

# I.E.S PABLO RUIZ PICASSO

I.E.S. PABLO RUIS PICASSO

CURSO  
20 22 -202 3

INDICE

1.-MARCO LEGAL .....

2.- CONTEXTUALIZACIÓN .....

3.- DEPARTAMENTO DE DIBUJO .....

    COMPONENTES DEL DEPARTAMENTO .....

    MATERIAS IMPARTIDAS .....

4.- OBJETIVOS L.O.M.C.E. ....

    4.1- OBJETIVOS EN LA E.S.O. ....

    4.2 OBJETIVOS EN BACHILLERATO .....

5.-CARACTERISTICAS DE LA MATERIAS IMPARTIDAS POR EL DEPARTAMENTO DE DIBUJO. ....

    5.1.- EDUCACIÓN PLASTICA VISUAL y AUDIOVISUAL .....

    5.2.- DIBUJO TÉCNICO .....

    5.3.- TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN .....

6.-CONTRIBUCION DE LAS DIFERENTES MATERIAS QUE IMPARTE EL DEPARTAMENTO DE DIBUJO A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIA CLAVE .....

    5. 1.- EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL .....

    6.2.- DIBUJO TÉCNICO .....

    6.3.- TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN .....

7.-CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACION Y ESTANDARES DE LAS MATERIAS QUE IMPARTE EL DEPARTAMENTO DE DIBUJO .....

    6. 1.- EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL .....

        7.1.- 2º de ESO. ....

        7.1.3.- 4º de ESO. ....

    7. 2.- TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN .....

        8. DIBUJO TÉCNICO II .....

8.1- TEMPORALIZACIÓN .....

    7. 1.- EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL Y AUDIOVISUAL .....

    8.2.- DIBUJO TÉCNICO .....

8.3.4.- TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN  
 .....

9.- EVALUACIÓN .....

8. 1.-EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE: ESTRATEGIAS E  
 INSTUMENTOS DE EVALUACIÓN .....

9. 2.-CRITERIOS DE CALIFICACIÓN  
 .....

9.2.1.-CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN E.P.V.A. Y T.A.E .....

9.2.2.-CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN DIBUJO TECNICO .....

9. 3.- EVALUACIÓN DE PENDIENTES .....

9.31. RECUPERACIÓN PARA LOS ALUMNOS CON LA ASIGNATURA DE  
 EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL DE ESO. ....

9.3.2. RECUPERACIÓN PARA LOS ALUMNOS CON LA ASIGNATURA DE  
 DIBUJO TÉCNICO DE PRIMERO PENDIENTE. ....

10.- METODOLOGÍA .....

10. 1.- METODOLOGÍA ESPECÍFICA EN E.P.V.A. ....

10.2.- METODOLOGÍA ESPECÍFICA EN T.A.E. ....

10.3.- METODOLOGÍA ESPECÍFICA EN DIBUJO TÉCNICO .....

10. 5.- RECURSOS METODOLÓGICOS .....

10.5.1.-RECURSOS METODOLÓGICOS EN E.P.V.A. ....

10.5.2.-RECURSOS METODOLÓGICOS EN T.A .E. ....

10.5.3.-RECURSOS METODOLÓGICOS EN DIBUJO TÉCNICO .....

11. - INCLUSIÓN EDUCATIVA.....

12.-ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS .....

## 1.-MARCO LEGAL

Esta programación didáctica se ha desarrollado teniendo en cuenta la el real decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se regula el currículo básico de ESO Y bachillerato. (BOE 3 de enero),y su posterior desarrollo en:

- El decreto 40/2015, de 15/06/2015 por el que se establece el currículo de educación secundaria Obligatoria y Bachillerato en la comunidad autónoma de Castilla la Mancha.
- Las ordenes 2016/4479 y 2016/4480 del 15 /04/2016 de la Consejería de Educación Cultura y Deportes, por la que se regula la evaluación del alumnado en la comunidad autónoma de Castilla la Mancha.

## 2.- CONTEXTUALIZACIÓN

El **IES Pablo Ruiz Picasso** se encuentra situado en la población de Almadén, en la provincia de Ciudad Real, y además recoge a alumnos de varias poblaciones cercanas que son: Alamillo, Almadenejos, Chillón, Fontanosa, Guadalmez, Saceruela y Valdemanco de Esteras

La estas poblaciones se dedican fundamentalmente, a actividades relacionadas con la agricultura y la ganadería..

**El centro** está por formado por 275 alumnos, 196 en ESO y 79 en Bachillerato, el número que varía durante el curso por la incorporación o baja de alumnos y 33 profesores que conforman el claustro.

En cuanto a las **características del alumnado**, se trata de un alumnado, en general con un buen nivel de competencia curricular y motivación para el estudio. No hay un número importante de alumnos que abandonan los estudios con 16 años sin haber conseguido el título. No obstante, los alumnos que titulan suelen continuar los estudios a través de Bachillerato y/o Formación profesional.

## 3.- DEPARTAMENTO DE DIBUJO COMPONENTES DEL DEPARTAMENTO

Los componentes del Departamento de Dibujo, compuesto por los profesores Myrian Román Carrasco y Rafael Figueroa Durán como Jefe de departamento.

La reunión de Departamento se ha fijado los miércoles de 11:55 a 12:50.

## MATERIAS IMPARTIDAS

El Departamento de Dibujo impartirá las siguientes materias:

Materias	Cursos
----------	--------

Educación Plástica y Visual (EPVA)	1º 2º y 4º de ESO
Dibujo Técnico	1º y 2º de Bachillerato
Dibujo Artístico	2º de Bachillerato
Taller de Arte y Expresión	2º de ESO

Profesores	Cursos	Materias	Horas
Rafael Figueroa Durán	1º A	PROY. ARTES P.V.	2
	2º ESO A.	EPVA	2
	2º ESO B	EPVA	2
	2ºESOPMAR	EPVA	2
	3º A	EPVA	2
	3ºB	EPVA	2
	3ºDIV	EPVA	2
	4º ESO D-C	EPVA	2
	2º Bach A	D. TECNICO II	2 4
Myrian Román Carrasco	1º ESO B.	EPVA	2
	2ºESO	TAE	2
	1º Bachillerato	Dibujo Artístico I	4
	4º ESO A	EPVA	2

#### 4.- OBJETIVOS L.O.M.C.E.

##### 4.1- OBJETIVOS EN LA E.S.O.

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

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

## 4.2 OBJETIVOS EN BACHILLERATO

El Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos las capacidades que les permitan:

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

## 5.-CARACTERISTICAS DE LA MATERIAS IMPARTIDAS POR EL DEPARTAMENTO DE DIBUJO.

## 5.1.- EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL y AUDIOVISUAL

El Arte es fundamentalmente un medio de expresión. Los alumnos y las alumnas son seres en constante cambio y la expresión plástica que realizan es el lenguaje de su pensamiento.

La Educación plástica y visual tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales para comprender 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, busca 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.

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

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

## 5.2.- DIBUJO TÉCNICO

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

Entre sus finalidades figura de manera específica dotar al alumnado 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. Su dominio es internacional y tiende a la universalidad.

El Dibujo Técnico, por tanto, se hace imprescindible como medio de comunicación en cualquier proceso de investigación o proyecto que se sirva de los aspectos visuales, de las ideas y de las formas para visualizar lo que se está diseñando y, en su caso, definir de una manera clara y exacta lo que se desea diseñar, crear o producir, es decir, el conocimiento del Dibujo Técnico como lenguaje universal en sus dos niveles de comunicación: comprender o interpretar la información codificada, y expresarse o elaborar información comprensible por los destinatarios. Así, para hacer posible el conocimiento del mundo que nos rodea, es preciso que el alumnado adquiera competencias específicas en la interpretación de documentación gráfica elaborada de acuerdo a la norma en los sistemas de representación convencionales. Esto requiere, además del conocimiento de las principales normas de dibujo, un desarrollo avanzado de su “visión espacial”, entendida como la capacidad de abstracción para, por ejemplo, visualizar o imaginar objetos tridimensionales representados mediante imágenes planas. Además de comprender la compleja información gráfica que nos rodea, es preciso que el alumnado aborde la representación de espacios u objetos de todo tipo y la elaboración de documentos técnicos normalizados que plasmen sus ideas y proyectos, ya estén relacionados con el diseño gráfico, con la ideación de espacios arquitectónicos o con la fabricación artesanal o industrial de piezas y conjuntos.

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

### 5.3.- TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN

El Taller de Arte y Expresión proporciona al alumno la oportunidad de experimentar con los recursos expresivos de los diferentes lenguajes artísticos, y así ser capaz de comunicar, de forma creativa, sentimientos, ideas y experiencias. Dentro de un planteamiento global y transversal, esta materia ofrece las pautas y las herramientas necesarias para desarrollar proyectos creativos e interdisciplinarios a partir de distintas propuestas, complementando y reforzando de esta manera, los contenidos trabajados principalmente en Educación Plástica, Visual y Audiovisual, así como en otras asignaturas de la etapa.

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

## 6.-CONTRIBUCION DE LAS DIFERENTES MATERIAS QUE IMPARTE EL DEPARTAMENTO DE DIBUJO A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIA CLAVE

### 6.1.- EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

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

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

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

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

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

Aprender a aprender. Se potenciará a través de la investigación, experimentación y aplicación práctica de los contenidos por parte del alumnado, integrando una búsqueda personal de sus propias formas de expresión en el proceso creativo, participando de forma autónoma en la resolución de problemas y organizando su propio aprendizaje a través de la gestión del tiempo y la información. El alumnado desarrollará la capacidad

de superar los obstáculos con el fin de culminar el aprendizaje con éxito, fomentando la motivación, la confianza en uno mismo, ya aplicando lo aprendido a diversos contextos

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

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

## 6.2.- DIBUJO TÉCNICO

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

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

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

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

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

Mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento, y la reflexión y el análisis posterior, derivando en el desarrollo del pensamiento crítico, se contribuirá a la

adquisición de las competencias en ciencia y tecnología, desarrollando también destrezas que permiten utilizar y manipular diferentes herramientas tecnológicas.

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

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

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

### 6.3.- TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN

Esta materia, por su carácter práctico, interdisciplinar, integrador y con aplicación directa de sus contenidos, permite el desarrollo de todas las competencias clave.

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

Comunicación lingüística. Será desarrollada durante todo el curso, ya que los alumnos tendrán que explicar, argumentar y exponer el proceso seguido y las soluciones encontradas a problemas planteados en los distintos proyectos, al mismo tiempo que aprenden a usar un amplio vocabulario específico de la materia. En la elaboración de

memorias, el alumnado tendrá que expresar y registrar todas las fases del proceso de creación, potenciando así la competencia comunicativa.

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

Competencia digital. Se desarrollará a través del uso de las tecnologías de la información y la comunicación, como medio de búsqueda y selección de información, utilizándola de manera crítica y reflexiva, así como su transmisión en diferentes soportes para la realización de proyectos. También proporciona destrezas en el uso de aplicaciones o programas informáticos para la creación o manipulación de imágenes y documentos audiovisuales, mostrándoles un panorama creativo más cercano y actual. Esta competencia será trabajada durante todo el curso, siendo fundamental dada la naturaleza de la materia, bien para registrar todo el proceso del trabajo realizado, como para la creación de un producto audiovisual final.

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

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

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

responsabilidades, potenciando la capacidad de pensar de forma creativa, el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad.

## 7.-CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACION Y ESTANDARES DE LAS MATERIAS QUE IMPARTE EL DEPARTAMENTO DE DIBUJO

### 7.1.- EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

Los contenidos de la materia están distribuidos en bloques. En cada uno de ellos podemos encontrar además de contenidos propios de la materia sus correspondientes criterios de evaluación y estándares. Se indicará en cada uno de los estándares la competencia a la que van asociados mediante las iniciales de cada una. Además, también se asociará un color a cada estándar para saber cuál es nivel de aprendizaje al que corresponde.

NIVEL DE LOS ESTANDARES
Básico
Intermedio
Avanzado

7.1.1.- 2º de ESO.

Educación Plástica, Visual y Audiovisual. 2º ESO		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 1. Expresión plástica		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Técnicas gráfico-plásticas. Materiales y técnicas secas, húmedas y mixtas. Posibilidades expresivas y aplicaciones. La reutilización de materiales y sus cualidades plásticas.</li> <li>Valores expresivos y estéticos de los recursos gráficos: puntos, línea, colores, texturas, claroscuros.</li> <li>La iconicidad de la imagen. El dibujo previo y analítico.</li> <li>La composición. Conceptos de proporción, ritmo y equilibrio. Composiciones modulares. Dibujo del natural, la proporción.</li> <li>Teoría del color. Color luz y color pigmento. Valores expresivos y simbólicos del color. Tratamiento digital del color.</li> </ul>	<p>1. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas.</p>	<p>1.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p>
		<p>1.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.</p>
		<p>1.3. 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>1.4. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obra de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>El proceso creativo. Fases de creación de un diseño. Pautas de trabajo colectivo.</li> </ul>		1.5. Mantiene su espacio de trabajo y su material en Perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
	2. Expresar emociones utilizando recursos gráficos distintos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	2.1. Realiza composiciones que transmitan emociones básicas experimentando con los distintos recursos gráficos.
	3. Dibujar con distintos niveles de Iconicidad de la imagen.	3.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de Iconicidad de la imagen gráfica elaborando bocetos, apuntes, dibujo esquemático, analítico y mimético.
	4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio proporción y ritmo en composiciones básicas.	4.1. Analiza el esquema compositivo básico, de obras de arte,y obras propias,atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.
		4.2. Realiza composiciones básicas condiferentes técnicas.
	4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.	
	4.4. Representa objetos del natural de forma proporcionada.	
	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis a d i t i v a y sustractiva y los colores complementarios.	

	<p>5. Identificar, diferenciar y experimentarlas Propiedades del color luz y el color pigmento.</p>	<p>5.2. Realiza modificaciones del color y sus propiedades aplicandolasTIC.</p> <p>5.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes Técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.</p>
	<p>6. Conocer y aplicar el proceso creativo en La elaboración de diseños personales y colectivos.</p>	<p>6.1. Conoce y aplica diferentes técnicas creativas para la elaboración de diseños siguiendo las fases delproceso creativo.</p> <p>6.2. Valora y evalúa el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo, respetando las opiniones ajenas.</p>
<p><b>Bloque2. Comunicación audiovisual</b></p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leyes perceptivas. Ilusiones ópticas.</li> <li>• Niveles de iconicidad de una imagen.</li> <li>• Análisis del significante y s i g n i f i c a d o de u n a imagen.</li> <li>• Comunicación audiovisual. Imagen fija e imagen en movimiento. Los medios de masa y la publicidad. Proceso creativo de mensajes visuales y audiovisuales.</li> <li>• El l e n g u a j e del cómic. Elementos y r e c u r s o s narrativos.</li> </ul>	<p>7. Reconocer las leyes visuales que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.</p>	<p>7.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según los principios de la percepción.</p> <p>7.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes perceptivas. <b>CEC</b></p>
	<p>8. Reconocerlos d i f e r e n t e s grados de iconicidad en imágenes presentes en el Entorno comunicativo.</p>	<p>8.1. Diferencia imágenesfigurativas de abstractas.</p> <p>8.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. <b>CEC</b></p>
	<p>9. Crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado.</p>	<p>9.1. Diferencia significante de significado.</p> <p>9.2. Diseña símbolos gráficos.</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• El lenguaje cinematográfico. Recursos expresivos. Uso responsable y educativo de las TIC. Programas básicos y aplicaciones de dispositivos móviles para el tratamiento digital de la imagen.</li> </ul>	10.Utilizar de manera adecuada los lenguajes visuales y audiovisual con Distintas funciones de forma individual y en equipo.	10.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, Storyboard, realización).
		10.2.Valora y evalúa el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo, respetando las opiniones ajenas.
		10.3.Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.
	11.Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	11.1.Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
12.Apreciar el lenguaje del cine analizando la secuencia de manera crítica, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	12.1.Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.	
13. Valorar las aportaciones de las Tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos.	13.1.Elabora documentos para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.	

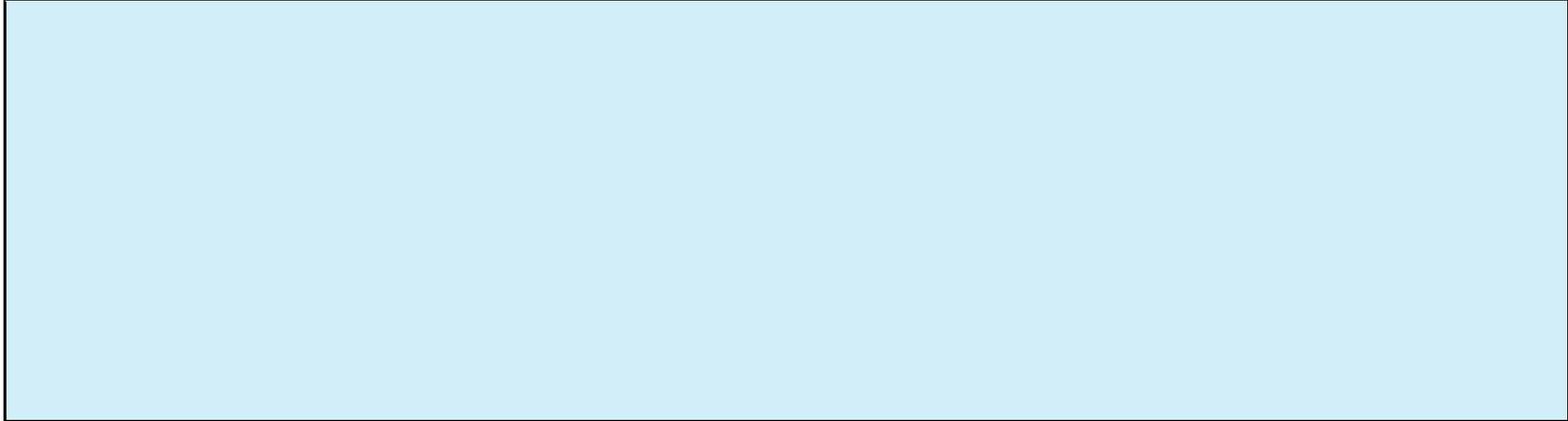
Bloque3.DibujoTécnico aplicado a proyectos.

<ul style="list-style-type: none"> <li>Elementos básicos del dibujo técnico: Punto Línea. Tipos de líneas (recta, semirecta, segmento, línea curva y línea quebrada). Posiciones relativas de las rectas (rectas secantes, paralelas y perpendiculares). Plano .Ángulos.</li> <li>Lugares geométricos: Circunferencia, mediatriz y bisectriz.</li> <li>Los polígonos. Triángulos. Rectas y puntos notables. Construcción. Cuadriláteros. Construcción y resolución de problemas básicos. Construcción de polígonos regulares conociendo el lado.</li> </ul>	14. Comprender los conceptos del punto, la línea y el plano, diferenciando claramente los distintos tipos de línea y trazando las distintas posiciones relativas.	14.1. Reconoce los elementos básicos del dibujo técnico. 14.2. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y Cartabón con suficiente precisión.
	15. Comprender el concepto de lugar geométrico a través de la aplicación de la circunferencia, la mediatriz y la bisectriz.	15.1. Resuelve problemas sencillos aplicando los lugares geométricos conocidos: circunferencia, Mediatriz y bisectriz.
	16. Conocer las propiedades de los polígonos y construirlos a	16.1. Determina los puntos y las rectas notables de los triángulos y otros polígonos.
<ul style="list-style-type: none"> <li>Método general de construcción de polígonos regulares inscritos en una circunferencia. Aplicación del Teorema de Tales.</li> <li>Tangencias. Concepto. Tangencias básicas entre recta y circunferencia. Enlaces.</li> <li>Curvas Técnicas. Óvalo, ovoide y espiral. Construcción.</li> <li>Concepto del sistema de proyección ortogonal. Representación de vistas de volúmenes sencillos.</li> <li>Iniciación a la normalización. Sistemas de representación. Perspectiva axonométrica.</li> </ul>	distintos datos y métodos, resolviendo problemas sencillos.	16.2. Resuelve con precisión problemas sencillos de triángulos y cuadriláteros. 16.3. Construye correctamente polígonos regulares Conociendo el lado, aplicando los trazados al diseño modular 16.4. Construye correctamente polígonos regulares Inscritos en una circunferencia utilizando el método general basado en el Teorema de Tales.
	17. Comprender y aplicar casos sencillos de tangencia entre circunferencias y rectas.	17.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.
	18. Comprender la construcción del óvalo, del ovoide y de las espirales, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	18.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según distintos datos.
		18.2. Construye espirales a partir de 2 o más centros.

	19.Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones	19.1.Dibuja las vistas principales de volúmenes sencillos e interpreta correctamente los elementos básicos de normalización
	20.Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera e isométrica aplicada a volúmenes sencillos.	20.1.Construye la perspectiva caballera y perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.

7.1.2.- 4º de ESO.

Educación Plástica, Visual y Audiovisual.4ºESO		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque1.Expresión plástica		
•Valores expresivos de los elementos del lenguaje	1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que	<p>1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando diferentes técnicas y los elementos del lenguaje plástico y visual.</p> <p>1.2 . Cambia el significado de una imagen por medio del color.</p>

<p>je plástico o y visual.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Significado del color.</li> <li>•Estructuras compositivas. Ritmo y</li> </ul>	<p>evidencia las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.</p>	
<p>movimiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Estudio y aplicación de distintas técnicas artísticas. Técnica secas, húmedas y mixtas.</li> <li>• Experimentación con distintos materiales.</li> <li>•Materiales y soportes según las diferentes técnicas.</li> <li>•Realización y seguimiento del proceso de creación.</li> </ul>		
<p>creación: bocetos(croquis), guion (proyecto), presentación final(maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y</p>	<p>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.</p>	<p>2.1. Conoce y experimenta con diferentes técnicas y soportes en un proyecto creativo mostrando interés en todo el proceso.</p>

<p>evaluación colectiva del proceso y del resultado final).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Pautas para la elaboración de proyectos plásticos de forma cooperativa, desarrollando la iniciativa, creatividad de imaginación.</li> <li>•Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación para el desarrollo de un proyecto.</li> <li>•Análisis y apreciación de diferentes manifestaciones artísticas en la historia del arte.</li> </ul>	<p>3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos Objetivos prefijados.</p>	<p>3.1. Conoce, elige y aporta los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.</p>
		<p>3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráficos.</p>
	<p>4. Colaborar en la realización de 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. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportándolo al aula cuando sea necesario para la elaboración de las actividades.</p>
		<p>4.2. Trabaja de forma cooperativa, valorando y respetando el trabajo en equipo.</p>

	<p>5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión apreciando los distintos estilos artísticos valorando el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.</p>	<p>4.3. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p> <p>5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística, analizando 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, situándolas en el periodo artístico al que pertenecen.</p>
<p><b>Bloque 2. Dibujo Técnico aplicado a proyectos.</b></p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicación de trazados fundamentales en diseños compositivos.</li> <li>• Trazado de triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares por diferentes métodos.</li> <li>• Trazado de tangencias y enlaces</li> </ul> <p>Aplicándolo lo en la creación de diseños.</p>	<p>6. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, Utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.</p>	<p>6.2. Resuelve problemas sencillos de cuadriláteros y polígonos regulares utilizando con precisión y limpieza los materiales de Dibujo Técnico.</p> <p>6.3. Resuelve con precisión problemas básicos de tangencias y enlaces.</p>



<ul style="list-style-type: none"> <li>•Fundamentos y aplicaciones de los Sistemas de representación: Sistemadiédrico.Vistas diédricas. Perspectiva isométrica. Perspectiva caballera. Perspectiva cónica.</li> <li>• Reconocimiento del dibujo técnico en obras artísticas, arquitectura, diseño y la ingeniería. Aplicación de los sistemas en un proyecto.</li> <li>• Iniciación al diseño por ordenador aplicado al dibujo técnico.</li> </ul>		6.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas
	7. 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.	7.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.
		7.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.
		7.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando
		7.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado con precisión y exactitud.
	7.5. Muestra iniciativa y actitud positiva en la realización de los trabajos.	8.1. Conoce la aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación para la Creación de diseños geométricos sencillos.
8. Conoce y diferencia programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.		
<p>Bloque3.Fundamentos del diseño</p>		

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto de diseño y su importancia en la actualidad.</li> <li>• Elementos y finalidades de la comunicación visual.</li> </ul>	<p>9. Interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales apreciando el proceso de creación artística.</p>	<p>9.1. Conoce los elementos y las finalidades de la comunicación visual.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Funciones del diseño.</li> <li>• Ámbitos del diseño: Diseño industrial, de espacios, diseño textil, diseño gráfico y publicitario.</li> <li>• Análisis y descripción de los elementos del diseño.</li> <li>• La simplificación de la imagen: el logotipo</li> <li>• Proceso de un proyecto de diseño.</li> <li>• Tipografía.</li> <li>• Simbolismo del color. Su aplicación al diseño.</li> <li>• La importancia de las nuevas tecnologías en el diseño y aplicaciones prácticas en un proyecto.</li> </ul>	<p>10. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.</p> <p>11. 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>9.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno, en su vertiente estética, de funcionalidad y utilidad</p> <p>10.1. Identifica los distintos elementos del lenguaje del diseño y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.</p> <p>11.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.</p> <p>11.2. Conoce y planifica las distintas fases de Realización de la imagen corporativa de una empresa.</p> <p>11.3. Realiza composiciones creativas y Funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización</p>

		<p>11.4. Utiliza las tecnologías de la Información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.</p> <p>11.5. Planifica los pasos a seguir en la Realización de proyectos artísticos.</p>
		<p>11.6. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico, individualmente o en equipo, participando activamente en las actividades.</p>
<p><b>Bloque4.Lenguaje audiovisual y multimedia</b></p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elementos del lenguaje audiovisual.</li> <li>• Introducción al cine y la fotografía.</li> <li>• Estructura narrativa: story board.</li> <li>• Análisis de imágenes fijas. Apreciación de sus valores estéticos.</li> </ul>	<p>12. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje Audiovisual y multimedia describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual.</p>	<p>2.1 Analiza los tipos de plano valorando sus factores expresivos.</p> <p>2.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Análisis de secuencias cinematográficas. Creación y manipulación de imágenes por ordenador.</li> <li>• Desarrollo de un proyecto audiovisual. Programas de edición de audio y video Análisis de anuncios audiovisuales.</li> </ul>	13.Reconocer los elementos que integran los distintos Lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	13.1.Visiona documentos audiovisuales Identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.
		13.2.Recopila diferentes imágenes de prensa Analizando sus finalidades.
	14.Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual mostrando Interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	14.1.Elabora y manipula imágenes digitales utilizando distintos programas de diseño
		14.2.Analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.
		14.3.Realiza, siguiendo el esquema del proceso De creación, un proyecto audiovisual.
	15.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.	15.1.Analiza la publicidad con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que Los componen.

7.2.- TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN

Taller de Arte y Expresión. 2º ESO

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<b>Bloque1.El arte para comprender el mundo</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El arte en el entorno.</li> <li>• Características generales,autores y obras más significativas. Evolución de técnicas y procedimientos.</li> <li>• Reconocimiento de valores comunicativos y artísticos en las imágenesy diseños.</li> <li>• Análisis de objetos y obras:características físicas, funcionales, estéticas y simbólicas.</li> </ul>	<p>1. Comprender la obra artística o el objeto en el contexto histórico en el que se produce.</p>	<p>1.1. Analiza e identifica obras de arte y manifestaciones visuales, entendiéndolas en función de su contexto histórico.</p>
		<p>1.2. Reconoce en obras de arte y manifestaciones visuales los elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos y su papel en la obra.</p>
		<p>1.3. Interpreta críticamente imágenes y obras artísticas dentro de los contextos en los que se han producido, considerando la repercusión que tienen sobre las personas y las sociedades.</p>
		<p>1.4. Comprende lanecesidad de expresión y comunicación de ideas,sentimientos y emociones en diferentes contextos,através del arte, las imágenes y otros productos estéticos.</p>
	<p>2. Analizar y comentar las distintas características de los objetos y las obras artísticas.</p>	<p>2.1. Distingue, analiza y comenta elementos del Lenguaje plástico de imágenes y manifestaciones artísticas, audiovisuales y multimedia.</p>

		2.2. Desarrolla el sentido crítico ante la publicidad, la televisión, las imágenes multimedia y las artes.
Bloque 2. Proyecto y proceso creativo		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fases del proceso creativo.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>-Planteamiento: necesidades y objetivos.</li> <li>-Investigación y documentación:</li> <li>-Recopilación de información y análisis de datos.</li> <li>-Diagnóstico y resolución de problemas. Bocetos, selección, alternativas, mejoras, puesta en común y aportaciones grupales.</li> <li>-Propuestas de materiales.</li> <li>-Elaboración y presentación.</li> </ul> </li> <li>• Métodos creativos para la resolución de problemas.</li> <li>• El uso de las TIC en el proyecto.</li> </ul>	<p>3. Conocer y aplicar las fases del proceso creativo en un proyecto cooperativo utilizando las técnicas apropiadas.</p>	3.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.
		3.2. Planea y desarrolla un método de trabajo para una respuesta concreta.
		3.3. Conoce y elige los materiales más adecuados aportándolos al aula para la realización de proyectos artísticos.
		3.4. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante diferentes propuestas ajustándose a los objetivos finales.
		3.5. Colabora y es responsable al elaborar trabajos en equipo, demostrando actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando el trabajo cooperativo como método eficaz para facilitar el aprendizaje entre iguales.
		3.6. Usa las TIC en la elaboración de un proyecto.

		<p>3.7. Respeta las normas del aula y usa adecuadamente los materiales y herramientas.</p>
<p>Bloque3.Expr <b>esión y creación de formatos artísticos</b></p>		
<p>Diversas técnicas aplicadas en proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño.             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseño publicitario. Señalética. - Diseño de producto. Embalaje.</li> <li>- Diseño de moda.</li> <li>- Diseño del espacio. Escenografías. Espacio urbano.</li> </ul> </li> <li>• Técnicas dedibujo y pintura. - Soportes.             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Técnicas secas y</li> </ul> </li> </ul>	<p>4. Utilizar adecuadamente los soportes, materiales e instrumentos necesarios en cada proyecto.</p>	<p>4.1. Utiliza con propiedad los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse, manteniendo su espacio de trabajo y su material en perfecto estado.</p>
	<p>5. Desarrollar proyectos artísticos con autonomía evaluando el proceso y el resultado.</p>	<p>5.1. Desarrolla proyectos que transmiten diferentes emociones.</p> <p>5.2. Reflexiona y evalúa el proceso creativo Propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• húmedas. Técnicas mixtas.</li> <li>- Murales y arte público. El Graffiti.</li> <li>• Volumen: de lo bidimensional a lo tridimensional. Proyectos sostenibles ecología y medio ambiente.</li> <li>Grabado y Estampación.</li> <li>Audiovisuales:</li> <li>- La imagen fija: Fotografía analógica y digital Programas de retoque y edición fotográfica.</li> <li>- La imagen en movimiento: el cine. Programas de edición de vídeo y sonido.</li> </ul>		<p>5.3. Tiene iniciativa en la toma de decisiones y demuestra actitudes de tolerancia y flexibilidad con los compañeros de equipo y con el resto de equipos, esforzándose por superarse en cada proyecto.</p>
--	--	---

## 8.2. DIBUJO TÉCNICO II



Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<b>Bloque1: Geometría y Dibujo Técnico.</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Resolución de problemas geométricos.</li> <li>Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones.</li> <li>Polígonos. Aplicaciones.</li> </ul>	<p>1. Resolver problemas geométricos valorando el método y el razonamiento de las construcciones.</p>	<p>1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías y obras de arte, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Construcción de figuras planas equivalentes.</li> <li>Relación entre los ángulos y la circunferencia. Rectificaciones. Arcocapaz. Aplicaciones.</li> <li>Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias.</li> <li>Inversión. Aplicación a la resolución de tangencias.</li> <li>Trazado de curvas cónicas y técnicas:</li> </ul>	<p>1. Resolver problemas geométricos valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo</p>	<p>1.2. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.</p> <p>1.3. Analiza y construye figuras y formas geométricas equivalentes</p> <p>1.4. Resuelve problemas geométricos, valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las</li> </ul>	<p>2. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de potencia y de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando</p>	<p>2.1. Determina para los que han lugares o sitios geométricos realizados. de aplicación al Dibujo técnico aplicando los conceptos de potencia o inversión.</p>

<p>curvas cíclicas y envolventes. Aplicaciones.</p> <p>–Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola de problemas y la hipérbola de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Transformaciones geométricas:             <ul style="list-style-type: none"> <li>–Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones.</li> <li>–Homología. Determinación de sus</li> </ul> </li> </ul>	<p>gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	<p>2.2. Resuelve problemas de tangencias empleando las transformaciones geométricas (potencia e inversión), aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p> <p>2.3. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.</p> <p>2.4. Valora el proceso seguido para la resolución de tangencias y enlaces, siendo preciso en la obtención de los puntos de tangencia y la definición de las curvas, diferenciando las líneas para los trazos auxiliares y para el resultado final, dando así claridad y limpieza a sus soluciones.</p>
<p>elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.</p>	<p>3. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus Principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.</p>	<p>3.1. Comprende el origen de las curvas cíclicas y cónicas, las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.</p> <p>3.2. Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.</p>

		<p>3.3. Resuelve problemas de pertenencia, tangencias e intersección entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado, y poniendo sumo interés en la exactitud del trazo, la limpieza y el acabado.</p>
	<p>4. 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>4.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricas, describiendo sus aplicaciones.</p> <p>4.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de Formas planas.</p>

Bloque2: Sistemas de representación.

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistema diédrico.</li> <li>– Abatimiento de planos. Determinación de sus elementos. Aplicaciones.</li> <li>– Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones.</li> <li>– Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones.</li> </ul>	<p>5. 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.</p>	<p>5.1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.</p> <p>5.2. Representa figuras planas contenidas en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos.</p>
---	---	---

<p>Aplicaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Construcción de figuras planas. Afinidad entre proyecciones. Problema inverso al abatimiento.</li> <li>• Cuerpos geométricos en sistema diédrico:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares. Determinación de sus secciones principales.</li> <li>- Representación de prismas y pirámides. Determinación de Secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones.</li> <li>- Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas. Intersecciones.</li> </ul> </li> <li>• Sistemas axonométricos ortogonales:</li> </ul>	<p>espacios tridimensionales.</p> <p>6. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.</p>	<p>de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.</p> <p>5.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados.</p> <p>5.4. Resuelve ejercicios y problemas de sistema diédrico con exactitud, claridad y razonando las soluciones gráficas.</p> <p>6.1. Representa el tetraedro, el hexaedro o cubo, y el octaedro 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>6.2. Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fundamentos del sistema. Determinación de los coeficientes de reducción.</li> </ul>		<p>6.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tipología de las axonometrías ortogonales.</li> <li>- Representación de figuras planas.</li> <li>- Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones.</li> </ul>		<p>6.4. Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o superspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos</p>
		<p>6.5. 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>6.6. Pone interés por la precisión en el trazado y claridad en la resolución gráfica de ejercicios y problemas.</p>
	<p>7. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, y otras piezas Industriales y arquitectónicas, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las Caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.</p>	<p>7.1. Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección.</p>
		<p>7.2. Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios.</p>
		<p>7.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías ortogonales y perspectivas caballeras.</p>

		<p>7.4. Resuelve los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo.</p>
<p><b>Bloque3: Documentación gráfica de proyectos</b></p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración de bocetos, croquis y planos.</li> <li>• El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual.</li> <li>• El proyecto: tipos y elementos.</li> <li>• Planificación de proyectos.</li> <li>Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas.</li> <li>• Elaboración de las primeras ideas. Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas.</li> <li>• Elaboración de dibujos acotados.</li> <li>• Coquización de piezas y conjuntos.</li> <li>– Tipos de planos . Planos de situación, de conjunto, de montaje,</li> </ul>	<p>8. Elaborar y presentar de forma individual y colectiva bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta un desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.</p>	<p>8.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo</p> <p>8.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.</p> <p>8.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.</p> <p>8.4. Croquiza 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>de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación de proyectos.</li> <li>– Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo.</li> <li>– Posibilidades de las Tecnologías</li> </ul>		<p>8.5. Acaba los ejercicios de manera correcta, poniendo Interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo y cuidando la presentación y limpieza de los trabajos propuestos</p>
<p>de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas.</li> <li>– Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas. Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.</li> </ul>		<p>8.6. Comprende las posibilidades de las aplicaciones Informáticas relacionadas con el dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.</p> <p>8.7. 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>8.8. 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>8.9. 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>

## 8.- TEMPORALIZACIÓN

### 8.1.- EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL Y AUDIOVISUAL

Los contenidos de la materia, tanto en 2º y 4º de E.S.O, aunque han sido distribuidos en diferentes bloques, no se tienen que ver como algo rígido e inamovible, sino como contenidos flexibles y complementarios unos de otros que dan un sentido completo a nuestro lenguaje y que son vinculables al aprendizaje de otras materias, desarrollando de esta forma el trabajo interdisciplinar.

La temporalización es orientativa ya que para poder hacer una aplicación más real e integradora del currículo muchas de las actividades o proyectos englobarán distintos criterios de diferentes bloques.

#### E.P.V.A. 2º E.S.O.

1º EVALUACIÓN	Bloque 3: Dibujo Técnico aplicado proyectos a
2º EVALUACIÓN	Bloque 1: Expresión Plástica.
3º EVALUACIÓN	Bloque 2: Comunicación Audiovisual

#### E.P.V.A. 3º E.S.O.

1º EVALUACIÓN	Bloque 3: Dibujo Técnico aplicado proyectos Artísticos a
2º EVALUACIÓN	Bloque 1: Expresión Plástica.
3º EVALUACIÓN	Bloque 2: Comunicación Audiovisual

## E.P.V.A. 4º E.S.O

1º EVALUACIÓN	Bloque 2: Dibujo Técnico aplicado a proyectos Bloque 1: Expresión Plástica.
2º EVALUACIÓN	Bloque 1: Expresión Plástica. Bloque 3: Fundamentos del Diseño
3º EVALUACIÓN	Bloque 3: Fundamentos del Diseño Bloque 4: Lenguaje audiovisual y multimedia

## 8.2.- DIBUJO TÉCNICO

Se comenzará con los procedimientos y conceptos más simples para ir ganando en complejidad. Así las capacidades se van adquiriendo gradualmente a lo largo de todo el proceso.

## DIBUJO TÉCNICO II

1º EVALUACIÓN	Bloque 1: Geometría y dibujo técnico.
2º EVALUACIÓN	Bloque 2: Sistemas de representación.
3º EVALUACIÓN	Bloque 2: Sistemas de representación. Bloque 3: Documentación gráfica de proyectos.

3º EVALUACIÓN	Bloque 5: El dibujo en el proceso creativo.
---------------	---

## 8.3.- TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN

## T.A.E. 2º E.S.O.

1º EVALUACIÓN	Bloque 1: El dibujo como herramienta. Bloque 2: Línea y forma.
2º EVALUACIÓN	Bloque 3: La composición y sus fundamentos. Bloque 4: La luz. El claroscuro y la textura.
3º EVALUACIÓN	Bloque 3: El color

## 9.- EVALUACIÓN

Observación directa de los conceptos manejados, los procedimientos utilizados y las actitudes mantenidas por el alumno en el desarrollo de cada actividad. El seguimiento debe proporcionar tanto al profesor como al alumno información sobre el proceso de aprendizaje.

Valoración del progreso realizado a través de actividades más amplias en forma de pruebas y controles regulares de carácter práctico o teórico que permitan la evaluación sumativa.

Para ello se tendrá en cuenta el nivel de partida de los alumnos y a lo largo del curso la realización de las pruebas objetivas se repartirán coincidiendo una por trimestre. Además se realizará una prueba extraordinaria (septiembre) para alumnos que no superen los objetivos del curso en la que se tendrán que examinar del curso completo.

Los momentos de evaluación y las estrategias para cada uno de ellos serán los siguientes:

- Evaluación inicial

Se realizará a principio del curso y antes de abordar cualquier nuevo contenido de enseñanza-aprendizaje, al comienzo de cada unidad didáctica.

Se llevará a cabo a través de una conversación grupal y/o cuestionario escrito, al iniciar la unidad, en la que se recogerán sus conocimientos previos.

- Evaluación procesual

Será constante y regular a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje y permitirá ir constatando los logros y dificultades.

Se llevará a cabo a través, principalmente, de varias pruebas objetivas por unidad.

También se realizará mediante diferentes situaciones de autoevaluación y coevaluación, en la que tras una reflexión individual o conjunta, en función de cada caso, los propios alumnos evaluarán sus progresos al finalizar los trabajos y exámenes.

- Evaluación final

Se realizará al concluir el proceso, recopilando toda la información aportada en los anteriores momentos.

Los alumnos ACNEAES serán evaluados siguiendo estos criterios generales, no obstante, en el caso que lo requieran, si en la evaluación se aprecia dificultades significativas para alcanzar los objetivos, se realizarán PRE con medidas de atención a la diversidad y criterios de evaluación específicos, aunque la evaluación se realizará según su nivel de referencia. En el caso de los ACNEES, previo informe y asesoramiento de la persona responsable de Orientación, para la evaluación y la promoción se tomarán como referente los objetivos, competencias básicas y criterios de evaluación que se determine en su PRE.

## 9.1.-EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE: ESTRATEGIAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Para llevar a cabo el modelo de evaluación continua, formativa e integradora en las materias de E.P.V.A. y T.A.E. en la ESO, Dibujo Técnico y Dibujo Artístico en Bachillerato, se va a utilizar una diversidad de instrumentos y procedimientos de recogida de información que se definen en el cuadro siguiente. El momento de aplicar cada uno de ellos será dictado por la dinámica docente.

### INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

(Se planificarán instrumentos adecuados para conocer de una manera real lo que el alumno sabe y lo que no sabe respecto a cada uno de los ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE y poder valorar el nivel de logro alcanzado por el alumno.)

### A.TÉCNICAS DE OBSERVACIÓN:

<p>Su objetivo es <b>conocer el comportamiento natural de los alumnos en situaciones espontáneas</b>, que pueden ser controladas o no. Se utiliza sobre todo para evaluar <b>procedimientos y actitudes</b>, fácilmente observables. Dentro de la metodología basada en la observación se agrupan diferentes técnicas.</p>			
<b>A1.-Registro anecdótico</b>	<b>A2.- Listas de control</b>	<b>A3.-Escala de observación</b>	<b>A4.-Diarios de clase</b>
<p>Se utilizan fichas para observar acontecimientos no previsibles, se recogen los hechos más salientes del desarrollo de una acción. Se describen acciones, sin interpretaciones.</p>	<p>Contienen una serie de rasgos a observar, ante los que el profesor señala su presencia/ausencia en el desarrollo de una actividad o tarea.</p>	<p>Listado de rasgos en los que sea nota la presencia/ausencia, y se gradúa el nivel de consecución del aspecto observado.</p>	<p>Recoge el trabajo de un alumno cada día, tanto de la clase como el desarrollado en casa.</p>
<b>B. REVISIÓN DE TAREAS DEL ALUMNO</b>			
<p>Se utilizan para evaluar <b>procedimientos</b></p>			
<b>B1 Análisis del cuaderno de clase</b>		<b>B2.-Análisis de producciones</b>	
<p>Comprobar si toma apuntes, si hace las tareas, si comprende de las cosas, si se equivoca con frecuencia, si corrige los errores, caligrafía, ortografía. Deberá informarse al alumno de los aspectos adecuados y de aquellos que deberá mejorar.</p>		<p>Para valorar el grado de madurez y las capacidades empleadas.</p>	
<b>C. PRUEBAS ESPECÍFICAS</b>			
<p>Se le presenta al alumno tareas representativas de la conducta a evaluar, para tratar de medir los resultados máximos. Son apropiadas para evaluar <b>conceptos y procedimientos</b>.                  Los <b>exámenes (orales o escritos)</b> presentan unas condiciones estándares para todos los alumnos, y se dan cuenta que están siendo evaluados. Se deben tener presentes qué estándares de aprendizaje se "tocan" en cada prueba para asignarles <b>un nivel de logro</b>.</p>			
<b>C1.- Pruebas de composición</b>		<b>C2.-Pruebas objetivas</b>	

<p>Piden a los alumnos que organicen, seleccionen y expresen ideas esenciales de los temas tratados. Permiten evaluar la lógica de las reflexiones, capacidad comprensiva y expresiva, grado de conocimiento...</p>	<p>Son breves en su enunciado y en la respuesta que se demanda por medio de distintos tipos de preguntas: -  <b>Preguntas de respuesta corta:</b> se pide una información muy concreta.  <b>-Preguntas de texto incompleto:</b> para valorar el recuerdo de hechos, terminología...  <b>-Preguntas de emparejamiento:</b> se presentan dos listas de palabras o enunciados en disposición vertical para que los alumnos relacionen entre sí.  <b>-Preguntas de opción múltiple:</b> para valorar la comprensión, aplicación y discriminación designificados.  <b>-Preguntas de verdadero o falso:</b> útiles para medir la capacidad de distinción entre hechos y opiniones o para mejorar la exactitud en las observaciones.</p>
<p><b>D . ENTREVISTAS</b></p>	
<p>A través de ella podemos <u>recoger mucha información sobre aspectos que son difícilmente evaluables por otros métodos.</u>                  Debe usarse de forma complementaria, nunca como instrumento único de evaluación.</p>	
<p><b>E. AUTOEVALUACIÓN</b></p>	
<p>Permite conocer las referencias y valoraciones que, sobre el proceso, pueden proporcionar los alumnos, a la vez que les permite <u>reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje.</u> Requiere la elaboración de cuestionarios mediante los cuales se pueda averiguar la opinión de los alumnos sobre distintos aspectos.</p>	
<p><b>F. COEVALUACIÓN</b></p>	
<p>La coevaluación consiste en <u>evaluar el desempeño de un estudiante a través de sus propios compañeros.</u> El uso de la coevaluación anima a que los estudiantes se sientan parte de una comunidad de aprendizaje e invita a que participen en los aspectos claves del proceso educativo, haciendo juicios críticos acerca del trabajo de sus compañeros</p>	

## 9.2.-CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

El aprendizaje de los alumnos será uno de los objetivos de la evaluación educativa, pero no el único, debe ser una actividad eminentemente formativa e integradora, a lo largo de todo un proceso que debe realizarse de forma continua. Nos ha de servir para valorar el grado de conocimiento adquirido por nuestro alumnado en relación con los conocimientos recogidos en los diferentes bloques de cada una de las materias del departamento. Esta

valoración se hará a través de la consecución de los estándares de aprendizaje reflejados en la Lomce en cada una de las materias del departamento de Dibujo.

Ya que los estándares de aprendizaje se encuentran relacionados con las competencias Lomce, la superación de dichos estándares implica la consecución de las competencias relacionadas.

### 9.2.1.-CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN E.P.V.A. Y T.A.E

La **calificación en cada evaluación** se obtendrá de la suma de las ponderaciones de los estándares recogidos en cada evaluación a través de la valoración de los resultados después de aplicar los diferentes instrumentos de evaluación (pruebas escritas, elaboración y presentación de trabajos, observaciones de aula, cuadernos de clase, etc.).

La ponderación quedará repartida de la siguiente manera:

CALIFICACIÓN DE LA EVALUACIÓN= calif. BÁSICOS + calif. INTERMEDIOS + calif. AVANZADOS = 60% + 30% + 10%

La ponderación de cada estándar podrá variar según el número de estándares (B, I o A) que se hayan trabajado en cada evaluación, ya que este número puede depender las características del alumnado y de los recursos disponibles. En cualquier lugar, el profesor/a se comprometerá a intentar evaluar todos los estándares temporalizados en cada evaluación.

La superación de la materia se conseguirá con una calificación igual o mayor que 5.

En caso de que la nota obtenida en una evaluación no alcanzara un número entero, sólo se redondeará dicha nota a una calificación superior a partir de 0,5. Si el profesor/a lo cree oportuno, y siempre que el alumno haya superado los estándares, tenga todos los registros con una calificación superior a 5.

La **nota final** se obtendrá de la suma de las ponderaciones de los bloques de estándares que estén temporalizados en cada evaluación. En 1º, 2º y 4º de E.P.V.A. y 2º de T.A.E. a cada conjunto de indicadores temporalizados en una evaluación se le asignará una ponderación del 33,3% de la nota final.

En el caso de que la nota obtenida en la evaluación final no sea un número entero se procederá como anteriormente se ha descrito.

### Sistema general de **recuperación de evaluaciones**

Al final de cada evaluación o comienzo de la siguiente, los alumnos que no hayan obtenido una calificación positiva tendrán la posibilidad de recuperar la materia. Para la recuperación de la asignatura, se elaborará un PRE en el que se mostrará qué tareas (correspondientes a los estándares no superados) que el alumno/a deberá trabajar.

En dicho PRE, se indicarán como obligatorios los trabajos relacionados con el estándar no superado.

Los alumnos de ESO que tengan que acudir a la **prueba extraordinaria** de septiembre, deberán entregar todas las tareas asociadas a los estándares de la materia que no hayan superado durante el curso. Estas tareas estarán especificadas en un PRE que el alumno/a recibirá junto al boletín de notas en junio.

La **nota final extraordinaria** se obtendrá de la misma manera que la nota final ordinaria teniendo en cuenta la última valoración de los registros aportados en dicho PRE.

**9.2.1.1.- TABLAS DE CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE, COMPETENCIAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN RELACIONADOS A LOS ESTÁNDARES EN LA E.S.O.**

**Detalle de criterios de evaluación, estándares de aprendizaje evaluables**

<b>NA.-</b> Nivel de aprendizaje de estándares en básicos, intermedios y avanzados.	<b>CC.-</b> Competencias clave del Currículo oficial a las que hace referencia cada estándar. 1. <i>Conciencia y expresiones culturales. CEC</i> 2. <i>Comunicación lingüística. CL</i> 3. <i>C. matemática y c. básicas en ciencia y tecnolog. CMCT</i> 4. <i>Competencia digital. CD</i> 5. <i>Aprender a aprender. AA</i> 6. <i>Competencias sociales y cívicas. CSC</i> 7. <i>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. SIEE</i>	<b>IE.-</b> Instrumentos de evaluación utilizados para valorar cada estándar. <i>A. Técnicas de observación:</i> <i>A1 Registro anecdótico A2 Listas de control A3 Escalas de observación A4 Diarios de clase</i> <i>B . Revisión de tareas del alumno B1 Análisis del cuaderno de clase B2 Análisis de producciones</i> <i>C. Pruebas específicas C1 pruebas de composición C2 pruebas objetivas D . Entrevistas</i> <i>E . Autoevaluación</i>
---	---	--

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

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Nivel de Aprendizaje	C. Clave	Ins. Evalua.
<b>Bloque 1: Expresión plástica</b>				
1. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas.	1.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	B	AA	A
	1.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.	I	CEC	B2

	1.3. 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.	B	SIEE	A, B2
	1.4. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras, de forma responsable con el medio ambiente, y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.	I	CSC	A,B2
	1.5. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	B	CSC	A
2. Expresar emociones utilizando recursos gráficos distintos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	2.1. Realiza composiciones que transmitan emociones básicas experimentando con los distintos recursos gráficos.	B	AA	A, B2
3. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	3.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando bocetos, apuntes, dibujo esquemático, analítico y mimético.	I	CEC	B2
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio proporción y ritmo en composiciones básicas.	4.1. Analiza el esquema compositivo básico, de obras de arte, y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.	I	CEC	A, B2
	4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas.	B	CEC	B2
	4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico- plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.	I	CMCT	B2
	4.4. Representa objetos del natural de forma proporcionada.	I	CMCT	B2

5. Identificar, diferenciar y experimentar las propiedades del color luz y el color pigmento.	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.	I	SIEE	B2
	5.2. Realiza modificaciones del color y sus propiedades aplicando las TIC.	A	CD	B2
	5.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.	I	CEC	B2
6. Conocer y aplicar el proceso creativo en la elaboración de diseños personales y colectivos.	6.1. Conoce y aplica diferentes técnicas creativas para la elaboración de diseños siguiendo las fases del proceso creativo.	B	SIEE	A
<b>Bloque 2. Comunicación audiovisual</b>		<b>NA</b>	<b>CC</b>	<b>IE</b>
7. Reconocer las leyes visuales que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	7.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según los principios de la percepción.	B	CEC	B2, C
	7.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes perceptivas.	I	CEC	B2
8. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	8.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.	B	CEC	B2
	8.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.	I	CEC	B2
9. Crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado.	9.1. Diferencia significante de significado.	B	CL	B2
	9.2. Diseña símbolos gráficos.	I	CEC	B2
10. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones de forma individual y en equipo.	10.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, story board, realización).	I	CL	B2

	10.2.Valora y evalúa el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo, respetando las opiniones ajenas.	B	CSC	A
	10.3.Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.	I	CL	B2
11.Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	11.1.Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.	I	CL	B2
12.Apreciar el lenguaje del cine analizando la secuencia de manera crítica, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	12.1.Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.	A	AA	A, B2
<b>Bloque 3. Dibujo Técnico aplicado a proyectos.</b>		<b>NA</b>	<b>CC</b>	<b>IE</b>
14.Comprender los conceptos del punto, la línea y el plano, diferenciando claramente los distintos tipos de línea y trazando las distintas posiciones relativas.	14.1. Reconoce los elementos básicos del dibujo técnico.	B	CMCT	B2, C
	14.2.Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	B	CMCT	B2, C
15.Comprender el concepto de lugar geométrico a través de la aplicación de la circunferencia, la mediatriz, y la bisectriz en problemas sencillos.	15.1.Resuelve problemas sencillos aplicando los lugares geométricos conocidos: circunferencia, mediatriz y bisectriz.	A	CMCT	B2, C
16.Conocer las propiedades de los polígonos y construirlos a partir de distintos datos y métodos, resolviendo problemas sencillos.	16.1. Determina los puntos y las rectas notables de los triángulos y otros polígonos.	A	CMCT	B2, C
	16.2. Resuelve con precisión problemas sencillos de triángulos y cuadriláteros.	I	CMCT	B2, C
	16.3. Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado, aplicando los trazados al diseño modular.	A	CMCT	B2, C

	16.4. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia utilizando el método general basado en el Teorema de Thales.	A	CMCT	B2, C
17. Comprender y aplicar casos sencillos de tangencia entre circunferencias y circunferencias y rectas.	17.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.	A	CMCT	B2, C
18. Comprender la construcción del óvalo, del ovoide y de las espirales, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	18.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según distintos datos.	A	CMCT	B2, C
	18.2. Construye espirales a partir de 2 o más centros.	I	CMCT	B2, C
19. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones	19.1. Dibuja las vistas principales de volúmenes sencillos e interpreta correctamente los elementos básicos de normalización.	I	CMCT	B2, C
20. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera e isométrica aplicada a volúmenes sencillos.	20.1. Construye la perspectiva caballera y perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.	A	CMCT	B2, C

**Educación Plástica Visual y Audiovisual 4º E.S.O.**

<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>			
<b>Bloque 1: Expresión plástica</b>		<b>Nivel de Aprendizaje</b>	<b>C. Clave</b>	<b>Ins. Evalua.</b>
1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas	1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando diferentes técnicas y los elementos del lenguaje plástico y visual.	B	SIEE	A

capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.	1.2. Cambia el significado de una imagen por medio del color.	B	CEC	B2
	1.3. Reconoce y aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas adecuadas.	B	CEC	B2
	1.4. Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula y valora y evalúa, el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa.	I	CSC	A
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. Conoce y experimenta con diferentes técnicas y soportes en un proyecto creativo mostrando interés en todo el proceso.	B	AA	A
3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la	3.1. Conoce, elige y aporta los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.	B	SIEE	A, B2
base de unos objetivos prefijados.	3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráficos.	B	CEC	A, B2
4. Colaborar en la realización de proyectos plásticos que comporten una organización de	4.1. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportándolo al aula cuando sea necesario para la elaboración de las actividades.	B	CSC	A

forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	4.2. Trabaja de forma cooperativa, valorando y respetando el trabajo en equipo.	A	CSC	A
	4.3. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.	B	AA	A, B2
5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión apreciando los distintos estilos artísticos valorando el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, contribuyendo 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, analizando los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.	B	CL	A, B2
<b>Bloque 2. Dibujo Técnico aplicado a proyectos.</b>		<b>T.e.</b>	<b>CC</b>	<b>IE</b>
6. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando	6.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.	B	CEC	B2
composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.	6.2. Resuelve problemas sencillos de cuadriláteros y polígonos regulares utilizando con precisión y limpieza los materiales de Dibujo Técnico.	B	CMCT	B2, C
	6.3. Resuelve con precisión problemas básicos de tangencias y enlaces.	B	CMCT	B2,C

	6.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños.	B	CMCT	B2, C
7. 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.	7.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.	B	CMCT	B2, C
	7.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.	B	CMCT	B2, C
	7.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.	B	CMCT	B2, C
	7.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado con precisión y exactitud.	A	CMCT	B2, C
	7.5. Muestra iniciativa y actitud positiva en la realización de los trabajos.	B	CSC	A

8. Conoce y diferencia programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	8.1. Conoce la aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.	B	CD	B2
<b>Bloque 3. Fundamentos del diseño</b>		<b>NA</b>	<b>CC</b>	<b>IE</b>
9. Interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales apreciando el proceso de creación artística.	9.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.	B	CL	B2, C
	9.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno, en su vertiente estética, de funcionalidad y utilidad.	B	AA	A
10. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	10.1. Identifica los distintos elementos del lenguaje del diseño y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.	B	CL	A, B2
11. 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.	11.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.	B	CEC	B2
	11.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.	B	AA	A, B2

	11.3. 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.	A	AA	A, B2
	11.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.	B	CD	B2
	11.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos.	B	AA	A
	11.6. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico, individualmente o en equipo, participando activamente en las actividades.	A	CSC	A, B2
<b>Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia</b>		<b>NA</b>	<b>CC</b>	<b>IE</b>
12. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual.	12.1. Analiza los tipos de plano valorando sus factores expresivos.	B	CEC	B2
	12.2. Realiza un storyboard a modo de guión para la secuencia de una película.	B	CEC	B2

13. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	13.1. Visiona documentos audiovisuales identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.	B	CEC	B2, A
	13.2. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.	B	CEC	B2
14. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	14.2. Elabora y manipula imágenes digitales utilizando distintos programas de diseño por ordenador.	B	CD	B2
	14.3. Analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.	B	CEC	B2
	14.4. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto audiovisual.	A	CEC	B2
15. 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.	15.2. Analiza la publicidad con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.	B	CSC	B2

Taller de Arte y Expresión 2º E.S.O.				
Criterios de evaluación		Estándares de aprendizaje evaluables		
Bloque 1: el Arte para comprender el mundo		Nivel de Aprendizaje	C. Clave	Ins. Evalu.
1. Comprender la obra artística o el objeto en el contexto histórico en el que se produce.	1.1. Analiza e identifica obras de arte y manifestaciones visuales, entendiéndolas en función de su contexto histórico.	I	CEC	A, B2
	1.2. Reconoce en obras de arte y manifestaciones visuales los elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos y su papel en la obra.	I	CEC	B2
	1.3. Interpreta críticamente imágenes y obras artísticas dentro de los contextos en los que se han producido, considerando la repercusión que tienen sobre las personas y las sociedades.	A	CSC	B2

	1.4. Comprende la necesidad de expresión y comunicación de ideas, sentimientos y emociones en diferentes contextos, a través del arte, las imágenes y otros productos estéticos.	B	CSC	A
2. Analizar y comentar las distintas características de los objetos y las obras artísticas.	2.1. Distingue, analiza y comenta elementos del lenguaje plástico y visual en distintos tipos de imágenes y manifestaciones artísticas, audiovisuales y multimedia.	B	AA	A, B2
	2.2. Desarrolla el sentido crítico ante la publicidad, la televisión, las imágenes multimedia y las artes.	A	CSC	A, B2

<b>Bloque 2. Proyecto y proceso creativo</b>		<b>NA</b>	<b>CC</b>	<b>IE</b>
3. Conocer y aplicar las fases del proceso creativo en un proyecto cooperativo utilizando las técnicas apropiadas.	3.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.	B	AA	A, B2
	3.2. Planea y desarrolla un método de trabajo para una respuesta concreta.	I	AA	A
	3.3. Conoce y elige los materiales más adecuados aportándolos al aula para la realización de proyectos artísticos.	I	CSC	A

	3.4. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante diferentes propuestas ajustándose a los objetivos finales.	B	CEC	B2
	3.5. Colabora y es responsable al elaborar trabajos en equipo, demostrando actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando el trabajo cooperativo como método eficaz para facilitar el aprendizaje entre iguales.	B	CSC	A B2
	3.6. Usa las TIC en la elaboración de un proyecto.	A	CD	B2
	3.7. Respeta las normas del aula y usa adecuadamente los materiales y herramientas.	B	CSC	A
<b>Bloque 3. Expresión y creación de formatos artísticos</b>		<b>NA</b>	<b>CC</b>	<b>IE</b>
4 Utilizar adecuadamente los soportes, materiales e instrumentos necesarios en cada proyecto.	4.1. Utiliza con propiedad los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse, manteniendo su espacio de trabajo y su material en perfecto estado.	B	CSC	A
	5.1. Desarrolla proyectos que transmiten diferentes emociones.	I	CEC	B2

5 Desarrollar proyectos artísticos con autonomía evaluando el proceso y el resultado.	5.2. Reflexiona y evalúa el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.	A	AA	A
	5.3. Tiene iniciativa en la toma de decisiones y demuestra actitudes de tolerancia y flexibilidad con los compañeros de equipo y con el resto de equipos, esforzándose por superarse en cada proyecto.	B	SIEE	A, B2

### 9.2.2-CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN DIBUJO TÉCNICO

El aprendizaje de los alumnos será uno de los objetivos de la evaluación educativa, pero no el único, debe ser una actividad eminentemente formativa, a lo largo de todo un proceso que debe realizarse de forma continua. Nos ha de servir para valorar los resultados obtenidos por nuestros alumnos en relación con los estándares diseñados. No sólo se evaluarán los objetivos y contenidos propiamente dichos, sino también cada unidad didáctica.

Para establecer pequeños hitos de aprendizaje para la consecución de los estándares de aprendizaje. Debido al carácter eminentemente intelectual de la materia, conviene realizar un gran número de pruebas objetivas con inclusión de teoría y práctica o únicamente práctica ya que muchas de las actividades si no su mayoría implicaran el manejo de conceptos teóricos necesarios para su resolución.

La **calificación en cada evaluación** se obtendrá de la suma de las ponderaciones de los estándares recogidos en cada evaluación a través de la valoración de los resultados después de aplicar los diferentes instrumentos de evaluación (pruebas escritas, elaboración y presentación de trabajos, observaciones de aula, cuadernos de clase, etc.).

La ponderación quedará repartida de la siguiente manera:

$$\text{CALIFICACIÓN DE LA EVALUACIÓN} = \text{calif. BÁSICOS} + \text{calif. INTERMEDIOS} + \text{calif. AVANZADOS} =$$

$$60\% \quad + \quad 30\% \quad + \quad 10\%$$

La superación de la materia se conseguirá con una calificación igual o mayor que 5.

En caso de que la nota obtenida en una evaluación no alcanzara un número entero, sólo se redondeará dicha nota a una calificación superior a partir de 0,5. Si el profesor/a lo cree oportuno, y siempre que el alumno haya superado los estándares, tenga todos los registros con una calificación superior a 5.

La **nota final** se obtendrá de la suma de las ponderaciones de los bloques de estándares que estén temporalizados en cada evaluación. En Dibujo Técnico I y Dibujo Técnico II a cada conjunto de indicadores temporalizados en una evaluación se le asignará una ponderación del 33,3% de la nota final. La ponderación de cada estándar podrá variar según el número de estándares que se hayan trabajado en cada evaluación, ya que este número puede depender las características del alumnado y de los recursos disponibles. En cualquier lugar, el profesor/a se comprometerá a intentar evaluar todos los estándares temporalizados en cada evaluación.

En el caso de que la nota obtenida en la evaluación final no sea un número entero se procederá como anteriormente se ha descrito.

#### Sistema general de **recuperación de evaluaciones**

Para recuperar una evaluación calificada con nota inferior a 5, el procedimiento de recuperación es:

- Para aquellos alumnos que no superen una evaluación de Dibujo Técnico, el profesor realizará una prueba objetiva de recuperación por cada evaluación donde se recojan todos los estándares que el alumno no haya superado y antes de la evaluación siguiente, y además realizará una prueba final de curso que permitirá la recuperación de todas las evaluaciones suspensas. La nota de esta prueba debe ser como mínimo de 5 puntos.

-Si lo cree necesario el profesor puede pedir los apuntes y láminas realizadas durante el curso al alumno, en las pruebas de junio y septiembre.

- Se ofertará a los alumnos que lo deseen la posibilidad de subir nota cuando estos no estén conformes con la obtenida en la evaluación. Estos podrán realizar la prueba objetiva de recuperación. La nota final en la evaluación será la última calificación obtenida.

-Los alumnos de bachillerato que tengan que examinarse en la **prueba extraordinaria** de septiembre, lo harán de los estándares que no hayan superado durante el curso, siendo la nota final extraordinaria la suma de los estándares tratados durante todo el curso.



**9.2.2.1.- TABLAS DE CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE, COMPETENCIAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN RELACIONADO A LOS ESTÁNDARES EN DIBUJO TÉCNICO.**

Detalle de criterios de evaluación, estándares de aprendizaje evaluables		
<p><b>NA.-</b>Nivel de aprendizaje de estándares en básicos, intermedios y avanzados.</p>	<p><b>CC.-</b> Competencias clave del Currículo oficial a las que hace referencia cada estándar.                      1. <i>Conciencia y expresiones culturales. CEC</i>                      2. <i>Comunicación lingüística. CL</i>                      3. <i>C. matemática y c. básicas en ciencia y tecnolog. CMCT</i>                      4. <i>Competencia digital. CD</i>                      5. <i>Aprender a aprender. AA</i>                      6. <i>Competencias sociales y cívicas. CSC</i>                      7. <i>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. SIEE</i></p>	<p><b>IE.-</b> Instrumentos de evaluación utilizados para valorar cada estándar.                      A. <i>Técnicas de observación:</i>                      A1 <i>Registro anecdótico</i> A2 <i>Listas de control</i> A3 <i>Escalas de observación</i> A4 <i>Diarios de clase</i>                      B . <i>Revisión de tareas del alumno</i> B1 <i>Análisis del cuaderno de clase</i> B2 <i>Análisis de producciones</i>                      C. <i>Pruebas específicas</i> C1 <i>pruebas de composición</i> C2 <i>pruebas objetivas</i>                      D . <i>Entrevistas</i>                      E . <i>Autoevaluación</i></p>

Dibujo Técnico II				
Criterios de evaluación		Estándares de aprendizaje		
Bloque 1: Geometría y Dibujo Técnico.		Nivel de Aprendizaje	C. Clave	Instrumento de Evaluación

1. Resolver problemas geométricos valorando el método y el razonamiento de las construcciones.	1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías y obras de	B	AA	B2
--	---	---	----	----

	arte, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.			
	1.2. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.	B	CMCT	B2, C
	1.3. Analiza y construye figuras y formas geométricas equivalentes	I	CMCT	B2
	1.4. Resuelve problemas geométricos, valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.	B	AA	B2, C
2. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de potencia y de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.	2.1. Determina lugares geométricos de aplicaciónal Dibujo técnico aplicando los conceptos de potencia o inversión.	B	CMCT	B2, C
	2.2. Resuelve problemas de tangencias empleando las transformaciones geométricas (potencia e inversión), aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.	I	CMCT	B2, C

	2.3. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.	A	CMCT	B2, C
	2.4. Valora el proceso seguido para la resolución de tangencias y enlaces, siendo preciso en la obtención de los puntos de tangencia y la definición de las curvas, diferenciando las líneas para los	B	AA	A, B2
	trazos auxiliares y para el resultado final, dando así claridad y limpieza a sus soluciones.			
3. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o Incidencia.	3.1. Comprende el origen de las curvas cíclicas y Cónicas, las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.	I	CMCT	B2, C
	3.2. Traza curva cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes oasíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.	I	CMCT	B2, C
	3.3. Resuelve problemas de pertenencia, tangencias e intersección entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado, y poniendo sumo interés en la exactitud del trazo, la limpieza y el acabado.	I	CMCT	B2
4. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la	4.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométrica, describiendo sus aplicaciones.	B	CMCT	B2, C

rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.	4.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de Formas planas.	B	CMCT	B2 ,C
<b>Bloque 2: Sistemas de representación</b>		<b>NA</b>	<b>CC</b>	<b>IE</b>
5. 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	5.1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.	B	CMCT	B2, C
	5.2. Representa figuras planas contenidos en planos			
de cuerpos o espacios tridimensionales.	paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.	B	CMCT	C
	5.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados.	I	CMCT	C
	5.4. Resuelve ejercicios y problemas de sistema diédrico con exactitud, claridad y razonando las soluciones gráficas.	B	CMCT	C
6. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de	6.1. Representa el tetraedro, el hexaedro o cubo, y el octaedro 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.	A	CMCT	C

proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.	6.2. Representa cilindros y conos de revolución Aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.	I	CMCT	C
	6.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.	I	CMCT	C
	6.4. Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones Diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida.	A	CMCT	B2, C
	6.5. Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas,	A	CMCT	B2
	utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.			
	6.6. Pone interés por la precisión en el trazado y claridad en la resolución gráfica de ejercicios y problemas.	B	AA	B2

<p>7. Dibujar axonometrías de, pirámides, prismas, cilindros y conos, y otras piezas industriales y arquitectónicas, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.</p>	<p>7.1. Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la Orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección.</p>	<p>I</p>	<p>CMCT</p>	<p>B2, C</p>
	<p>7.2. Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios Definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios.</p>	<p>B</p>	<p>CMCT</p>	<p>B2, C</p>
	<p>7.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballeras.</p>	<p>B</p>	<p>CMCT</p>	<p>B2, C</p>
	<p>7.4. Resuelve los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo.</p>	<p>B</p>	<p>AA</p>	<p>B2, C</p>
<p><b>Bloque 3:</b></p>		<p><b>NA</b></p>	<p><b>CC</b></p>	<p><b>IE</b></p>
<p>8. Elaborar y presentar de forma individual y</p>				

<p>colectiva bocetos, croquis y planos necesarios para la</p> <p>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>8.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico.</p>	B	AA	B2
	<p>8.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.</p>	B	CMCT	B2
	<p>8.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.</p>	B	CMCT	B2
	<p>8.4. Croquiza 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>	I	CMCT	B2
	<p>8.5. Acaba los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo y cuidando la presentación y limpieza de los trabajos propuestos</p>	I	CMCT	B2

	8.6. Comprende las posibilidades de las aplicaciones Informáticas relacionadas con el dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.	B	CD	B2
	8.7. 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.	A	CD	B2
	8.8. 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.	A	CD	B2
	8.9. 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.	A	CD	B2

### 9.3.- EVALUACIÓN DE PENDIENTES

Aquellos alumnos que promocionen al curso siguiente habiendo sido calificados en la materia del curso anterior negativamente, seguirán las siguientes opciones:

Durante el curso académico siguiente debe realizar un plan de refuerzo educativo que el alumno debe seguir a lo largo de todo el curso y cuyo seguimiento hará el profesor que durante el curso académico le esté impartiendo clase. Dicho profesor tendrá constancia escrita de haber entregado las actividades al alumno. El alumno, a su vez, debe entregar las actividades indicadas en la fecha señalada.

#### 9.31. RECUPERACIÓN PARA LOS ALUMNOS CON LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL DE ESO.

A aquellos alumnos/as que cursen 2º ESO y tengan la materia pendiente de 1º ESO, o que cursen 4º ESO, y no tengan como optativa la materia de EPV 4º ESO y tengan suspenso la materia de EPV 1º o 2º ESO, se les entregará un PRE con el procedimiento y fechas de la recuperación, deberán realizar y entregar un cuadernillo de trabajo.

Aquellos alumnos que cursen EPVA en 2º ESO y la materia de EPVA en 4º ESO y tengan algún curso suspenso de EPVA, recuperarán automáticamente los cursos inferiores suspensos si aprueban la materia de EPV 2º ESO ó 4º ESO respectivamente.

Cada profesor del Dpto. que tenga en alguno de sus grupos, alumnos/as con la materia pendiente de años anteriores, se encargará del seguimiento de los trabajos y exámenes propuestos por el Dpto. para su recuperación.

Los alumnos con la materia pendiente y que no pertenezcan a los grupos de los profesores del Dpto. serán supervisados por el Jefe de Dpto.

El Jefe del Dpto. propondrá y recogerá estos trabajos y sus calificaciones. Los trabajos propuestos se ajustarán a los contenidos y a los criterios de calificación del curso correspondiente.

#### 9.3.2. RECUPERACIÓN PARA LOS ALUMNOS CON LA ASIGNATURA DE DIBUJO TÉCNICO DE PRIMERO PENDIENTE.

Los alumnos que tengan la asignatura de 1º pendiente, serán atendidos por el profesor que imparta la asignatura en su grupo de 2º. También se podrán poner en contacto con el jefe de Departamento y se les dará la orientación oportuna para realizar las actividades de recuperación adecuadas a cada caso.

Al inicio del curso se les indicará el trabajo a realizar en cada evaluación, que deberán cumplir de acuerdo con las fechas que la Jefatura de Estudios programe para la evaluación de los alumnos pendientes.

## 10.- METODOLOGÍA

El aprendizaje es un proceso de construcción social del conocimiento en el que intervienen de forma directa los alumnos, los profesores y las propias familias. En este proceso cobra valor

especial el grupo de clase, ya que es el marco social de convivencia necesario para el desarrollo cognitivo y emocional de los alumnos.

Pero esta construcción del aprendizaje debe llevarse a cabo de forma “significativa”. Para ello los nuevos aprendizajes deben relacionarse significativamente con aquello que el alumno ya conoce y sus experiencias previas. El aprendizaje significativo se produce cuando el alumno relaciona de forma no arbitraria la nueva formación con aquella que ya posee. Si por el contrario, las relaciones entre lo nuevo y lo ya aprendido son arbitrarias o no significativas, se producirá un aprendizaje memorístico repetitivo, que difícilmente se integrará en la estructura cognitiva previa del alumno.

Siempre que los aprendizajes sean significativos, estaremos en condiciones de asegurar aprendizajes funcionales; es decir, garantizaremos la posibilidad de utilizar lo aprendido en las circunstancias habituales de la vida real del alumno, mejorando su comprensión sobre esa realidad, y aumentando su motivación para aprender.

Algunas consideraciones generales a tener en cuenta en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Aplicación de una metodología activa y participativa que tenga como fin último promover en el alumno su desarrollo y autonomía personal: debates, trabajos en grupo, coloquios,...

El profesor actúa como mediador entre los conocimientos previos y los nuevos estableciendo estrategias para que el alumno “aprenda a aprender”.

Desarrollo de estrategias en las que los alumnos se sitúen como protagonistas del proceso de enseñanza, buscando centros de interés, experiencias personales y la utilización de materiales y recursos didácticos adecuados.

De lo anterior se deriva la necesidad de diseñar actividades diferenciadas y adaptadas a la diversidad del alumnado. Cada vez observamos como aumenta la heterogeneidad de los alumnos, tanto en lo que se refiere a las capacidades, ritmos de aprendizaje, motivaciones, situaciones sociales así como culturales, esto apoya la idea de atención a la diversidad.

Fomento de la autoestima en los alumnos a lo largo del proceso de aprendizaje, así como la potenciación del trabajo autónomo e individual.

Se estimulará la observación y el esfuerzo personal, así como el espíritu crítico y el trabajo solidario en equipo utilizando estrategias de cooperación y ayuda que impliquen al conjunto del alumnado (debates y puestas en común).

Se realizarán diferentes tipos de técnicas de trabajo: explicaciones y exposiciones orales tanto del profesor como de los alumnos, pequeños trabajos de investigación, estudios del entorno, búsqueda y tratamiento de la información utilizando las nuevas Tecnologías de Información y la Comunicación, encuestas, comentarios de imágenes y textos, síntesis y resúmenes...

También se tendrá en cuenta la forma de agrupamiento de los alumnos, siendo de carácter flexible, en función de la actividad a desarrollar, centros de interés o diversidad de los mismos: individual, pequeño y gran grupo.

La educación entendida como proceso de comunicación. La interacción en el aula debe convertirse en el motor del aprendizaje.

La investigación, como principio metodológico general, debe adoptar procedimientos y formulaciones que contribuyan a la consolidación del pensamiento abstracto.

Es importante insistir en el desarrollo de las capacidades generales así como el de las competencias básicas por medio del trabajo en el aula y el favorecimiento de la interdisciplinariedad.

La motivación, fundamental para el aprendizaje y se consigue cuando se potencian aplicaciones de lo aprendido a la vida real, es decir, los aprendizajes deben tener sentido para los alumnos.

La realización de una reflexión personal sobre lo que se ha trabajado en el aula, y la elaboración de conclusiones favorece el análisis y a apreciación de lo aprendido, así como una actitud crítica.

### 10.1.- METODOLOGÍA ESPECÍFICA EN E.P.V.A.

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

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

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

## 10.2.- METODOLOGÍA ESPECÍFICA EN T.A.E.

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

Es labor del docente despertar y dinamizar la imaginación y la creatividad del alumnado, potenciar la expresión conceptual y emocional a través de procedimientos plásticos, así como favorecer el intercambio de opiniones a partir del análisis y reflexión del mundo que nos rodea.

El currículo de esta materia debe adaptarse a las distintas capacidades de los alumnos y alumnas, a sus diferencias individuales y grupales, siendo el principal objetivo lograr aprendizajes significativos. El alumnado llevará a la práctica lo aprendido mediante experiencias y actividades que le permitan potenciar su autonomía y sus habilidades sociales dentro de un grupo de trabajo, al mismo tiempo que desarrolla una mirada crítica hacia sus propias creaciones. La base metodológica de la propia materia requiere que el alumno trabaje en el aula de Plástica, tanto individualmente como en equipo, que participe de su aprendizaje y del aprendizaje de sus compañeros, que asuma las responsabilidades en relación a compañeros de grupo, dado el caso; que practique la comunicación técnica y la toma de decisiones consensuadas, defendiendo sus ideas y respetando las ideas de los demás.

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

## 10.3.- METODOLOGÍA ESPECÍFICA EN DIBUJO TÉCNICO

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

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

Así pues, los métodos de trabajo prácticos que caracterizan al Dibujo Técnico permiten al profesorado incorporar estrategias didácticas específicas que respondan a las diversas

capacidades de comprensión y abstracción que tiene el alumnado con el fin último de que este consiga alcanzar las competencias establecidas en esta materia. Se comenzará con los procedimientos y conceptos más simples para ir ganando en complejidad. Así las capacidades se van adquiriendo paulatinamente a lo largo de todo el proceso.

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

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

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

## 10.4- RECURSOS METODOLÓGICOS

### 10.5.- RECURSOS METODOLÓGICOS EN E.P.V.A.

#### A. RECURSOS DEL CENTRO:

- Espacios: Aula específica de dibujo, con iluminación natural y artificial.
- Mobiliario: Mesas de dibujo, banquetas, armarios y vitrinas.
- Material: Regla, escuadra, cartabón y compás para pizarra, diversas plantillas para trazados geométricos, escalímetros, y juegos de figuras geométricas. Tórculo.

#### B. RECURSOS DEL ALUMNO: Los alumnos/as deberán hacerse con su propio material para que la puesta en práctica de la programación sea óptima. Este material es el siguiente:

- Lapiceros de Grafitos H, HB y B
- Gomas
- Tijeras - Juego de reglas - Pegamento.
- Lapiceros de colores (pueden ser acuarelables) - Rotuladores de color.
- Cartulinas y A4 de color.
- Témperas: colores primarios, blanco y negro.
- Pinceles para acuarela (nº, 10 y 12 mínimo)
- Láminas de dibujo: formatos DIN. A4 y A3 Folios blancos
- Cola blanca
- USB

#### C. RECURSOS IMPRESOS:

- Bibliografía sobre la asignatura.

**D. RECURSOS AUDIOVISUALES E INFORMÁTICOS.**

- Equipos informáticos con conexión a Internet.
- Distintos Software de organización y tratamiento de imágenes.
- Cañón de proyección
- Páginas web especializadas en el tema

E.- OTROS. - Usar el espacio colindante para la realización de actividades, visitas a Salas de Exposiciones, Parques cercanos y Empresas de la ciudad etc.

**10.5.2.-RECURSOS METODOLÓGICOS EN T.A.E.****A. RECURSOS DEL CENTRO:**

- Espacios: Aula específica de dibujo, con iluminación natural y artificial.
- Mobiliario: Mesas de dibujo, banquetas, armarios y vitrinas.
- Material: Regla, escuadra, cartabón y compás para pizarra, diversas plantillas para trazados geométricos, escalímetros, y juegos de figuras geométricas. Tórculo.

B. RECURSOS DEL ALUMNO: Los alumnos/as deberán hacerse con su propio material para que la puesta en práctica de la programación sea óptima. Este material es el siguiente:

- Lapiceros de Grafitos H, HB y B
- Gomas
- Tijeras - Juego de reglas - Pegamento.
- Lapiceros de colores (pueden ser acuarelables) - Rotuladores de color.
- Cartulinas y A4 de color.
- Témperas: colores primarios, blanco y negro.
- Pinceles para acuarela (nº, 10 y 12 mínimo)
- Láminas de dibujo: formatos DIN. A4 y A3 Folios blancos
- Cola blanca
- USB

**C. RECURSOS IMPRESOS:**

- Bibliografía sobre la asignatura.

**D. RECURSOS AUDIOVISUALES E INFORMÁTICOS.**

- Equipos informáticos con conexión a Internet.
- Distintos Software de organización y tratamiento de imágenes.
- Cañón de proyección
- Páginas web especializadas en el tema

E.- OTROS.- Usar el espacio colindante para la realización de actividades, visitas a Salas de Exposiciones, Parques cercanos y Empresas de la ciudad etc.

### 10.5.3.-RECURSOS METODOLÓGICOS EN DIBUJO TÉCNICO

#### A. RECURSOS DEL CENTRO:

- Espacios: Aula específica de dibujo, con iluminación natural y artificial.
- Mobiliario: Mesas de dibujo, banquetas, armarios y vitrinas.
- Material: Regla, escuadra, cartabón y compás para pizarra, diversas plantillas para trazados geométricos, escalímetros, y juegos de figuras geométricas.

B. RECURSOS DEL ALUMNO: -Los alumnos/as, que ya no cursan enseñanza obligatoria, deberán hacerse con su propio material para que la puesta en práctica de la programación sea óptima. Este material es el siguiente:

- Portaminas 0,5 y 0,7mm - MinasH y HB - Gomas.
- Rotuladores calibrados de color o negros.
- Juego de reglas
- Compás.
- Láminas de dibujo: formatos DIN. A4 y A3 Folios blancos
- USB

#### C. RECURSOS IMPRESOS:

- Bibliografía sobre la asignatura. En el aula en la que se imparte esta materia existe una pequeña biblioteca de Dibujo Técnico. Estos libros servirán de apoyo a las explicaciones del profesor y podrán ser consultados por los alumnos.
- Se recomendará un libro de texto que les sirva de guía y de complemento a las explicaciones de clase. Dibujo técnico I y II de Editorial SM o DONOSTIARRA.

#### D. RECURSOS AUDIOVISUALES E INFORMÁTICOS:

- Equipos informáticos con conexión a Internet.
- Cañón de proyección que se utilizará como recurso didáctico. Ayudará a que el alumno perciba la relación entre la geometría, el arte, el diseño y la técnica. También ayudará para mostrar trazados complejos.

E.- OTROS. - Usar el espacio colindante para la realización de actividades, visitas a Salas de Exposiciones, Parques cercanos y Empresas de la ciudad etc.

## 11.- MEDIDAS DE INCLUSIÓN EDUCATIVA

Dan respuesta a las diferencias existentes entre los alumnos de un grupo en cuanto a nivel académico, intereses, motivaciones, ritmos de aprendizaje. Son de aplicación común a todo el alumnado. Podrán tomarse las siguientes:

Organización de los contenidos de las materias en ámbitos más integradores.

Metodología individualizada.

Adaptación de materiales curriculares al contexto y al alumnado.

MEDIDAS GENERALES. -Entre las medidas recogidas en las medidas de inclusión se encuentran:

-Coordinar la actuación de los distintos profesionales con los que interactúan mis alumnos.

-Conocer, dar a conocer y atender a los aspectos culturales y sociales de los alumnos de minorías étnicas...

-Organizar grupos de trabajo cooperativo, en los que puedan asumir funciones con distinto grado de dificultad y en los que pueda aprovecharse la tutorización entre alumnos.

**MEDIDAS ESPECÍFICAS.** -Las medidas de inclusión educativa se realizarán en sus diferentes modalidades, a nivel general, se realizarán adaptaciones no significativas para aquellos alumnos que requieran diferente metodología como explicaciones y actividades personalizadas o precisen una colocación especial dentro de la clase atendiendo a factores de vista, oído o concentración. De manera específica se realizarán PT a los alumnos NO ACNEAES por no alcanzar el nivel suficiente en la materia en cualquier fase del curso, por permanecer un año más en el mismo curso o por promocionar al ciclo o curso siguiente con evaluación negativa en la materia. Los contenidos a desarrollar serán los mínimos recogidos en esta programación según sea el curso donde se encuentre. Para los alumnos ACNEAES, ya sean ACNEES, alumnos de integración tardía en el sistema educativo español, de altas capacidades, con dificultades específicas de aprendizaje o por su condición personal con un historial escolar concreto también se realizarán PT. En este caso tanto contenidos como evaluación será específica de cada alumno, teniendo en cuenta el informe previo de Orientación.

Tanto en alumnos ACNEAES como NO ACNEAES, el tutor coordinará la elaboración de los PT.

## 12.-ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Visita a Granada para ver la geometría de la Alhambra en el mes de noviembre.
- Para todos los alumnos del Departamento de Dibujo: Participación en alguna otra actividad afín con las materias que se imparten en el Departamento de Dibujo y se crean oportunas, como visitar exposiciones en los museos u otras que vayan surgiendo a lo largo del año, y que no es posible determinar en la programación hecha al comienzo del curso.
- Todas estas actividades realizadas por el departamento durante los cursos anteriores quedarán pendientes de realizar a lo largo del curso.