase
13	5%	13.1	5%	Ejercicios de clase
14	5%	14.1	5%	Ejercicios de clase
15	5%	15.1	5%	Ejercicios de clase
16	5%	16.1	5%	Ejercicios de clase
17	5%	17.1	5%	Ejercicios de clase
18	5%	18.1	5%	Ejercicios de clase
19	5%	19.1	5%	Ejercicios de clase

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL 2º ESO

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

Criterios de evaluación	Ponderación	Estándar	Ponderación	Instrumentos de evaluación
1	5%	1.1	5%	Ejercicios de clase
2	20%	2.1	10%	Ejercicios de clase
		2.2	10%	Lámina final
3	5%	3.1	5%	Ejercicios de clase
4	15%	4.1	5%	Ejercicios de clase
		4.2	5%	Ejercicios de clase
		4.3	5%	Ejercicios de clase
5	5%	5.1	5%	Ejercicios de clase
6	5%	6.1	5%	Ejercicios de clase
7	5%	7.1	5%	Ejercicios de clase
8	5%	8.1	5%	Ejercicios de clase
9	5%	9.1	5%	Ejercicios de clase
10	30%	10.1	10%	Lámina final
		10.2	10%	Lámina final
		10.3	10%	Lámina final

BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Criterios de Evaluación	Ponderación	Estándares	Ponderación	Instrumentos de evaluación
1	5%	1.1	5%	Ejercicios de Evaluación
2	5%	2.1	5%	Ejercicios de Evaluación
3	5%	3.1	5%	Ejercicios de Evaluación
4	5%	4.1	5%	Ejercicios de Evaluación
5	5%	5.1	5%	Ejercicios de Evaluación
6	20%	6.1	10%	Lámina final
		6.2	10%	Lámina final
7	5%	7.1	5%	Ejercicios de Evaluación
8	5%	8.1	5%	Ejercicios de Evaluación
9	5%	9.1	5%	Ejercicios de Evaluación
10	5%	10.1	5%	Ejercicios de Evaluación
11	5%	11.1	5%	Ejercicios de Evaluación
12	5%	12.1	5%	Ejercicios de Evaluación
13	5%	13.1	5%	Ejercicios de Evaluación
14	5%	14.1	5%	Ejercicios de Evaluación
15	5%	15.1	5%	Ejercicios de Evaluación
16	5%	16.1	5%	Ejercicios de Evaluación

BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO

Criterios de Evaluación	Ponderación	Estándar	Ponderación	Instrumentos de Evaluación
1	10%	1.1	10%	Ejercicios de Evaluación
2	10%	2.1	10%	Ejercicios de Evaluación
3	10%	3.1	10%	Ejercicios de Evaluación
4	10%	4.1	10%	Ejercicios de Evaluación
5	10%	5.1	10%	Ejercicios de Evaluación
6	10%	6.1	10%	Ejercicios de Evaluación
7	10%	7.1	10%	Ejercicios de Evaluación
8	15%	8.1	15%	Lámina final
9	15%	9.1	15%	Lámina final

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL 4º ESO

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

Criterios de Evaluación	Ponderación	Estándar	Ponderación	Instrumentos de Evaluación
1	10%	1.1	10%	Ejercicios de Evaluación
2	30%	2.1	10%	Ejercicios de Evaluación
		2.2	10%	Ejercicios de Evaluación
		2.3	10%	Ejercicios de Evaluación
3	20%	3.1	10%	Ejercicios de Evaluación
		3.2	10%	Ejercicios de Evaluación
4	10%	4	10%	Ejercicios de Evaluación
5	30%	5.1	10%	Ejercicios de Evaluación
		5.2	15%	Lámina final
		5.3	15%	Lámina final

BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO

Criterios de Evaluación	Ponderación	Estándar	Ponderación	Instrumentos de Evaluación
1	40%	1.1	10%	Ejercicios de Evaluación
		1.2	10%	Ejercicios de Evaluación
		1.3	10%	Ejercicios de Evaluación
		1.4	10%	Ejercicios de Evaluación
2	40%	2.1	10%	Ejercicios de Evaluación
		2.2	10%	Ejercicios de Evaluación
		2.3	10%	Ejercicios de Evaluación
		2.4	10%	Ejercicios de Evaluación
3	20%	3.1	20%	Cuerpo geométrico

BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

Criterios de Evaluación	Ponderación	Estándar	Ponderación	Instrumentos de evaluación
1	20%	1.1	10%	Ejercicios de Evaluación
		1.2	10%	Ejercicios de Evaluación
2	10%	2.1	10%	Ejercicios de Evaluación
3	70%	3.1	10%	Ejercicios de Evaluación
		3.2	10%	Ejercicios de Evaluación
		3.3	10%	Ejercicios de Evaluación
		3.4	20%	Lámina final
		3.5	20%	Lámina final

BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL MULTIMEDIA

Criterios de Evaluación	Ponderación	Estándar	Ponderación	Instrumentos de evaluación
1	20%	1.1	10%	Ejercicios de clase
		1.2	10%	Ejercicios de clase
2	30%	2.1	10%	Ejercicios de clase
		2.2	10%	Ejercicios de clase
		2.3	10%	Ejercicios de clase
3	30%	3.1	10%	Ejercicios de clase
		3.2	10%	Ejercicios de clase
		3.3	10%	Ejercicios de clase
4	20%	4.1	20%	lámina final

DIBUJO TÉCNICO 1º y 2º BACHILLERATO

BLOQUE 1. GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO

Criterios de Evaluación	Ponderación	Estándar	Ponderación	Instrumentos de Evaluación
1	50%	1.1	3%	Ejercicios de clase
		1.2	2%	Ejercicios de clase
		1.3	5%	Ejercicios de clase
		1.4	5%	Lámina final
		1.5	5%	Ejercicios de clase
		1.6	5%	Ejercicios de clase
		1.7	5%	Ejercicios de clase
		1.8	20%	Diseño formato A3
2	50%	2.1	3%	Ejercicios de clase
		2.2	2%	Ejercicios de clase
		2.3	5%	Ejercicios de clase
		2.4	40%	Prueba escrita

BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

Criterios de Evaluación	Ponderación	Estándar	Ponderación	Instrumentos de Evaluación
1	10%	1.1	2%	Ejercicios de clase
		1.2	2%	Ejercicios de clase
		1.3	2%	Ejercicios de clase
		1.4	4%	Lamina final
2	50%	2.1	3%	Ejercicios de clase
		2.2	2%	Ejercicios de clase
		2.3	2%	Ejercicios de clase
		2.4	3%	Ejercicios de clase
		2.5	40%	Prueba escrita
3	10%	3.1	5%	Ejercicios de clase
		3.2	5%	Ejercicios de clase

4	30%	4.1	5%	Ejercicios de clase
		4.2	5%	Ejercicios de clase
		4.3	20%	Diseño formato A3

BLOQUE 3. NORMALIZACIÓN

Criterios de Evaluación	Ponderación	Estándares	Ponderación	Instrumentos de Evaluación
1	10%	1	10%	Ejercicios de clase
2	90%	2.1	10%	Ejercicios de clase
		2.2	10%	Ejercicios de clase
		2.3	20%	Diseño formato A3
		2.4	10%	Ejercicios de clase
		2.5	40%	Prueba escrito

C. RECUPERACIÓN DEPENDIENTES Y DE LA MATERIA EN CURSO.

- Recuperación de la materia en periodo ordinario (hasta junio) y extraordinario (septiembre)

Aquel alumnado que en la suma de los Estándares de Aprendizaje no alcance al 5 tendrá la oportunidad de recuperar dichos estándares al principio de la siguiente evaluación, excepto la tercera que se realizara durante el mes de junio y si sigue sin superarla tendrá la prueba extraordinaria de septiembre, en donde se evaluará los Criterios de Evaluación no superados. En todos los casos, se realizará unos trabajos para recuperar los estándares de aprendizaje no superados y/o los criterios de evaluación no adquiridos; atendiendo a las actividades que se expongan en el informe de recuperación por parte del departamento.

Esta recuperación no se realizará por bloques ni por trimestres, sino que el alumno tendrá que superar sólo aquellos criterios en los que no haya demostrado haber adquirido las destrezas necesarias. Se realizarán tres recuperaciones, las dos primeras a la vuelta de las vacaciones de navidad y semana santa y la tercera en junio, considerada como la evaluación ordinaria, y que realizarán sólo los alumnos que no hayan superado el curso a través de las tres evaluaciones previas a la ordinaria.

Las actividades a realizar para la recuperación no serán, pues, la misma para todo el alumnado, sino que se diseñarán para cada alumno/a específicamente en función de los criterios que le queden por superar. Usualmente la recuperación consistirá en la entrega de los trabajos, ejercicios y proyectos que el alumno/a tenga sin entregar. En algunas ocasiones se considerará la posibilidad de la realización de una prueba teórico-práctica para aquellos alumnos que lo requieran por no haber superado de forma adecuada las pruebas realizadas durante las evaluaciones.

- Recuperación de pendientes:

En el caso de que un alumno/a tenga la materia de educación plástica pendiente del curso anterior, deberá superarlos criterios de evaluación trabajados en el curso anterior a través de unos cuadernillos teóricos-prácticos y que deberá de entrega tras las vacaciones de Navidad y de Semana Santa. En el caso de no presentar los cuadernillos o no dar el apto, deberá de realizar una prueba teórica de éstos mismos criterios de evaluación en la fecha establecida por el centro.

El alumno que cursa 2º de la ESO y tiene pendiente la material de 1º de la ESO, podrá aprobar aprobando el curso en el que esta matriculado.

D. EVALUACIÓN DEL PROCESO, DEL ALUMNO, DEL PROFESORADO Y AUTOEVALUACIÓN.

- Evaluación del proceso de aprendizaje:Alumnado

Con respecto a este apartado, mencionar que tras realizar la evaluación inicial, donde se establece el punto de partida, el alumnado será evaluado con los diferentes instrumentos de evaluación que se han citado con anterioridad que a su vez darán una calificación a los estándares y criterios de evaluación. De esta forma podremos ver en que grado se están desarrollando las competencias clave y alcanzando los contenidos.

A lo largo del curso, atendiendo a los resultados que el grueso del alumnado obtenga por curso, podrán proponerse modificaciones sobre cómo abordar los contenidos y su temporalización.

- Evaluación del proceso de enseñanza, del profesorado y autoevaluación del departamento

Para valorar las UD, uno de los instrumentos que se van a usar es la evaluación-opinión del alumnado con respecto a los contenidos abordados. De esta forma, se obtendrá un punto de vista externo sobre cómo se han vivenciado los contenidos así.

Al finalizar cada evaluación además, se realizará un balance de los contenidos abordados y de los resultados obtenidos por parte del alumnado, con la intención de ajustar aspectos metodológicos en contenidos posteriores.

10. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

El departamento de Plástica no oferta actividades extraescolares ni complementarias, pero se presta y ofrece su apoyo y colaboración a todas esas actividades que organicen todos los departamentos, sobre todo con aquellos que tienen más relación. Como en cursos anteriores participará en las obras de teatro, conciertos y actos que se organicen en el centro con la parte artística y la aportación de los trabajos de los alumnos sobre todo de la nueva asignatura de libre disposición, Decoración Artística.

1. APORTACIÓN AL PLAN LECTOR Y PROYECTO LINGÜÍSTICO

Entre los elementos transversales de carácter instrumental que se deben trabajar en la materia de Educación Física, sin perjuicio de su tratamiento específico en otras materias de la etapa, el *Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato*, hace hincapié en la adopción de medidas para estimular el hábito de la lectura y mejorar la comprensión y la expresión oral y escrita.

El dominio y progreso de la competencia lingüística en sus cuatro dimensiones (comunicación oral: escuchar y hablar; y comunicación escrita: leer y escribir), habrá de comprobarse a través del uso que el alumnado hace en situaciones comunicativas diversas. El hecho de comunicar ideas y opiniones, imprescindibles para lograr los objetivos relacionados con una visión crítica de las repercusiones de la actividad humana, fomenta el uso tanto del lenguaje verbal como del escrito. La valoración crítica de los mensajes explícitos e implícitos en los medios de comunicación, como, por ejemplo, en la prensa, puede ser el punto de partida para leer artículos, tanto en periódicos como en revistas especializadas, estimulando de camino el hábito para la lectura.

Para trabajar la lectura desde la Educación Plástica se proponen una serie de pautas a seguir en el

desarrollo de las clases en los distintos cursos:

- ✓ Es fundamental para el trabajo de la comprensión lectora leer todos los días en clase. El profesor deberá procurar que cada día un alumno diferente lea el apartado de la unidad que se va a trabajar en voz alta, preguntando a su vez a otros alumnos sobre lo que se va leyendo. Es decir, leemos y comprendemos lo que se va leyendo como apoyo a la explicación del profesor.
- ✓ Se animará a los alumnos a la lectura de diversos artículos o trabajos relacionados con la materia que se esté impartiendo y que aparezcan en los medios de comunicación o en medios especializados.
- ✓ El hecho de comunicar ideas y opiniones, imprescindibles para lograr los objetivos relacionados con una visión crítica de las repercusiones de la actividad humana, fomenta el uso tanto del lenguaje verbal como del escrito. La valoración crítica de los mensajes explícitos e implícitos en los medios de comunicación, como, por ejemplo, en la prensa, puede ser el punto de partida para leer artículos tanto en periódicos como en revistas especializadas, estimulando de camino el hábito para la lectura.
Existen cuatro dimensiones generales de la competencia lingüística, que son:
- ✓ Hablar y escuchar, es decir, ser competente en la expresión y comprensión de mensajes orales que se intercambian en situaciones comunicativas diversas.
- ✓ Leer, es decir, ser competente a la hora de comprender y usar textos diferentes con intenciones comunicativas también diferentes.
- ✓ Escribir, es decir, ser competente a la hora de componer diferentes tipos de texto y documentos con intenciones comunicativas diversas.

El dominio y el progreso de estas competencias en las dimensiones de hablar y escuchar, y leer y escribir, tendrá que comprobarse a través del uso que hace el alumnado en situaciones comunicativas diversas. Pueden servir de pautas los siguientes ejemplos de situaciones, actividades y tareas, que en su mayoría se realizan diariamente y que se pueden considerar para evaluar la consecución de esta competencia:

Hablar y escuchar

- ✓ La realización de la actividad “Qué hicimos ayer” al comienzo de la clase, en la que un alumno, explica y recuerda a sus compañeros, qué se hizo en clase el último día.
- ✓ La presentación de dibujos con la intención de que el alumno, individualmente o en grupo reducido, describa, narre, explique, razone, justifique, valore a propósito de la información que ofrecen estos materiales.
- ✓ La presentación pública, por parte del alumnado, de alguna producción elaborada personalmente o en grupo sobre alguno de los temas que puedan tratarse en clase.
- ✓ La exposición en voz alta de una argumentación, de una opinión personal, de los conocimientos que se tienen en torno a algún tema puntual, como respuesta a preguntas concretas, o a cuestiones más generales, como pueden ser: “¿Qué sabes de...?”, “¿Qué piensas de...?”, “¿Qué quieres hacer con...?”, “¿Qué valor das a...?”, “¿Qué consejo darías en este caso?”.

Leer

- ✓ Hacer la lectura en voz alta, en todas las sesiones de clase, de la parte correspondiente a los contenidos a tratar en esa sesión y evaluar ciertos aspectos: velocidad, entonación, corrección, ritmo, fonética.
- ✓ A partir de la lectura del enunciado de las actividades a desarrollar, obtener la idea principal de la cuestión que se propone, para poder dar la respuesta adecuada.
- ✓ A partir de la lectura de un texto determinado (página web, periódico, revista...), indicar qué cuadro, qué representación, qué gráfico, qué título de entre diversos posibles es el más adecuado para el conjunto del texto o para alguna parte del mismo, y extraer conclusiones.

- ✓ Búsqueda y realización de biografías resumidas de deportistas españoles preparadas en una presentación digital de diapositivas.

Escribir

- ✓ A partir de la lectura de un artículo determinado, elaborar un resumen.
- ✓ Diferentes trabajos monográficos sobre contenidos de Educación Plástica

El Departamento de Dibujo programa para el presente curso 2019-20 las actividades para desarrollar la competencia lingüística en 1º y 2º de ESO

CÓMIC

Los alumnos de 1º y 2º de ESO deben realizar un cómic, desarrollando una historia mediante un guión escrito previo y la story board (guión en imágenes), incluyendo el título del cómic y los diálogos o texto correspondiente. Para ello, se recomienda la lectura de cómics diversos y se valora la originalidad y adecuada utilización de los textos, además de las imágenes gráficas diseñadas y el resultado visual obtenido por cada alumno en su trabajo. El cómic, una vez evaluado y calificado, se presenta al concurso de cómics convocado por el centro docente.

MARCAPÁGINAS

Los alumnos deben realizar un marcapáginas con temática relacionada con alguno de los libros leídos durante el curso o de lectura propuesta por el Departamento (el alumno/a escoge un libro de lectura sobre la temática propuesta por el Departamento de Dibujo) la técnica gráfica es libre

Se valora la relación del motivo gráfico escogido con la temática del libro al que hace referencia.

TRABAJOS DEL CUADERNO DE ACTIVIDADES I

En 1º y 2º de ESO, en el Bloque II del temario (Comunicación audiovisual) se tratan contenidos que contribuyen a la mejora de la competencia lingüística. Estos contenidos (con sus correspondientes actividades) son:

- Comunicación visual: Elaboración del mensaje, transmisión del mensaje, coherencia, recepción del mensaje, lectura e interpretación.
- Lenguaje visual: las metáforas visuales (utilizan un determinado código visual para expresar ideas o sentimientos). Relación entre texto e imagen.
- Finalidad de las imágenes: las diferentes finalidades comunicativas.

11. CRITERIOS DE ELECCIÓN DE LOS LIBROS DE TEXTO.

El departamento como en cursos anteriores no propone libros de texto para impartir la asignatura en ningún ciclo ni curso. Creo que es más productivo y enriquecedor para los alumnos el trabajar por medio de láminas sueltas adaptadas al nivel y situación del alumnado.

En el caso de Bachillerato al ser unos cursos que se estaban implantando y no teníamos la experiencia de cursos anteriores los criterios llevados a cabo por el departamento para la elección de los libros de texto fue la comparación por medio de la consulta en centros del entorno, sopesando el nivel y las posibilidades económicas de nuestro alumnado. La editorial por la que nos decidimos fue SM.