

I.E.S. LA MOJONERA



***PROGRAMACIÓN
DIDÁCTICA
DEPARTAMENTO DE
EDUCACIÓN PLÁSTICA Y
VISUAL Y
AUDIOVISUAL CURSO
2020/2021***



ÍNDICE

1. Introducción.
2. Contextualización.
3. Implantación de la LOMCE.
4. Marco Legislativo.
5. Objetivos generales de la etapa.
6. Objetivos generales de la materia.
7. Contribución de la E.P.V.A. a la adquisición de las competencias clave.
8. Criterios generales de evaluación
9. Criterios de Calificación.
 - 9.1. Pruebas objetivas.
 - 9.2. Criterios para la evaluación de las actividades de enseñanza-aprendizaje.
 - 9.3. Orientaciones para la evaluación.
 - 9.4. Alumnado con la materia pendiente.
10. Relación entre: Criterios de Evaluación de la E.P.V.A. Estándares de Aprendizaje y Competencias Clave.
11. Contenidos de la materia (1ºESO, 2ºESO y 4º ESO).
12. Metodología.
 - 12.1. Orientaciones didácticas.
 - 12.2. Pautas metodológicas
 - 12.3. Tratamiento a la diversidad.
 - 12.4. Conocimientos previos.
13. Medios didácticos y material de apoyo

13.1. Libros de texto.

13.1. Materiales recomendados para el alumnado.

13.2. Recursos didácticos.

14. 1º y 2º de Bachillerato. Dibujo Técnico I y II.

15. Currículum bilingüe.

16. Contenidos transversales.

17. Tratamiento de las Tic´s.

18. Bibliografía general.

19. Actividades complementarias y extraescolares.

20. Docentes del Departamento.

1. Introducción:

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales para comprender 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, esta materia pretende potenciar el desarrollo de **la imaginación, la creatividad, la comprensión espacial y la inteligencia emocional**, favoreciendo de este modo una educación en valores en beneficio de la sociedad.

En esta etapa del proceso educativo, los alumnos/as, por su nivel de desarrollo evolutivo, disponen de la suficiente capacidad para realizar análisis de tipo más personal y específicos, además de conseguir alcanzar un mayor grado de profundización y especialización en los diversos campos del saber.

Los alumnos y alumnas establecen, con su entorno inmediato, una relación de recepción y emisión de mensajes. Con el fin de conseguir un mayor acercamiento y un acceso más profundo a la realidad, así como una capacidad de distanciamiento crítico respecto a ella, se ha de tomar el universo cotidiano de imágenes y formas como centro de interés y de atracción. Por ello, el punto de partida de la educación Plástica, Visual y Audiovisual es la **realidad inmediata y cercana** del alumnado:

- Las imágenes que proporciona la naturaleza.
- La actividad y creación humanas a través de la pintura, la publicidad, la arquitectura, el diseño gráfico e industrial, obras artesanales, la escultura, etc.
- Las imágenes visuales transmitidas por los diferentes medios existentes: Cine, TV, Internet, Video y Fotografía.

En esta fase de la Educación Secundaria Obligatoria, comienza el desarrollo del pensamiento lógico-formal de nuestros alumnos y alumnas. Es el momento de dar importancia a los contenidos conceptuales para que formen la base de una educación de lo "visual", de sus códigos de significados y de la propia sintaxis de este lenguaje, sin olvidar, que al ser un área procedimental, el aprendizaje y desarrollo de estos conceptos se conseguirá a través de adecuados procedimientos. Se pretende que los alumnos y alumnas descubran las posibilidades expresivas de las formas de la realidad y su interpretación, asimilen todo este entorno inmediato con una actitud reflexiva y crítica, y así estimular su capacidad comprensiva y creativa.

El acceso al mundo de las imágenes, sus posibilidades de manipulación a través de medios informáticos cada día más globalizados, la facilidad en la creación de nuevas formas, la popularización de nuevos instrumentos para la creación artística, como son el ordenador, la fotografía digital, la cámara de vídeo, etc., hace que la educación plástica, visual y audiovisual sea una materia viva y en continua evolución.

Tal y como sucede con cualquier lenguaje, en el lenguaje plástico también se establecen dos niveles interrelacionados de comunicación: "**saber ver para comprender**" y "**saber hacer para expresarse**", con la finalidad de comunicarse, producir y crear y conocer mejor la realidad y a uno mismo para transformarla y transformarse. Se puede, también, considerar un tercer nivel que tiene en cuenta los sentimientos y disfrute de las creaciones artísticas propias o ajenas.

Saber ver para comprender implica, en un primer nivel, educar en la percepción de la naturaleza y de las obras creadas por el hombre, supone disponer de la capacidad necesaria para evaluar la información visual que se recibe. Adquirir estos conocimientos posibilita la creación de mecanismos analíticos que sirven de filtro a todo aquello que antes era percibido de forma irreflexiva e inconsciente. En un segundo nivel, saber ver para comprender, desarrolla la sensibilidad artística y permite disfrutar de todo aquello que ofrece el entorno visual y plástico.

El nivel de comunicación **saber hacer para expresarse** pretende que los alumnos desarrollen actitudes de indagación, producción y creación, para que sean capaces de realizar representaciones objetivas y subjetivas que les permitan expresarse y desarrollar su potencial expresivo.

La percepción visual y la creación de imágenes, la lectura de formas e imágenes y la producción de obras de creación, el *saber ver para comprender* y el *saber hacer para expresarse* son las dos líneas que configuran esta materia.

El nivel de comunicación "**saber ver**" implica dos procesos principales:

- La percepción visual inmediata.
- La comprensión conceptual o interiorización de lo percibido.

El nivel de comunicación "**saber hacer**" implica también otros dos procesos:

- El proceso de representación.
- El proceso de expresión.

A modo de resumen, podemos concluir que el objetivo principal del área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual es desarrollar las competencias de los alumnos para que sean capaces de apreciar, analizar, expresar y criticar la información visual que se les transmite, y contribuir a la adquisición de las competencias clave de la Educación Secundaria Obligatoria.

2. Contextualización:

Ubicado en pleno corazón del Poniente almeriense, el I.E.S La Mojonera se sitúa en el municipio del cual toma su nombre. Se trata de una localidad a medio camino entre Roquetas de Mar y El Ejido, dos de los núcleos urbanos con mayor población de la provincia de Almería. La Mojonera se encuentra a unos 30 kilómetros de distancia de la capital almeriense, en la zona más rural de la provincia, cuya economía se basa principalmente en la agricultura.

La Mojonera es un municipio de relativamente reciente creación caracterizado por ser zona de acogida de población inmigrante. Su próspera economía, relacionada con la agricultura intensiva bajo plástico, pronto demandó un esfuerzo superior al de una mera empresa familiar, incluyendo la aportación de los propios hijos. De esta forma se produjo el advenimiento de mano de obra foránea que en poco tiempo se convirtió en propietaria del terreno y rápidamente precisó a su vez nuevos trabajadores. Este aumento de población procedente de zonas limítrofes afectó al ámbito educativo en la creación de nuevas aulas y centros de enseñanza entre los cuales se encuentra nuestro I.E.S.

La situación descrita se vio alterada cuando a partir de 1995-1996 comenzó la llegada de población procedente del Magreb, en un principio, y poco después del resto de África. Más recientemente han comenzado a llegar trabajadores del este europeo.

Así, actualmente, el cincuenta por ciento de los casi 700 alumnos matriculados en el centro es de origen extranjero. El aumento progresivo de la presencia del alumnado extranjero no ha cesado en los últimos años, siendo Marruecos, Guinea-Bissau, Senegal y Ghana los países de origen más comunes entre nuestro alumnado inmigrante. Asimismo, se observa la presencia de alumnado procedente de Lituania, Rumanía, Rusia y también Argentina y Pakistán.

El propio alumnado y sus características es lo que lo hacen único. Así, la dotación de una oferta educativa que diera cabida a todos los aspectos antes descritos, se concretó en la adscripción a proyectos como el Plan de Compensación Educativa, el de Bilingüismo, el de

Lectura y Biblioteca, el de Coeducación o diversos programas de Apoyo Educativo y de Diversificación Curricular que, hoy en día, siguen en marcha con resultados muy satisfactorios.

Todos estos planes y proyectos se hallan conectados e interrelacionados, de modo que todos atiendan a la consecución de un mismo objetivo: reforzar el aprendizaje de nuestro alumnado desde la igualdad y la integración de todas las culturas que lo conforman. Estas nuevas circunstancias exigen algo más que el mero aumento de la oferta educativa y formativa de este centro. Por estas razones el centro cuenta con un aula de ATAL (Aula Temporal de Adaptación Lingüística) y dos aulas de Educación Específica en las que se desarrollan actividades de Pedagogía Terapéutica y se atiende al alumnado que precisa de Apoyo a la Integración.

En general, y teniendo en cuenta que el nivel socioeconómico de la mayoría de las familias de nuestro alumnado es medio-bajo, hay que matizar que, excepción hecha de los grupos bilingües y de los de enseñanzas posobligatorias, el principal obstáculo con el que nos encontramos los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es la escasa implicación de las familias, sobre todo de aquellas a las que más se demanda su presencia en la formación del alumnado. Ello nos ofrece una idea del escaso seguimiento que el proceso de enseñanza-aprendizaje tiene en los hogares de nuestro alumnado, y nos obliga a adecuar el desarrollo de las clases a esta realidad familiar.

Es por todo lo anterior por lo que el equipo de docentes del centro se preocupa día a día por desarrollar estrategias creativas y motivadoras para el alumnado, que impliquen el uso de las nuevas tecnologías y hagan más amena y accesible la adquisición de conceptos que, de otra forma, en gran parte de los casos, nunca se fomentarían a nivel particular fuera del centro. Asimismo, trabajamos cada día por inculcar en nuestro alumnado una actitud curiosa y crítica con la realidad, que les permita observar la misma desde distintas perspectivas, adoptando siempre puntos de vista diferentes y usando la empatía, el ponerse en el lugar del otro, para respetar y tolerar lo diferente, además de enriquecerse con ello. En este sentido, nuestro centro ofrece todo un mundo de posibilidades a través del cual nuestro alumnado, y nosotros mismos, podemos conocer diferentes culturas, religiones y, en definitiva, maneras de comprender y el mundo que nos rodea.

3. Implantación de la LOMCE

El Congreso de los Diputados aprobó en noviembre de 2013 la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre (LOMCE), publicada en el Boletín Oficial del Estado el 10 de diciembre de 2013. Quedando desde entonces implantada la nueva normativa en los niveles de 1º, 2º 3º y 4º de ESO; y en 1º y 2º de Bachillerato. Esta normativa modificaba el nombre de la materia Educación Plástica y Visual, pasando a ser Educación Plástica, Visual y Audiovisual. En 1º de Bachillerato el nombre de Dibujo Técnico I permanecía intacto, si bien se introdujo una modificación en el itinerario del Bachillerato Científico-Tecnológico, gracias a la cual se permite al alumnado poder elegir durante el mismo curso las materias Dibujo Técnico I y Tecnología Industrial I. A continuación se muestra el marco legislativo por el cual nos regiremos.

4. Marco legislativo.

Ley Orgánica 8/2013 de 9 de Diciembre para la mejora de la calidad educativa LOMCE.
Real Decreto 1105/2014 de 26 de diciembre (BOE 3 de enero 2015).

Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de Andalucía.

Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan

determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.

Decreto 110/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato en la comunidad autónoma de Andalucía

Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.

Orden ECD/ 65/2015, de 21 de enero, por la que se establecen las relaciones entre competencias, contenidos y criterios de evaluación de la Educación Primaria, Educación Secundaria y el Bachillerato.

Orden de 25 de julio de 2008, por la que se regula la atención a la diversidad del alumnado que cursa la educación básica en los centros docentes públicos de Andalucía.(Texto consolidado 2016)

5. Objetivos generales de la etapa.

Los objetivos que se relacionan a continuación, pretenden colaborar con la formación integral del alumnado, desde una materia como la Educación Plástica y Visual, que se constituye como indispensable para tal fin, pues permite una educación del individuo desde la vivencia de lo emotivo y lo racional como componentes necesarios del desarrollo equilibrado de sus potencialidades personales. Este conjunto de objetivos persigue la consecución de tres capacidades fundamentales: el desarrollo de la percepción y la observación, la capacidad de comunicación a través de la imagen visual y el desarrollo de la capacidad estética que posibilita el conocimiento, el disfrute y el juicio crítico. Para conseguirlo, la materia contempla tres fines principales: que el alumnado *aprenda a ver* y que *aprenda a hacer*, para poder *ver y hacer de manera crítica*. Saber ver significa adquirir una mayor capacidad de observación y conocimiento del mundo; saber hacer, supone la posibilidad de expresarse con las herramientas comunicativas propias de la imagen; finalmente, la capacidad crítica posibilita participar activa y creativamente en la realidad.

1. Conforme a lo dispuesto en el artículo 11 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y en las alumnas las capacidades que les permitan:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos 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 los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- 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 y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, 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.
- l) 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.
- ll) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

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

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

6. Objetivos generales de la materia.

La enseñanza de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

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

1. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
2. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
3. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relación con otros

lenguajes y materias, desarrollando la capacidad del pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

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

7. Contribución de la materia a la adquisición de las competencias clave.

El currículo de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual (PV) permite a todo el alumnado el desarrollo de todas las competencias clave, desde un enfoque significativo e integral, interrelacionando saberes conceptuales, saberes procedimentales, actitudes y valores propios de la materia. La contextualización de los aprendizajes y las metodologías activas que se ponen en juego garantizan la transferencia de lo aprendido, contribuyendo al desarrollo de cada una de las siete competencias clave de la siguiente manera:

Competencia en comunicación lingüística

Desde el conocimiento de su propio contexto socio-cultural, el alumnado interpretará y elaborará mensajes visuales aplicando los códigos del lenguaje plástico (bidimensional y tridimensional). A través de experiencias de aprendizaje variadas se conjugarán diferentes formatos, soportes, contextos y situaciones de comunicación, lo cual pondrá en juego el discurso, el argumento, la escucha activa y el lenguaje no verbal. Esto permitirá descubrir la crítica constructiva, el diálogo y la conversación como fuentes de disfrute. La expresión de las propias ideas, experiencias y emociones favorecerá la interacción y el intercambio comunicativo a través del lenguaje plástico. Por

último, la búsqueda y el tratamiento crítico de la información constituirán un aspecto clave.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Al establecerse en esta asignatura una relación profunda entre conocimiento conceptual y conocimiento procedimental en todos los niveles de la etapa, el alumnado deberá razonar matemáticamente para describir, manejar medidas, así como analizar las relaciones entre las figuras (propiedades geométricas, posiciones y direcciones relativas, proporción, composición, perspectiva, etc.). Se conocerán y manipularán diferentes materiales, estudiando su idoneidad en creaciones concretas. Mediante la aplicación de

procesos científicos (identificar preguntas, indagar soluciones posibles, contrastar ideas, diseñar pruebas, se fomentan los valores de atención, disciplina, rigor, paciencia, limpieza, iniciativa, responsabilidad, etc., atendiendo a los principios de la ética social, de la salud y de la conservación y mejora del medio natural.

Competencia digital

Se potenciará el uso activo y creativo de las aplicaciones informáticas, para buscar y procesar información (analizar, cotejar y evaluar), transformándola en conocimiento, y para componer textos e imágenes digitales, dibujando planos, realizando variaciones formales y de color, generando figuras, componiendo secuencias visuales y sonoras, etc. Por otro lado, la participación y el trabajo colaborativo en línea permitirán una resolución más eficiente de las tareas y actividades planteadas.

Competencia de aprender a aprender

El alumno desarrollará su habilidad para iniciar, organizar y persistir en sus tareas. Las propuestas de creación abiertas y contextualizadas favorecerán que se sienta protagonista del proceso y del resultado de su propio aprendizaje. Identificando sus propios logros se sentirá auto-eficiente, reforzando así su autonomía y tomando conciencia de cómo se aprende: conocerá (lo que ya sabe sobre la materia, lo que aún desconoce, lo que es capaz de aprender,...), reflexionará (sobre las demandas de la tarea planteada, sobre las estrategias posibles para afrontarla,...) y organizará el propio proceso de aprendizaje para ajustarlo a sus capacidades y necesidades (diseño del plan de acción, autoevaluación continua, análisis y valoración del resultado obtenido y del proceso empleado). Cabe señalar que también se aprende observando cómo los demás aprenden, por lo que el trabajo individual y trabajo cooperativo serán complementarios.

Competencia social y cívica

A partir de la interpretación de fenómenos y problemas sociales contextualizados se elaboran respuestas, se toman decisiones y se interactúa con los demás, resolviendo conflictos partiendo de la tolerancia y el respeto, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes y mostrando empatía. La cooperación permanente favorecerá el bienestar personal y colectivo. El compromiso social y la disposición para la comunicación intercultural ayudarán a superar los prejuicios y a resolver los problemas que afectan al entorno escolar y a la comunidad, de manera activa, solidaria y constructiva. Así, se desarrollará el respeto de los valores y la intimidad de las creencias, de la cultura y de la historia personal y colectiva, tanto de uno mismo como de los demás.

Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Desde el autoconocimiento, la autoestima, la autoconfianza, la autonomía, el interés y el esfuerzo, el estudiante aprenderá a saber elegir, planificar y gestionar diversos conocimientos, destrezas o habilidades y actitudes con criterio propio y con fines concretos. Desarrollará su capacidad para transformar las ideas en actos con iniciativa, creatividad e imaginación, a través de trabajos individuales y en equipo que le exigirán organizar, comunicar, presentar, representar, participar, negociar, gestionar recursos, delegar, tomar decisiones, evaluar, autoevaluar...

Competencia de conciencia y expresiones culturales

El alumnado conocerá y empleará las principales técnicas, materiales, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos, utilizándolos como medio de expresión y creación personal para comunicar y compartir ideas, experiencias y emociones. Así, desarrollará sus habilidades perceptiva y comunicativa, su sensibilidad y su sentido estético. Es decir, su capacidad para conocer, comprender, apreciar y valorar con espíritu crítico y con actitud abierta y respetuosa autores, obras, géneros y estilos de diversas manifestaciones artístico-culturales, relacionándolos con la sociedad en la que se crean, aprendiendo a disfrutarlas, conservarlas y considerarlas parte de la riqueza y patrimonio cultural de los pueblos. Atendiendo a la gran diversidad cultural de nuestra sociedad se aprenderán y desarrollarán. Los principios de la libertad de expresión y el diálogo entre culturas y sociedades presentes en la realización de experiencias artísticas compartidas, en las que se apoyarán y se apreciarán las contribuciones de los demás compañeros. Se

experimentará también el placer por la participación en la vida y actividad cultural del propio entorno, desde la responsabilidad que conlleva la implicación de un proyecto común.

8. Criterios generales de evaluación

Los criterios de evaluación establecen los tipos y el grado de aprendizaje que se espera que el alumnado haya alcanzado respecto a las capacidades que expresan los objetivos generales de esta materia y las competencias clave. Estos criterios son por lo tanto un instrumento para la evaluación formativa, porque ofrecen al profesorado indicadores de la evolución en los sucesivos niveles de aprendizaje de sus alumnos, con la consiguiente posibilidad de aplicar mecanismos correctores sobre las insuficiencias advertidas. Al mismo tiempo, constituyen una pauta orientadora de evaluación de tipo general, así como una referencia básica en la concreción de las programaciones didácticas.

Los criterios de evaluación, establecidos en el DCB (Diseño Curricular Básico), y que han de ser tenidos obligatoriamente en cuenta, son:

1. Identificar los elementos constitutivos esenciales de diferentes objetos que conforman nuestro imaginario artístico y cultural.

Con este criterio se comprueba si el alumno comprende la información y abstrae los conceptos necesarios para su aplicación en diferentes trabajos.

2. Representar objetos e ideas de forma bi o tridimensional aplicando técnicas gráfico-plásticas.

Este criterio permite conocer si el alumnado es capaz de conseguir un acabado personal y adecuado al propósito del trabajo, considerando ideas de precisión y limpieza en sus soluciones.

3. Diferenciar y reconocer las estrategias, los procesos, las técnicas, y materiales en productos audiovisuales y multimedia.

Mediante este criterio se pretende saber si el alumnado es capaz de utilizar y analizar los medios tecnológicos como instrumentos de expresión visual mostrando una actitud crítica frente a las manifestaciones insolidarias, sexistas y discriminatorias.

4. Elaborar y participar, activamente, en proyectos de creación visual cooperativos, como producciones videográficas o plásticas de gran tamaño, aplicando las estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual y plástico.

Este criterio permite conocer si el alumnado manifiesta actitudes de respeto, tolerancia, flexibilidad e interés favoreciendo, de esta manera, la competencia social.

5. Realizar creaciones plásticas, siendo consciente del propósito del trabajo, habiendo realizado una planificación del mismo y demostrando valores de iniciativa, creatividad e imaginación.

Mediante este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de comprender y comunicar para que le sirve el trabajo y que se propone conseguir con él, estableciendo una secuencia adecuada en su elaboración y variar los planes en función de las necesidades surgidas.

6. Mostrar destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas artísticas.

Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de utilizar tanto los recursos técnicos como los materiales de la forma más adecuada en cada caso, estando abierto a la prueba y la experimentación.

7. Reconocer alguna de las características más importantes de las tendencias artísticas relacionadas con el arte contemporáneo y actual.

Este criterio pretende evaluar si el alumnado es capaz de valorar las formas e imágenes que propone el campo del arte contemporáneo, en relación estrecha con los contenidos de la materia y el nivel de interés mostrado en el estudio, análisis e interpretación de las mismas.

9. Criterios de calificación

1º, 2º, 3º y 4º de ESO	
OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA	
10,00 %	Participación Aportación de ideas soluciones. Aprovechamiento en general; Cumplimiento de las plazos de entrega o puntualidad en la entrega. Otras.
REALIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	
60.00 %	Corrección en la presentación del trabajo Originalidad y creatividad en las soluciones Organización y planificación del trabajo. Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas. Búsqueda y organización de la información Comunicación oral o escrita sobre su trabajo Corrección en la ejecución o solución de las actividades.
PRUEBAS OBJETIVAS	
30,00 %	Adquisición de conceptos Comprensión. Razonamiento. Corrección en la ejecución y en la presentación del trabajo. Originalidad y creatividad. Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas.

1º DE BACHILLERATO	
REALIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	
30.00 %	Corrección en la presentación del trabajo Originalidad y creatividad en las soluciones Organización y planificación del trabajo. Búsqueda y organización de la información.

	Comunicación oral o escrita sobre su trabajo Corrección en la ejecución o solución de las actividades. Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas.
PRUEBAS OBJETIVAS	
70,00 %	Adquisición de conceptos. Comprensión Razonamiento. Corrección en la ejecución y en la presentación del trabajo. Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas.

2º DE BACHILLERATO	
REALIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	
20.00 %	Corrección en la presentación del trabajo Originalidad y creatividad en las soluciones Organización y planificación del trabajo. Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas. Búsqueda y organización de la información Comunicación oral o escrita sobre su trabajo Corrección en la ejecución o solución de las actividades.
PRUEBAS OBJETIVAS	
80,00 %	Adquisición de conceptos. Comprensión Razonamiento. Corrección en la ejecución y en la presentación del trabajo. Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas.

9.1 Pruebas objetivas

Las pruebas objetivas como exámenes o controles se calificarán atendiendo a las siguientes pautas:

- Adquisición de conceptos.
- Comprensión.
- Razonamiento.
- Corrección en la ejecución y en la presentación del trabajo.

- Originalidad y creatividad.
- Destreza en el uso de materiales, instrumentos y técnicas

9.2 Criterios para la evaluación de las actividades de enseñanza-aprendizaje

Se valorará si el alumno/a se ajusta o no a alguno de los siguientes aspectos:

- Sabe cómo buscar más información que la que le ofrece el/la docente.
 - Conoce ciertos recursos técnicos y tiene habilidad para ejecutarlos.
 - Al recoger información: sabe ordenarla y estructurarla.
 - Estructura la información recogida y sabe aplicarla al trabajo concreto que realiza.
 - Comprende la información y abstrae los conceptos necesarios para su aplicación en diferentes trabajos.
 - Posee originalidad y creatividad desarrollada.
 - Conoce la mayoría de las técnicas y manifiesta habilidad en el manejo de instrumentos.
 - Tiene habilidades gráfico-plásticas y conoce las técnicas.
 - Dispone de un elevado número de recursos propios y utiliza los más adecuados en cada caso.
 - Posee destreza en el uso de materiales y técnicas e instrumentos.
 - Muestra corrección en la presentación de los trabajos.
 - Cuida el material y se interesa por el aspecto de los trabajos realizados
 - Cumple los plazos de entrega.
- Muestra corrección en la ejecución o solución de las actividades.
- Cuida los materiales y soportes, pero descuida el aspecto final.
 - Entrega los trabajos en las fechas previstas.
 - Entrega trabajos limpios, precisos y ordenados. Se preocupa de los materiales y soportes.
 - Utiliza adecuadamente los materiales y soportes que utiliza.
 - Consigue un acabado personal y apropiado al propósito del trabajo solicitado
 - Es capaz de explicar el desarrollo de su trabajo.
 - Produce algún tipo de comunicación oral o escrita sobre su trabajo.
 - Explica aspectos globales de su trabajo, y sabe analizarlo.
 - Analiza algunos elementos de su trabajo y establece relaciones con el significado.

- Expresa verbalmente los elementos utilizados, su sintaxis y la relación con los significados que se producen.

- La solución aportada a la actividad es correcta.
- El trabajo ejecutado no contiene errores.
- La solución es adecuada en términos generales.
- La ejecución de la actividad es adecuada y personal.

9.3 Orientaciones para la evaluación

- Todo proceso de evaluación cuenta con tres fases: evaluación inicial (que permite una aproximación al nivel de conocimiento existente en el alumnado antes de iniciar el proceso de aprendizaje), evaluación formativa (permite medir el grado de asimilación que acompaña al proceso de aprendizaje) y evaluación sumativa (analiza el resultado obtenido al final del proceso de aprendizaje).
- ¿Qué se debe o desea evaluar?
- Los conocimientos previos que permitan adecuar el proceso educativo que haga posibles los aprendizajes significativos.
- Los avances, dificultades, trabas, que configuran el proceso de aprendizaje. También se puede evaluar el propio proceso. Se pretende posibilitar la modificación de estrategias de aprendizaje y adecuarlas a las necesidades detectadas.
- Los tipos y grados de aprendizaje que estipulan los objetivos, esto es, constatar el nivel alcanzado en la adquisición de las capacidades formuladas en los objetivos.
- ¿Cómo se ha de evaluar?
- Mediante una observación directa y sistemática de todo el proceso de aprendizaje. Empleando preguntas orales, revisando las actividades propuestas, registrando todas las cuestiones observadas, analizando e interpretándolas consecuencias de tales observaciones.
- A todo ello contribuirán las pruebas de evaluación, los análisis de los trabajos realizados y la elaboración de los cuestionarios de autoevaluación.
- El interés, esfuerzo y dedicación de los alumno/as en la realización de las actividades será, así mismo, valorado. Una evaluación continuada y formativa exige el uso de múltiples instrumentos a lo largo del proceso educativo para permitir la recogida fiable de información y su posterior uso evaluador.

9.4 Alumnado con la materia pendiente

Los alumnos/as con la materia pendiente que no la cursen actualmente, deberán presentar un cuaderno de trabajo que se entregará a la jefa de departamento, quien despejará las posibles dudas sobre el proceso evaluador. Los alumnos que cursen actualmente la materia y que la tengan pendiente de cursos anteriores, aprobarán la pendiente si superan los contenidos de la asignatura cursada durante el periodo escolar 2020/2021.

10. Criterios de evaluación de la E.P.V.A. Estándares de aprendizaje evaluables. Competencias clave.

La materia E.P.V.A trabaja sus contenidos con carácter cíclico, por lo que desde la base curricular y contenidos mínimos se aumenta el nivel o dificultad de estos con el avance de los cursos, siendo esta metodología parte de una enseñanza basada en la evaluación continua.

Atendiendo a esta variante, hemos dividido el siguiente epígrafe en: 1º ciclo (1º y 2º ESO), 2º ciclo (4º ESO), y Bachillerato (1º y 2º BACH).

Educación Plástica, Visual y Audiovisual. 1º ciclo ESO

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Competencias clave
Bloque 1. Expresión plástica		
1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.	CCL-CCEC
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas. 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el	CCL CAAC CCEC

	plano con el concepto de ritmo,	
--	---------------------------------------	--

	<p>aplicándolos de forma libre y espontánea. 2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.</p>	
<p>3.Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros)</p>	<p>3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)</p>	<p>CIEE CCEC</p>

<p>4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.</p>	<p>4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo</p> <p>4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito</p> <p>4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.</p> <p>4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.</p>	<p>CCL CMCT CCEC</p>
---	--	------------------------------

<p>5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.</p>	<p>5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios. 6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.</p>	<p>CMCT</p>
<p>6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.</p>	<p>6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas. 6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.</p>	<p>CD CCEC</p>
<p>7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.</p>	<p>7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.</p>	<p>CMCT CAA</p>

<p>8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.</p>	<p>8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales. 8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.</p>	<p>CIEE CCEC</p>
<p>9. Crear composiciones plásticas personales y colectivas.</p>	<p>9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p>	<p>CAA- CD</p>
<p>10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</p>	<p>10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</p>	<p>CCEC</p>

<p>11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas graficoplásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.</p>	<p>11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. 11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas. 11.3.11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones ...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas. 11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo , rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones</p>	<p>CAA- CSC- CCEC</p>
--	--	-------------------------------

	<p>, collages matéricos y figuras tridimensional es.</p> <p>11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.</p> <p>11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades grafico - plásticas.</p> <p>11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>	
Bloque 2. Comunicación audiovisual		
<p>1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.</p>	<p>1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.</p>	<p>CMCT, CEC</p>
<p>2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la</p>	<p>2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la</p>	<p>CMCT, CEC</p>

elaboración de obras propias.		
-------------------------------------	--	--

	<p>Gestalt. 2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.</p>	
<p>3. Identificar significativo y significado en un signo visual.</p>	<p>3.1. Distingue significativo y significado en un signo visual.</p>	<p>CCL</p>
<p>4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.</p>	<p>4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.</p>	<p>CCEC</p>
<p>5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significativo-significado: símbolos e iconos.</p>	<p>5.1. Distingue símbolos de iconos. 5.2. Diseña símbolos e iconos.</p>	<p>CCL</p>
<p>6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.</p>	<p>6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. 6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las</p>	<p>CCL- CCEC</p>

	herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.	
7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. 7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.	CD, CSC, SIEP
8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelitas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.	CCEC- CCL
9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.	CMCT, SIEP
10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.	CCL

<p>11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.</p>	<p>11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. 11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.</p>	<p>CCL, CSC</p>
<p>12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.</p>	<p>12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, story board, realización...). Valora de manera crítica los resultados.</p>	<p>CIEE- CSC- CD</p>
<p>13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.</p>	<p>13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.</p>	<p>CAA, CSC, CEC</p>
<p>14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.</p>	<p>14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.</p>	<p>CAA, CSC, SIEP</p>
<p>15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre</p>	<p>15.1. Reflexiona críticamente sobre una</p>	<p>CAA, CSC, CEC</p>

la relación del lenguaje		
-----------------------------	--	--

<p>cinematográfico con el mensaje de la obra.</p>	<p>obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.</p>	
<p>16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.</p>	<p>16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada</p>	<p>CMCT-CD</p>
<p>Bloque 3. Dibujo técnico</p>		
<p>1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.</p>	<p>1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.</p>	<p>CMCT-CCEC</p>
<p>2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.</p>	<p>2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.</p>	<p>CMCT-CAA</p>
<p>3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.</p>	<p>3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.</p>	<p>CMCT</p>

<p>4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.</p>	<p>4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.</p>	<p>CMCT</p>
<p>5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.</p>	<p>5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilite.</p>	<p>CMCT- CCEC</p>
<p>6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.</p>	<p>6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.</p>	<p>CMCT</p>
<p>7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.</p>	<p>7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.</p>	<p>CMCT</p>
<p>8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.</p>	<p>8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.</p>	<p>CMCT</p>
<p>9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.</p>	<p>9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.</p>	<p>CMCT</p>
<p>10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.</p>	<p>10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.</p>	<p>CMCT</p>

<p>11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.</p>	<p>11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales. 11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.</p>	<p>CMCT</p>
<p>12. Conocer lugares geométricos y definirlos.</p>	<p>12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).</p>	<p>CCL, SIEP</p>
<p>13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.</p>	<p>13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.</p>	<p>CMCT-CCEC</p>
<p>14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).</p>	<p>14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.</p>	<p>CMCT-CAA</p>
<p>15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.</p>	<p>15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.</p>	<p>CMCT</p>

<p>16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.</p>	<p>16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.</p>	<p>CCEC- CMCT</p>
<p>17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.</p>	<p>17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.</p>	<p>CMCT- CCEC</p>
<p>18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.</p>	<p>18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.</p>	<p>CMCT- CAA</p>
<p>19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.</p>	<p>19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.</p>	<p>CMCT</p>
<p>20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.</p>	<p>20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.</p>	<p>CMCT</p>
<p>21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.</p>	<p>21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.</p>	<p>CMCT</p>
<p>22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.</p>	<p>22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. 22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre</p>	<p>CMCT, SIEP</p>

	circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.	
23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.	CMCT
24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.	CMCT, SIEP
25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.	CMCT, CAA
26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.	CMCT, SIEP
27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.	27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.	CMCT
28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.	CMCT-CCEC

<p>29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.</p>	<p>29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.</p>	<p>CMCT-CCEC</p>
--	--	------------------

Educación Plástica, Visual y Audiovisual. 2º ciclo. 4º ESO

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Competencias clave
Bloque 1. Expresión plástica		
<p>1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.</p>	<p>1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.</p>	<p>CSC-CIEE-CCEC</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. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión. 2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen. 2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.</p>	<p>CCL-CMCT-CCEC</p>

<p>3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.</p>	<p>3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos. 3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>	<p>CAA- CIEE- CCEC</p>
<p>4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p>	<p>4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p>	<p>CAA- CSC</p>
<p>5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.</p>	<p>5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos</p>	<p>CCL- CCEC</p>

	<p>de la misma. 5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen</p>	
Bloque 2. Dibujo técnico		
<p>1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.</p>	<p>1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo. 1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico. 1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces. 1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.</p>	<p>CMCT- CCEC</p>
<p>2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p>	<p>2.1. Visualiza formas tridimensional es definidas por sus vistas</p>	<p>CMCT</p>

	<p>principales. 2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensional es sencillas. 2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensional</p>	
--	---	--

	<p>es, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.</p> <p>2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.</p>	
<p>3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.</p>	<p>3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.</p>	<p>CD</p>
<p>Bloque 3. Fundamentos del diseño</p>		
<p>1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.</p>	<p>1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.</p> <p>1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal. ,.</p>	<p>CCL- CCEC</p>

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

	<p>pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.</p>	
Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia		
<p>1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.</p>	<p>1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos. 1.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película. 2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.</p>	<p>CCL- CCEC</p>
<p>2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p>	<p>2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.</p>	<p>CCL- CD- CCEC</p>

	2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.	
3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador. 3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico. 3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.	CD- CAA- CIEEC CEC
4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.	4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.	CCL

Dibujo Técnico de Bachillerato

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables	Competencias clave
Bloque 1. Geometría y Dibujo Técnico		
1. Resolver problemas de trazados geométricos y de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema «paso a paso» y/o figura de análisis	1.1. Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares	CAA SIEPC EC CMCT CD

<p>elaborada previamente.</p>	<p>cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas</p> <p>1.2. Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.</p> <p>1.3. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones</p> <p>1.4. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.</p>	
-------------------------------	--	--

	<p>1.5. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.</p> <p>1.6. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.</p> <p>1.7.1.7. Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.</p> <p>1.8.1.8. Comprende las características de las transformacio</p>	
--	---	--

	<p>nes geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas</p>	
<p>2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. Saber realizar dibujos con materiales tradicionales y con programas de dibujo vectorial por ordenador.</p>	<p>2.1. Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia. 2.2. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p> <p>2.2. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las</p>	<p>CAA CMCT CD</p>

	<p>líneas auxiliares utilizadas</p> <p>2.3. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.</p> <p>2.4. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos</p>	
--	---	--

Bloque 2. Sistemas de representación

<p>1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.</p>	<p>1.1. Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema</p> <p>1.2. Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de</p>	<p>CAA CMCT CCL CD</p>
--	--	------------------------------------

	<p>representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo</p> <p>1.3. Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles.</p> <p>1.4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada</p>	
<p>2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p>	<p>2.1. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las</p>	<p>CAA CMCT SIEP</p>

	<p>proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p> <p>2.2. Visualiza en el espacio perspectivas formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).</p> <p>2.3. Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionales y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud.</p> <p>2.4. Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante</p>	
--	---	--

	<p>perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud</p> <p>2.5. Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel</p>	
<p>3. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados</p>	<p>3.1. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado</p> <p>3.2. Realiza</p>	<p>CAA CMCT SIEP</p>

	<p>perspectivas caballerías o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado</p>	
<p>4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final</p>	<p>4.2. Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p> <p>4.3. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzada o con la ayuda de plantillas de curvas</p>	<p>CAA CMCT SIEP</p>
Bloque 3. Normalización.		
<p>1. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de</p>	<p>1.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e</p>	<p>CAA CMCT SIEP CSC</p>

producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario		
--	--	--

<p>final.</p>	<p>ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación</p>	
<p>2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos</p>	<p>2.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas. 2.2. Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas. 2.3. Acota piezas</p>	<p>CAA CMCT SIEP CSC</p>

	<p>industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional de acuerdo a la norma.</p> <p>2.4. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, de acuerdo a la norma.</p> <p>2.5. Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.</p>	
--	---	--

11. Contenidos:

En la educación secundaria obligatoria, la EPVA se constituyen en una materia con estructura propia y se distingue como una poderosa y eficiente herramienta en el marco artístico-cultural. De este modo se responde a las características del alumnado en esta fase del proceso de aprendizaje, desarrollando su capacidad de expresión artística

En este período de la educación secundaria obligatoria, comienza el desarrollo del pensamiento lógico-formal de nuestros alumnos y alumnas. El currículo es continuo a lo largo de la etapa, de tal forma que en cada curso se revisarán contenidos del curso anterior, y se establecerá al mismo tiempo una escala gradual de complejidad. En el primer nivel, se iniciará el proceso de sensibilización hacia el contenido plástico y el acercamiento al significado de los mensajes visuales. Se tratará de que la alumna y el alumno comiencen a diferenciar y reconocer los elementos básicos del código visual y adquiera ciertas habilidades en el uso de los distintos medios expresivos o destrezas del lenguaje plástico.

Finalmente, el desarrollo de los contenidos de la materia, en sus dos líneas del saber ver para comprender y del saber hacer para expresarse, no tiene como objetivo final la formación de artistas, ni una formación académica muy especializada, que será el objetivo de estudios posteriores, pero sí que contribuirá al desarrollo de aquellas capacidades de las alumnas y los alumnos que les permitan una formación profesional de base dentro del campo de la expresión plástica, y en todo su abanico de posibilidades: publicidad, cómic, televisión, cine, fotografía, diseño, dibujo, pintura, escultura y arquitectura.

Curso: 1.º ESO.**BLOQUE 1:** Expresión Plástica Visual y Audiovisual.

La observación directa. Aspectos visuales y plásticos del entorno. Forma, objeto y conjunto. Relación figura-fondo. Formas naturales y artificiales. El punto como elemento básico de las formas y sus diferentes aplicaciones. Semántica de la línea. Utilización de la línea como estructura, contorno y textura en la representación de formas. Distintas direcciones de la línea en el plano y en el espacio. Diferenciación entre grafismo y trazo de la línea. El plano en la estructura de formas e imágenes. Relaciones entre planos: penetración, superposición, transparencia...

El color como fenómeno físico y visual. Mezclas sustractivas. Dimensiones del color: Tono, valor y saturación. Escalas cromáticas. Armonías y contrastes. Experimentación con grupos de colores. El color como medio de expresión y representación. El color como sistema codificado. Interrelaciones entre colores. Receptividad y sensibilización ante el color y la luz de su entorno inmediato.

La textura. Cualidades expresivas. Tipos de texturas con finalidad expresiva. Texturas orgánicas y geométricas. Expresividad de las formas a través de las texturas. Técnicas para texturas visuales y táctiles.

Composición bidimensional. Elementos configuradores y sintácticos de la imagen. Elementos conceptuales, visuales, de relación. Criterios de composición. Capacidad ordenadora de los elementos básicos de expresión en el plano. Elementos de composición: equilibrio, proporción y ritmo. Estructuras naturales orgánicas e inorgánicas.

Representación de la figura humana. Esquemas de movimiento. Caracterización y expresividad a través de los gestos.

Incidencia de la luz en las figuras. Crear sensación de espacio y volumen mediante el uso del clarooscuro. La entonación y el peso visual.

Características de la obra tridimensional. Construcción de formas tridimensionales. Técnicas tridimensionales. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho. La relación entre el plano y el volumen: seriaciones, desarrollos y manipulación del plano.

Léxico propio de la materia a través de medios de expresión gráfico-plásticos. Técnicas gráfico-plásticas secas y húmedas. Collage.

Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.

BLOQUE 2: Comunicación Audiovisual.

Elementos del proceso de comunicación.

Comunicación visual y audiovisual. Lenguaje visual. Lenguaje audiovisual. Medios de creación artística: arquitectura, escultura, pintura, diseño, fotografía, cómic, cine, televisión, prensa, publicidad y otras tecnologías multimedia. Finalidades de los lenguajes visuales y audiovisuales: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Utilización creativa de los lenguajes visuales para expresar ideas.

Estructura formal de las imágenes. Imágenes figurativas y abstractas. La imagen representativa y la imagen simbólica. Comprender una obra pictórica. Símbolos y signos (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Signos convencionales (significantes y significados). Modos expresivos utilizados en mensajes publicitarios, gráficos, visuales y audiovisuales. Técnicas y soportes de la imagen fija: cómic, fotografía, fotonovela, e infografía. Imagen secuencial (cómic, story-board, fotonovela, etc.). Proceso de realización.

Recursos de las tecnologías de la información y la comunicación. Manipulación de imágenes con fotocopiadora, escáner, programas de dibujo...

Utilización creativa de los lenguajes visuales para expresar ideas.

BLOQUE 3: Dibujo técnico

Presencia de la geometría en el arte y la naturaleza. Conceptos y relaciones geométricos básicos. Instrumentos de dibujo técnico. Paralelas y perpendiculares.

El dibujo técnico. Destrezas para el uso de las herramientas: compás, regla, escuadra y cartabón. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.

Elementos geométricos básicos. conceptos y relaciones.

Lugares geométricos: bisectriz, mediatriz y circunferencia. Elementos de la circunferencia, posiciones relativas.

Segmentos: Trazados y operaciones.

Ángulos: clasificación, y operaciones. Teorema de Thales y aplicaciones.

Curso: 2.º ESO.

BLOQUE 1: Expresión Plástica

Elementos configurativos de los lenguajes visuales. Valores expresivos del punto, la línea y el plano. Diferenciación entre grafismo y trazo de la línea. Relación figura-fondo. Formas naturales y artificiales.

El color como fenómeno físico y visual. Mezclas aditivas y sustractivas. Dimensiones del color: Tono, valor y saturación. Escalas cromáticas. Armonías y contrastes. Experimentación con grupos de colores. El color como medio de expresión y representación. Valores expresivos y psicológicos. Valores subjetivos del color en mensajes. Interrelaciones entre colores. Variaciones expresivas a través del color y la luz de su entorno inmediato.

Incidencia de la luz en las figuras. Cualidades expresivas del clarooscuro. Zonas de luz, sombra y penumbra.

Sintaxis de la imagen. Esquemas de composición. Proporción, equilibrio y ritmo. Valoración de la relación entre composición y expresión. Elementos de relación: posición, dirección, espacio, gravedad... Simetría y asimetría. Análisis gráfico de estructuras naturales orgánicas e inorgánicas.

El módulo. Composiciones modulares. Giros y traslaciones. Formas modulares bidimensionales básicas. Organización geométrica del plano a partir de estructuras modulares básicas. Repetición y ritmo.

Representación de la figura humana: esquemas de movimiento, proporción y rasgos expresivos.

Construcción de formas tridimensionales. Técnicas tridimensionales. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho. La relación entre el plano y el volumen: seriaciones, desarrollos y manipulación del plano.

Léxico propio de la materia a través de medios de expresión gráfico-plásticos. Técnicas gráfico-plásticas secas y húmedas. Pigmentos, aglutinantes y disolventes.

Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.

BLOQUE 2: Lenguaje Audiovisual

Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas.

Comunicación visual y audiovisual. Lenguaje visual. Lenguaje audiovisual. Lenguajes específicos: arquitectura, escultura, pintura, diseño, fotografía, cómic, cine, televisión, prensa, publicidad y otras tecnologías. Finalidades de los lenguajes visuales y audiovisuales: informativa, comunicativa, expresiva y estética.

Niveles de iconicidad de la imagen. La imagen representativa y la imagen simbólica. Símbolos y signos (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).

Modos expresivos utilizados en mensajes publicitarios, gráficos, visuales y audiovisuales. Significados de una imagen según su contexto: expresivo-emotivo y referencial. Aspectos denotativos y connotativos. Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, cine y televisión.

Procesos, técnicas y procedimientos propios de la fotografía, del vídeo y el cine, para producir mensajes visuales y audiovisuales. Técnicas y soportes de la imagen fija y en movimiento: fotografía, fotonovela, vídeo, cine, televisión e infografía. Recursos narrativos y expresivos (punto de vista, encuadre, plano, etc.). Publicidad. Análisis y contextualización del mensaje publicitario, recursos de las tecnologías de la información y la comunicación. Elaboración y manipulación de imágenes utilizando la cámara fotográfica, la cámara de vídeo, programas informáticos, etc.

Factores concurrentes en los distintos campos de la expresión visual: personales, sociales, anecdóticos, simbólicos, etc. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias. Manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica de la obra de arte.

BLOQUE 3: Dibujo Técnico

Instrumentos de dibujo técnico.

Estructura geométrica en las formas de nuestro entorno.

El punto, la línea y el plano como elementos generadores de formas geométricas. Lugares geométricos.

Polígonos regulares: clasificación y construcción. Triángulos: puntos y rectas notables.

Teorema de Thales y aplicaciones.

Definición y construcción de tangencias y enlaces. Aplicación a la creación de formas.

Óvalo, ovoide y espiral. Aplicación de tangencias y enlaces.

Relatividad del tamaño de las formas. Proporción y escalas. Espacio y el volumen.

Representación objetiva de formas tridimensionales en el plano. Sistemas convencionales proyectivos con fines expresivos y descriptivos: sistema diédrico, sistema axonométrico y perspectiva cónica. Aproximación a sus elementos principales.

Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.

Curso: 4.º ESO.**BLOQUE 1:** Expresión Plástica

Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio la expresión gráfico-plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad.

Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Técnicas gráfico-plásticas complejas. Materiales y soportes.

Significado de la imagen. Elementos configurativos de los lenguajes visuales. La línea como elemento estructurador de la forma: el encaje. La línea como abstracción de la forma. Carácter expresivo del trazo y el grafismo. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.

El color en la composición. Simbología y psicología del color. Aplicaciones del color con intencionalidad. Relatividad del color. Simbología del color en distintas manifestaciones artísticas. Texturas visuales.

Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales.

Percepción y análisis de los aspectos visuales y plásticos del entorno. imágenes. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos. Interacción entre los distintos lenguajes plásticos.

Signos convencionales del código visual presentes en su entorno, (imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos). Aspectos connotativos y denotativos en la interpretación de imágenes. Cualidades plásticas y expresivas de las imágenes en los medios de comunicación. Distintas interpretaciones de una imagen.

Proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final). Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales, limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales

BLOQUE 2: Dibujo Técnico

El dibujo técnico en la comunicación visual. Dibujo expresivo y dibujo descriptivo.

Formas planas. Polígonos. Estructura de la forma. Estructura de formas complejas: ramificación, traslación, expansión. Construcción de formas poligonales. Composiciones decorativas. Transformaciones formales. Aplicaciones en el diseño gráfico.

Trazados geométricos: Tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño.

Proporción y escalas. Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis.

Descripción objetiva de las formas. Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera. Perspectiva cónica: construcciones aproximadas según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno.

Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos.

Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes.
Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.

BLOQUE 3: Fundamentos del diseño

Concepto de módulo, medida y canon. Movimientos en el plano y creación de submódulos. Formas modulares. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales. criterios compositivos.

Lenguajes visuales del diseño (gráfico, interiorismo, modas...) y la publicidad. Técnicas de expresión gráfico-plásticas aplicadas al diseño. Fundamentos del diseño. Elementos estéticos y funcionales.

Ámbitos de aplicación. Principales campos del diseño. Últimas tendencias artísticas. Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Tendencias del diseño destinadas a mejorar la calidad de vida. Lenguaje del diseño.

Procesos creativos en el diseño. Proyecto técnico. Estudio de mercado. Prototipo y maqueta.

Diseño gráfico de imagen: Imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética. El diseño de la comunicación multimedia: páginas web

Diseño industrial: Características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad.

Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D.

Proyectos creativos de diseño.

BLOQUE 4: Lenguaje Audiovisual y multimedia

Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas. La fotografía: inicios y evolución. Cuestiones técnicas. Tipos de fotografía: artística y documental. Recursos estéticos.

La publicidad: tipos de publicidad según el soporte. El formato del anuncio. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo.

El lenguaje y la sintaxis de la Imagen secuencial: (cómic, story-board, fotonovela, etc.).

Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades. imágenes de cine, vídeo y multimedia. Lenguaje cinematográfico. Cine de animación. Producciones de dentro y fuera de la Comunidad Aragonesa. Proyectos visuales y audiovisuales.

12. Metodología

12.1. Reflexión acerca de la propuesta de actividades de enseñanza-aprendizaje correspondientes a cada uno de los bloques didácticos.

Se ha planificado un conjunto de materiales didácticos, en forma de actividades de enseñanza-aprendizaje, relacionados directamente con los contenidos. Para su elaboración, se ha tenido en todo momento como referente el currículo básico del área de Educación Plástica y Visual.

Los materiales seleccionados y organizados para trabajar en el aula en forma de actividades de enseñanza- aprendizaje han sido seleccionados y preparados con el objetivo de abarcar dos cuestiones fundamentales:

□ El **desarrollo** de la totalidad de los **contenidos** propuestos, que posibilitará la adquisición de las **competencias** previstas en el Diseño Curricular Base (DCB) del área de Educación Plástica y Visual correspondiente al alumnado de esta edad.

□ La **formación integral** de los alumnos, tratando aspectos y realidades que tienen relación con su formación cultural y con su entorno cotidiano, introduciendo las nuevas tecnologías de la

información (Internet, multimedia, televisión, cine...) y desarrollando actitudes críticas ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad, así como el fomento del trabajo en equipo, el respeto a los demás y el rechazo de cualquier tipo de discriminación.

Cada unidad didáctica consta de una serie de actividades –diferentes y organizadas en diversos grados de dificultad para atender a la diversidad– que desarrollan los conceptos globales establecidos y hacen posible la adquisición de las competencias y de las capacidades, destrezas y actitudes del área. Estos conceptos, que se encuentran definidos en los objetivos generales del área de Plástica, tienen en cuenta, además, las diferentes capacidades iniciales y la diversificación de intereses de los alumnos.

A través de las actividades de aula que se proponen –extensas, completas y variadas– se trata de estimular la imaginación y la creatividad, el estudio y la experimentación (dentro de su nivel) de procedimientos relacionados con las nuevas tecnologías de la imagen, y la realización de apuntes y esbozos correspondientes al proceso de creación y elaboración.

Un aspecto importante que se debe conseguir es que cada alumno participe en las tareas disfrutándolas, sabiéndose respetado al desarrollar sus posibilidades de observación, análisis y expresivas y, a la vez, siendo crítico con su aprendizaje y apreciando y valorando el trabajo bien hecho.

En la medida de lo posible, se experimentará con las nuevas tecnologías.

12.2. Orientaciones didácticas, metodología.

12.2.1 Pautas metodológicas

El proceso metodológico a seguir ha de tener en cuenta las peculiaridades y circunstancias de cada aula, grupo de alumnos y alumnas, su desarrollo intelectual y emocional. Por lo tanto, el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación secundaria obligatoria debe desarrollarse en un clima de apoyo y confianza que favorezca la motivación y el esfuerzo personal, se adaptará a las características de cada alumno y alumna, favorecerá sus capacidades para aprender por sí mismos y para trabajar en equipo, y les iniciará en el conocimiento de la realidad de acuerdo con los principios del método científico.

En consecuencia, para conseguir unos resultados satisfactorios, proponemos se tengan en cuenta los siguientes principios:

- Hemos de considerar que el Área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual es un área primordialmente conceptual, y no sólo procedimental, ya que a través de ella se deben adquirir unos conceptos claros y definidos, tanto creativos como expresivos. La plástica se plantea como una actividad racional que utiliza la manualidad para expresarse.
- Se debe tener en cuenta la heterogeneidad del alumnado y actuar en consecuencia, por lo que los enfoques metodológicos se adaptarán a las necesidades de cada individuo.
- Los conceptos han de tratarse de forma secuenciada, bien definidos y acotados, de modo que eviten la ambigüedad; por otra parte, deben fomentar la capacidad de abstracción. El desarrollo de la capacidad manual lo conseguirá el propio alumno mediante las actividades de enseñanza-aprendizaje propuestas para cada Unidad Didáctica.

- La Educación Plástica, Visual Y audiovisual en la ESO no constituye una iniciación a los estudios artísticos. Su punto de partida debe encontrarse en el mundo cotidiano de imágenes y hechos plásticos en el que se mueven los alumno/as. Este mundo está lleno de productos propios de:
 - Arquitectura.
 - Artes Plásticas.
 - Diseño Gráfico.
 - Diseño Industrial.
 - Moda.
 - Imágenes visuales transmitidas por diferentes medios: televisión, cine, vídeo, Internet, fotografía...
- Los alumnos/as, mediante la experimentación, el trabajo en grupo, la búsqueda y selección de información, y la puesta en común de los trabajos realizados, tienen la posibilidad de aprehender la realidad, favoreciéndose la comunicación entre ellos/as.
- Las actividades de enseñanza-aprendizaje propuestas tienen un referente de seguridad que le permite al alumno/a superar las dificultades de su tarea. Para ello, se presenta un número elevado, secuenciado, progresivo y variado de actividades, con lo que, también, se puede trabajar bien la diversidad del alumnado.
- El proceso de enseñanza-aprendizaje debe materializarse en la creación de mensajes visuales por medio de técnicas y procedimientos adecuados, tanto de forma individual como colectiva, sobre todo, si tenemos en cuenta las posibilidades que ofrecen hoy las tecnologías de la información y la comunicación.

Los principios metodológicos en los que basaremos nuestra actividad docente son:

- **Motivación:** Insertar al alumno/a en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es quizás, la tarea más difícil de la labor docente, por lo que, el profesor/a, deberá elaborar estrategias que sustenten la metodología global propuesta.
- **Investigación:** Entendida tanto como principio didáctico que imbuya toda la creatividad y marque la forma de trabajar, como estrategia didáctica. Se plantea una investigación, no en el sentido científico de lapalabra, sino en el experimental, es decir, que el alumno/a descubra a través de la experiencia y la observación.
- **Creatividad:** El desarrollo de la creatividad es prioritario en el lenguaje plástico y visual, puesto que toda la actividad expresiva lo es en cuanto supone una creación por parte del individuo. Se trata, no sólo de desarrollar destrezas o lograr técnicas que permitan realizar determinados trabajos o tareas, sino, y sobre todo, de fomentar el uso, de un modo creativo y particular, de diversos procedimientos aplicados a un mismo fin.

Se potenciará la creatividad a través de sus principales indicadores:

- **Fluidez,** indica la capacidad de solucionar problemas dando más de una respuesta a una misma situación, o de producir un gran número de ideas en un tiempo determinado.

- **Ductilidad**, para ser capaces de adaptarse a las circunstancias y situaciones concretas, y de reformar o variar, si así lo requieren las circunstancias, el proyecto o idea.
- **Originalidad**, en el sentido de intentar crear un trabajo diferente, para que cada trabajo sea expresión del propio individuo y, por tanto, perfectamente reconocible e identificable; también se interpreta como la capacidad de obtener soluciones o respuestas poco comunes para realizar asociaciones inhabituales.
- **Flexibilidad y redefinición**, para poder enfocar los problemas desde distintos puntos de vista y poder pasar de unas soluciones visuales y plásticas a otras.
- **Elaboración**, que implica la habilidad y persistencia necesarios para llevar a cabo una creación, venciendo no sólo los problemas de índole material, sino también los personales y sociales, así como la producción de múltiples soluciones para la organización y materialización de un proyecto o idea.

De todos modos, conviene dejar claro, que **“el fin último del proceso educativo del Área de Plástica y Visual, no es crear artistas, sino permitir que los que potencialmente lo sean, puedan llegar a serlo, e introducir una serie de valores que ayuden al individuo a expresarse”**

Papel del profesor/a

El papel del profesor como coordinador central del proceso de trabajo, es muy importante y a la vez complicado, puesto que ha de enfrentarse a modos y situaciones muy variadas mediante los que los alumnos intentan experiencias artísticas. Por lo tanto, deberá procurar:

- **Motivar** a los alumnos para que sean capaces de observar, analizar, comprender y ver, críticamente, el mundo que les rodea. Con esta acción motivadora, se pretende captar el interés del alumnado, resaltando la actualidad y cercanía de los temas y actividades tratados, la necesidad de su estudio, su aplicación formativa y orientadora, así como las posibilidades de aplicación.
- **Orientar y organizar** la búsqueda de información necesaria, libros, material informático, catálogos, vídeos, revistas, películas, recursos informáticos, Internet, etc.
- **Planificar y programar** las tareas académicas de desarrollo curricular, secuenciando el orden de las mismas, repartiendo tiempos, todo ello con las necesarias dosis de flexibilidad y adaptación a situaciones imprevistas.
- **Ser creativo** para poder dar la respuesta, más adecuada, a los problemas tanto teóricos, como prácticos que surjan.
- **Tratar** de que los alumnos:

Disfruten en la tarea de observación de realizaciones plásticas, tanto propias como ajenas.

Respeten las expresiones y creaciones de los demás.

Valorar el proceso creativo como tal, y evitar el encasillamiento de las actividades plásticas en las categorías de Dibujo lineal y artístico.

Elegir el **materia**l a utilizar (libro de texto y de actividades, materiales en papel o informáticos, soportes audiovisuales, programas de ordenador, etc.) basándose en criterios académicos y de atención a la diversidad.

12.2.2 Tratamiento a la diversidad

Los intereses y capacidades de cada alumno/a son diferentes y deberán ser tenidos en cuenta a la hora de impartir el área, sobre todo, en lo referente a los ritmos de aprendizaje y de progresión.

En este sentido, conviene conocer el punto de partida de cada uno de los alumnos, para un posterior aprendizaje y planificar los niveles de dificultad que se van a encontrar los alumno/as, así como el número de actividades de enseñanza-aprendizaje que habrán de desarrollar.

Hay preparado un cuadernillo de trabajo para alumnos de nueva incorporación y sin conocimientos suficientes de nuestro idioma, para que lo trabajen tanto en el aula como en ATAL, adaptando los contenidos a las carencias lingüísticas del alumnado.

El Dto. Tiene una propuesta educativa basada en cuatro bloques de competencias, donde se atienden las dificultades diversas que presenta el alumnado, según sus diferencias: sean intelectuales, sociales, etc., proponiendo diversas soluciones a cada uno de los problemas más habituales.

12.2.3. Conocimientos previos

Mediante una charla en grupo y una encuesta por escrito, al comienzo de la primera sesión y después de explicar la programación general de la materia, realizaremos una prueba o análisis para conocer el nivel de conocimientos previos, mediante los cuales estaremos en condiciones de establecer todo el proceso y poder abordar los aprendizajes significativos adecuados.

A modo de sugerencia, señalamos, a continuación, una posible propuesta de conocimientos previos a analizar para el cuarto curso:

Conocimiento y práctica de instrumentos elementales de dibujo.
Conceptos básicos sobre la definición de formas geométricas.
Conocimiento y manejo de soportes de mayor uso y aplicación

Nociones básicas sobre el color, gamas, mezclas de colores primarios y secundarios, expresividad.

Aspectos básicos sobre la observación y percepción de manifestaciones artística, plásticas y audiovisuales de nuestra cultura.

13. Medios didácticos y material de apoyo

13.1. Libros de texto:

Educación Plástica y Visual I, Ed. Donostiarra
Educación Plástica y Visual II, Ed. Donostiarra.

13.2. Materiales recomendados para alumnado.

El material con el que se ejecuta un trabajo artístico no posee ninguna cualidad artística en su forma natural. Solo a través de la expresión en el arte, la forma adquiere significado y el material se convierte en un valor artístico.

Los alumno/as deben conocer muchas cuestiones sobre los materiales, y parte de esta labor, puede realizarse a través de la *experimentación*. Siempre aparecen materiales nuevos o nuevas formas de usar los materiales conocidos.

El profesor debe procurar que el alumno *investigue* sobre nuevos materiales o formas nuevas de uso de los existentes, haciéndoles ver que no es preciso que sean caros para que puedan ser utilizados.

Material recomendado para que disponga el alumno/a:

- Regla y juego de escuadras.
- Compás.
- Transportador de ángulos.
- Portaminas y minas de grafito duras (3H) y blandas (HB). Carboncillo y difumino.
- Estilógrafos.
- Ceras y barras de pastel.
- Lápices de colores y rotuladores gruesos y finos.
- Pinceles, botes de témpera.
- Tijeras, cuchilla, pegamento, goma de borrar.
- Papel de distintos gramajes y formatos

13.3. Recursos didácticos

En la selección de recursos didácticos hay que tener en cuenta una serie de factores, entre los que destacamos los siguientes:

- Adecuación al objetivo que se desea alcanzar; el empleo del recurso debe estar inserto en una determinada experiencia de aprendizaje, cuyos objetivos estarán determinados.
- Adecuación al nivel de maduración de los alumnos.
- Accesibilidad al profesor y a los alumnos: por ejemplo, un itinerario por los alrededores del Instituto, es más accesible que una salida a lugares alejados.
- Calidad: que pueda verse y oírse con claridad, que tengan márgenes controlados de error, etc.
- Coste: que su coste esté en proporción con su rendimiento para el aprendizaje de los alumno/as.
- Posibilidad que ofrece para que el alumno/a sea artífice de su propio aprendizaje; son mejores los recursos que favorecen la participación activa de los alumnos. La personal e intransferible experiencia del contacto directo con la realidad circundante, árboles, piedras, rocas, mar, animales, edificios.., es un estímulo para la sensibilización ante los colores, texturas, formas e imágenes que nos rodean, enriquece notablemente las posibilidades de observación y análisis del entorno visible, proporciona materiales variados y puede servir para el desarrollo de las capacidades de representación e interpretación gráfica y plástica.

A continuación, representamos esquemáticamente, los principales recursos didácticos que pueden ser utilizados para desarrollar los contenidos del área de Plástica y Visual y, que sería recomendable, se encontraran en el Centro o en el entorno de los alumnos:

Recursos didácticos del profesor/a:

- Libros, mapas, catálogos, revistas.
- Esquemas, modelos.
- Fotografías, transparencias, diapositivas.
- Vídeos (comprados o elaborados).
- Ordenador y programas informáticos.
- Internet
- Su imaginación.
- Otros recursos didácticos:
- Visitas a determinados talleres-aulas.
- Visitas a empresas, museos.
- Recorridos por cascos históricos.

14. Contenidos de la materia durante el segundo ciclo de ESO

14.1. 4º ESO

Los contenidos contemplados por la asignatura de Educación Plástica y Visual en el cuarto curso de E. S. O. se desglosarán en los siguientes bloques y unidades didácticas:

BLOQUE I: DIBUJO, MATERIALES Y TÉCNICAS. EL PROCESO CREATIVO

EL DIBUJO: PENSAMIENTO, REPRESENTACIÓN Y COMUNICACIÓN

- El proceso de dibujar
- Ver y observar
- Recordar, pensar e imaginar
- Dibujar de memoria
- Aplicación de la lógica descriptiva
- Comunicar: expresar y representar

LAS TÉCNICAS GRÁFICAS:

- El lápiz grafito.
- El carboncillo.
- Técnicas húmedas de dibujo: la tinta.

EL COLOR Y LAS TÉCNICAS PICTÓRICAS

- Los lápices de colores
- El pastel
- Las ceras
- La acuarela
- La pintura al temple

CONFIGURACIÓN GRÁFICA

- El contorno lineal de los cuerpos
- Dibujar a partir de la forma estructural
- El análisis de proporciones
- La traslación de direcciones
- Estrategias de configuración gráfica
- Configurar volúmenes con claroscuro

EL DIBUJO REALISTA

- Empezar un dibujo del natural
- Fase de análisis descriptivo
- La elección del soporte
- La fase de encaje
- Fase de representación realista

OTRAS TÉCNICAS ARTÍSTICAS

- Técnicas de producción de imágenes seriadas: el linóleo, la punta seca, el monotipo
- Técnicas básicas de expresión tridimensional: dibujar en el espacio con alambre, construir estructuras con formas de cartón, modelar con arcilla...

BLOQUE II. DIBUJO DEL NATURAL. LA REPRESENTACIÓN NATURALISTA

- Dibujo ciego de contornos y dibujo de contornos modificado
- Espacios positivos y negativos. Dibujo invertido. Representación del espacio tridimensional (indicadores gráficos de profundidad)

- Estudio del canon. Desarrollo del escorzo. Síntesis entre el fondo y la figura
- Estudio de la escala de valores. Distinción entre zona iluminada, zona de penumbra, sombrapropia y sombra arrojada. Utilización de los gradientes lumínicos para crear espacios
- Manipulación de elementos gráficos: línea, forma y tono. Organizar y relacionar los elementos dentro del plano del dibujo (plano del cuadro). Determinación de formas, tamaños y proporciones en relación al soporte.

BLOQUE III: DISEÑO: FORMA Y FUNCIÓN 1. ¿ QUÉ ES EL DISEÑO?

- Proceso artesano y proceso industrial
- Nuevas necesidades sociales y nuevos objetos
- Los grandes ámbitos del diseño: el diseño industrial, el diseño de espacios, el diseño textil y de indumentaria, el diseño gráfico
- Tendencias del diseño: relevancia de la forma sobre la función: el formalismo. Primero la función, después la forma: el funcionalismo. Función y forma tienen la misma importancia

CONOCER LOS OBJETOS

- Proceso de análisis
- Identificación y documentación
- Antecedentes
- Descripción: ¿Cómo es el objeto?, ¿cómo funciona?
- Valoración

CUANDO SURGEN LAS IDEAS

- El diseño surge de una necesidad
- Un problema... Numerosas respuestas
- Creatividad no quiere decir improvisación sin método - Tormenta de ideas
- La naturaleza como modelo

EL CUERPO HUMANO ES LA REFERENCIA

- Ergonomía
- Medidas y proporciones humanas
- Espacios, objetos y medidas del cuerpo - Objetos que se cogen con la mano

EL PODER DEL COLOR

- La armonización del color
- El color como configurador de ambientes
- La interacción del color
- La experimentación

- Color y visibilidad
- El color como reclamo

LAS PALABRAS TIENEN FORMA

- Los atributos de las letras: fuente, estilo y cuerpo
- El diseño de las letras
- Los alfabetos ornamentales
- La forma de las palabras
- La composición y la expresividad
- Los poemas visuales

VALORAR Y DECIDIR: LA CONCRECIÓN DEFINITIVA

- La maduración de la idea: variaciones
- La valoración y la decisión: la coherencia formal, la simplificación de formas, adaptación de la forma a la función, las posibilidades de los materiales, los factores estéticos
-

BLOQUE IV: COMUNICACIÓN Y LENGUAJE AUDIOVISUAL

LA COMUNICACIÓN VISUAL

- El proceso de comunicación: el emisor y el receptor, el mensaje, el canal, el código, el ruido, el uso creativo del ruido, el contexto.

LA CAMPAÑA PUBLICITARIA

- La publicidad y la propaganda
- La campaña publicitaria
- La agencia de publicidad
- El estudio del producto: el posicionamiento
- Investigación sobre los consumidores potenciales (target)
- El mensaje publicitario
- Los canales icónicos de difusión publicitaria

EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO

- El lenguaje de las imágenes en movimiento
- La composición
- La profundidad de campo
- El encuadre
- Los ángulos de visión

- Los movimientos de la Cámara

EL GUIÓN Y EL MONTAJE

- El guión
- Los personajes
- Fases de la elaboración de un guión: guión literario y guión técnico
- El montaje: tipos de montaje, la continuidad en la narración y la estructuración del tiempo

GÉNEROS AUDIOVISUALES

- Los géneros cinematográficos
- Los géneros documentales
- Los géneros de ficción
- Los géneros televisivos

TÉCNICAS DE ANIMACIÓN E INTERACTIVIDAD

- La fantasía de la animación
- Tipos de animación
- La técnica de la animación
- Procesos de animación
- La interactividad en las producciones multimedia

BLOQUE V: LA REPRESENTACIÓN TÉCNICA

DIBUJO GEOMÉTRICO APLICADO

- Repaso de los elementos fundamentales de geometría plana
- Enlace de segmentos y arcos
- Condiciones fundamentales de tangencias
- Construcción de curvas geométricas
- Geometrización y diseño gráfico

FUNDAMENTOS Y APLICACIONES DE LOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

- Los sistemas de representación técnica
- El sistema acotado
- El sistema diédrico
- La perspectiva cónica
- Las axonometrías

LAS PROYECCIONES DIÉDRICAS

- La proyección ortogonal
 - Los planos de proyección
 - La representación de la recta
 - Posiciones favorables de la recta
 - La representación del plano
 - Posiciones favorables del plano
 - Determinación de la pertenencia de una recta y un punto a un plano
- RESOLUCIÓN DE INTERSECCIONES Y DESARROLLOS**
- Intersección entre rectas
 - Intersección entre recta y plano
 - Intersección entre planos
 - Operaciones diédricas: el giro, el abatimiento y el cambio de plano
 - Desarrollos planos de cuerpos geométricos.

LAS PERSPECTIVAS AXONOMÉTRICAS

- Tipos de proyecciones paralelas
- La perspectiva isométrica. Métodos de trazado. Trazado de formas poligonales y circunferencias
- La perspectiva caballera
- La perspectiva militar
- Sombras en perspectiva axonométrica

LA NORMALIZACIÓN EN EL DIBUJO INDUSTRIAL

- El formato
- Tipos de líneas
- Signos y símbolos
- Las medidas de las representaciones técnicas - La acotación
- Cortes y secciones

BLOQUE VI: LAS CLAVES DEL ARTE**LECTURA DE IMAGEN I: EL ANÁLISIS FORMAL**

- Los aspectos formales de una imagen: los materiales y técnicas empleados, los elementos del lenguaje visual y plástico presentes en la obra, la solución

compositiva de la imagen, la expresividad o significación plástica que transmite la obra

- Los rasgos estilísticos de un autor
- El color como protagonista
- La textura

LECTURA DE IMAGEN II: LA INTERPRETACIÓN DE LOS SIGNIFICADOS

- ¿Qué representan y qué explican las obras artísticas?
- Las alegorías
- Los Símbolos
- Los repertorios de Símbolos y su evolución
- Interpretación de una obra artística

ESTRUCTURA Y COMPOSICIÓN ARQUITECTÓNICA

- La tridimensionalidad
- Los elementos del lenguaje arquitectónico
- Estructura y composición arquitectónica: composición en forma geométrica básica, composición central, composición lineal, estructura de trama modular, composición espontánea por agrupamiento

COMPONENTES DE LOS ESTILOS ARQUITECTÓNICOS

- La fachada principal
- La cúpula
- Las aberturas: puertas y ventanas

EL PAISAJE Y LA PRESERVACIÓN DEL ENTORNO

- El concepto de paisaje
- Signos visuales de los paisajes: el trazado de los itinerarios, la trama de la parcelación, el color y la textura de bosques y cultivos, los volúmenes de las edificaciones, la armonía de los jardines
- La identidad cultural y artística de los paisajes
- Incorporar elementos preservando el entorno. La obra de los grandes arquitectos. La obra de arte en el paisaje
- Los entornos degradados
- Los actos incívicos y el vandalismo

NOTA: La evaluación de los contenidos propios de la asignatura de Educación Plástica y Visual durante el segundo ciclo de ESO, estará sujeta a los criterios a especificados, tanto de evaluación, como de adquisición de competencias, durante la etapa de primer ciclo.

14.2. 1º y 2º de Bachillerato. Dibujo Técnico I y II

La asignatura de Dibujo Técnico es una optativa propia de la modalidad del Bachillerato Científico-Tecnológico.

Esta asignatura es aconsejable cursarla en todo el alumnado que vaya a formarse posteriormente en carreras o ciclos formativos relacionados con el currículo de D.T.

Por ejemplo: Ingenierías, ciclos de mecánica, arquitectura, diseño etc. y así viene recomendada en las páginas web de universidades u otros centros superiores en sus planes de estudios.

El alumnado será informado en 4º de la ESO de la conveniencia de formarse en esta disciplina según los estudios superiores que desee realizar.

Desde que la materia de EPVA desapareció en 3º ESO y se convirtió en optativa en 4º ESO., el alumnado que accede a carreras técnicas sin la base de Dibujo Técnico de estos cursos y que además no haya cursado 1º Bachillerato o inclusive 4º ESO por ser optativa, se encontrará con importantes dificultades para superar estos contenidos en la carrera, pues carecen de toda base ya que los contenidos de 1º y 2º de la ESO son muy bajos en comparación con los de unos estudios superiores.

Por lo que podríamos afirmar que entran en la universidad o en ciclos formativos con una base de primaria, es decir, sin base.

La materia se subdivide en dos niveles: Dibujo Técnico I y Dibujo Técnico II. Los contenidos del primer nivel se desglosan en los siguientes bloques y unidades didácticas:

BLOQUE I: DIBUJO GEOMÉTRICO**INSTRUMENTOS DE DIBUJO**

- El papel y sus clases
- El lápiz
- El sacapuntas
- El portaminas
- El estuche y el afilador de minas
- La goma de borrar
- La escuadra y el cartabón
- La regla
- El transportador de ángulos
- El compás
- Los estilógrafos
- Las plantillas

TRAZADOS FUNDAMENTALES EN EL PLANO

- Elementos geométricos
- Signos geométricos

- Lugar geométrico
- Mediatriz de un segmento
- Clases de ángulos
- Bisectriz de un ángulo

ESCALAS

- Proporcionalidad
- Escalas
- Definiciones
- Clases de escalas

CONSTRUCCIÓN DE FORMAS POLIGONALES (I). TRIÁNGULOS. ÁNGULOS RELACIONADOS CON LA CIRCUNFERENCIA

- Triángulos
- Definiciones y clases
- Ángulos relacionados con la circunferencia

CONSTRUCCIÓN DE FORMAS POLIGONALES (II). CUADRILÁTEROS. POLÍGONOS REGULARES

- Cuadriláteros. Definiciones
- Cuadrado, rectángulo, rombo, romboide y trapezoide. Polígonos regulares convexos. Definiciones

RELACIONES GEOMÉTRICAS. PROPORCIONALIDAD, SEMEJANZA, IGUALDAD, EQUIVALENCIA Y SIMETRÍA

- Conceptos de razón, cuarto proporcional, tercero y medio proporcional
- Condiciones que deben cumplir las figuras semejantes, iguales, equivalentes o simétricas

TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS. TRASLACIÓN, GIRO Y HOMOTECIA

- Concepto de traslación, giro y homotecia

TANGENCIAS. RECTIFICACIONES

- Consideraciones sobre tangencias
- Puntos de tangencia

- Enlace de líneas

- Rectificaciones

CURVAS TÉCNICAS. ÓVALO, OVOIDE, ESPIRAL Y VOLUTA

- Conocimiento de la forma de estas curvas, características, elementos y arcos que las forman

CURVAS CÓNICAS. ELIPSE, HIPÉRBOLA Y PARÁBOLA. DEFINICIÓN Y TRAZADO

- Definiciones de las Cónicas y de sus elementos

BLOQUE II: GEOMETRÍA DESCRIPTIVA

GEOMETRÍA DESCRIPTIVA: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN. FUNDAMENTOS Y CARACTERÍSTICAS MÁS IMPORTANTES DE CADA UNO DE ELLOS

- Definición de Geometría Descriptiva. Proyección. Clases de proyección SISTEMA DIÉDRICO (I). REPRESENTACIÓN DEL PUNTO, RECTA Y PLANO
 - Elementos que intervienen en el sistema diédrico.
 - Planos de proyección, L. T., planos bisectores, cota y alejamiento, etc.
 - Posiciones del punto, la recta y el plano
 - Proyecciones de figuras planas SISTEMA DE PLANOS ACOTADOS
 - Sistema de planos acotados. Fundamentos y aplicaciones
- SISTEMA AXONOMÉTRICO
 - Fundamentos del sistema axonométrico ortogonal
 - Sistema axonométrico isométrico
 - Escala isométrica

SISTEMA DE PERSPECTIVA CABALLERA

- Fundamentos del sistema
- Datos del sistema
- Coeficiente de reducción

BLOQUE III: NORMALIZACIÓN

NORMALIZACIÓN. PRINCIPIOS GENERALES DE REPRESENTACIÓN

- Introducción a la normalización
- Principios generales de representación

ROTULACIÓN NORMALIZADA

- Objeto y características de la rotulación normalizada
- Medida de las letras y las cifras
- Escritura estrecha y escritura corriente

NORMALIZACIÓN. ACOTACIÓN

- Acotación. Reglas para el acotado ARTE Y DIBUJO TÉCNICO. DISEÑO

- Arte y Geometría
- Diseño industrial
- Recursos estéticos del Dibujo Técnico

Los contenidos del nivel Dibujo Técnico II se desglosan en los siguientes bloques y unidades didácticas:

BLOQUE I: DIBUJO GEOMÉTRICO

TRAZADOS FUNDAMENTALES EN EL PLANO: ARCO CAPAZ. CUADRILÁTERO INSCRIPTIBLE. TEOREMAS DEL CATETO Y DE LA ALTURA

- Trazado de paralelas, perpendiculares y bisectrices
- Construcción de ángulos
- Arco capaz
- Media proporcional a dos segmentos
- Figuras equivalentes

POTENCIA. EJE RADICAL Y CENTRO RADICAL. SECCIÓN ÁUREA. RECTÁNGULO ÁUREO

- Potencia de un punto respecto de una circunferencia
- Eje radical de dos circunferencias
- Centro radical de tres circunferencias
- Sección áurea de un segmento
- Rectángulo áureo

POLÍGONOS. RECTAS Y PUNTOS NOTABLES EN EL TRIÁNGULO. CONSTRUCCIÓN DE TRIÁNGULOS. ANÁLISIS Y CONSTRUCCIÓN DE POLÍGONOS REGULARES CONVEXOS Y ESTRELLADOS

- Rectas y puntos notables en el triángulo
- Construcción de triángulos y cuadrados a partir de datos con dificultad media
- Número de polígonos estrellados en un polígono regular convexo y obtención de los mismos. Construcción de polígonos regulares a partir del lado

TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS. PROYECTIVIDAD Y HOMOGRAFÍA. HOMOLOGÍA Y AFINIDAD. INVERSIÓN

- Proyectividad
- Homología plana: elementos dobles, rectas-límite y datos necesarios para definir las
- Homologías especiales: la afinidad

- Inversión: definición y tipos. Elementos y figuras dobles. Rectas antiparalelas. Elemento inverso de un punto, una recta y una circunferencia

TANGENCIAS. TANGENCIAS COMO APLICACIÓN DE LOS CONCEPTOS DE POTENCIA E INVERSIÓN

- Operaciones auxiliares: dilatación y simetría
- Resolución de tangencias aplicando el concepto de potencia
- Resolución de tangencias aplicando el concepto de inversión

CURVAS TÉCNICAS. CURVAS CÍCLICAS. CICLOIDE. EPICICLOIDE. HIPOCICLOIDE. PERICICLOIDE. ENVOLVENTE DE LA CIRCUNFERENCIA

- Concepto de curva cíclica. Base. Ruleta
- Construcción por puntos de la cicloide, epicicloide, hipocicloide y pericicloide, normal, alargada y acortada de cada una de ellas
- Envolverte de una circunferencia

CURVAS CÓNICAS. LA ELIPSE, LA HIPÉRBOLA Y LA PARÁBOLA. TANGENCIAS Y PUNTOS DE INTERSECCIÓN CON UNA RECTA. OTROS PROBLEMAS DE CÓNICAS

- Trazado de la tangente y normal en un punto de la cónica
- Trazado de los ejes de una elipse a partir de una pareja de diámetros conjugados
- Asíntotas de la hipérbola
- Construcción de una cónica a partir de unos datos determinados que la definen

BLOQUE II: GEOMETRÍA DESCRIPTIVA

GEOMETRÍA DESCRIPTIVA: SISTEMA DIÉDRICO (I). INTERSECCIONES DE RECTAS Y PLANOS

- Procedimiento general para hallar la recta intersección de dos planos
- Resolución de este problema en proyecciones variando la posición de los planos
- Obtención del punto de intersección de una recta con un plano
- Determinación de las proyecciones de una figura plana a partir de una de ellas, empleando la afinidad

SISTEMA DIÉDRICO (II). PARALELISMO, PERPENDICULARIDAD Y DISTANCIAS. VERDADERAS MAGNITUDES LINEALES

- Paralelismo entre rectas
- Paralelismo entre planos
- Paralelismo entre recta y plano
- Plano perpendicular a una recta
- Planos perpendiculares entre sí
- Distancia entre dos puntos

- Distancia de un punto a un plano
- Distancia de un punto a una recta
- Distancia entre dos rectas paralelas y entre dos planos paralelos

SISTEMA DIÉDRICO (III). ABATIMIENTOS, CAMBIOS DE PLANO, GIROS Y ÁNGULOS. VERDADERAS MAGNITUDES LINEALES, SUPERFICIALES Y ANGULARES

- Los métodos de la Geometría Descriptiva
- Concepto espacial de los abatimientos, cambios de plano y giros
- Procedimientos generales en el espacio para determinar el ángulo que forman dos elementos
- Abatimiento de un punto y una recta contenida en un plano
- Abatimiento de un plano
- Aplicación de los abatimientos a los problemas de verdaderas magnitudes lineales y de figuras planas
- Nuevas proyecciones de un punto, una recta y un plano al cambiar uno de los planos de proyección
- Giro de un punto, una recta y un plano
- Ángulo de dos rectas
- Ángulo de recta y plano
- Ángulo que forman una recta y un plano con los planos de proyección

SISTEMA DIÉDRICO (IV). REPRESENTACIÓN DE POLIEDROS REGULARES REPRESENTACIÓN DE SUPERFICIES POLIÉDRICAS Y DE REVOLUCIÓN. SECCIONES PLANAS. INTERSECCIÓN CON UNA RECTA. DESARROLLOS Y TRANSFORMADAS

- Conocimiento de los cuerpos geométricos: poliedros regulares, el prisma, la pirámide, el cono, el cilindro, la esfera y el toro
- Representación diédrica, en diversas posiciones, de los cuerpos geométricos estudiados - Sección plana de cuerpos Desarrollos de superficies y transformada de una sección en el desarrollo. Aplicaciones a las superficies radiadas: pirámide, prisma, cono y cilindro

SISTEMA DE PLANOS ACOTADOS. FUNDAMENTOS Y APLICACIONES

- Fundamentos y aplicaciones
- Representación del punto, la recta y el plano
- Intersección de planos: aplicaciones
- Superficies topográficas. Perfiles. Dibujo topográfico

SISTEMA AXONOMÉTRICO ORTOGONAL

- Escala isométrica
- Perspectiva isométrica

- Perspectiva isométrica de la circunferencia
- Representación de cuerpos poliédricos y de revolución
- Secciones planas
- Intersección con una recta
- Relación del Sistema Axonométrico con el Sistema Diédrico

SISTEMA AXONOMÉTRICO OBLICUO: PERSPECTIVA CABALLERA

- Fundamentos del sistema
- Coeficiente de reducción
- Representación del punto, la recta y el plano
- Intersección de planos y de recta con plano
- Paralelismo
- Distancias
- Verdaderas magnitudes
- Perspectiva caballera de la circunferencia
- Representación de cuerpos poliédricos y de revolución
- Secciones planas y puntos de intersección con una recta

SISTEMA CÓNICO DE PERSPECTIVA LINEAL (I). FUNDAMENTOS Y ELEMENTOS DEL SISTEMA

- Fundamentos de la Perspectiva Cónica
- Elementos que intervienen
- Clases de perspectiva cónica
- Representación del punto, la recta y el plano

SISTEMA CÓNICO DE PERSPECTIVA LINEAL (II). REPRESENTACIÓN DE SUPERFICIES POLIÉDRICAS Y DE REVOLUCIÓN. TRAZADO DE PERSPECTIVAS DE EXTERIORES Y DE INTERIORES

- Perspectiva cónica de cuerpos geométricos y de piezas poliédricas, bien pasando del sistema diédrico al cónico o bien obteniendo directamente la perspectiva con los datos necesarios
- Perspectiva cónica de cuerpos de revolución y de exteriores e interiores de elementos arquitectónicos sencillos

BLOQUE III: NORMALIZACIÓN

DIBUJO INDUSTRIAL. ACOTACIÓN. DIBUJO DE ARQUITECTURA Y CONSTRUCCIÓN. ACOTACIÓN, CORTES Y SECCIONES

- Reglas para el acotado
- Acotación funcional
- Cotas de fabricación
- Cotas de comprobación y control
- Acotación en los planos de ejecución en arquitectura y construcción - Cortes y secciones
- Rayados
- Planos de corte
- Representaciones convencionales

ROSCAS. REPRESENTACIÓN GRÁFICA Y DESIGNACIÓN SIMPLIFICADA

- Superficies roscadas: generación
- Clasificación de las roscas
- Representación simplificada de las roscas: roscas vistas y ocultas
- Uniones de piezas roscadas
- Medición de las roscas
- Designación abreviada de las roscas

SIMPLIFICACIÓN DE DIBUJOS. CONVENCIONALISMOS PARA LA REPRESENTACIÓN. SIMBOLOGÍA

- Simbología: ejes de simetría, símbolos de "diámetro" y de "cuadrado"
- Simplificación de taladros lisos y roscados
- Dibujos de conjunto y de montaje
- Supresión de las flechas de cota

FORMATOS. PLEGADO PARA ARCHIVADORES A4. ARCHIVO Y REPRODUCCIÓN DE PLANOS

- Formatos
- Elección y designación de los formatos
- Posición y dimensiones de los cuadros de rotulación. Márgenes y recuadro
- Señales de centrado. Señales de orientación
- Reproducción y archivo de planos
- Numeración de planos

Libros de texto recomendados: Dibujo Técnico I y II Ed. Donostiarra

15. Currículum bilingüe

Los cursos que actualmente cursan con perfil bilingüe en la materia de EPVA son 1º y 2º ESO.

El departamento de Educación Plástica y Visual del IES La Mojonera puntualiza los apartados de la sección bilingüe de su programación del siguiente modo:

OBJETIVOS

Los objetivos perseguidos por la rama bilingüe de nuestra asignatura se ajustan en a las metas ya establecidas por los objetivos generales de área, debidamente matizados en la programación departamental. Se añaden a los mismos los siguientes:

- Familiarizar al alumnado con el vocabulario específico de la asignatura, así como con la multiplicidad de usos que presenta.
- Incentivar el uso de dichas herramientas lingüísticas en la elaboración de enunciados de ejercicios complejos.
- Potenciar la comprensión de dichos enunciados, así como la redacción de conclusiones y pautas que perfeccionen las actividades encomendadas.
- Mejorar la lectura comprensiva, la pronunciación y la escritura de la lengua inglesa.

Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación también atenderán los preceptos marcados en la programación departamental, aunque su cumplimiento preste una especial atención a los objetivos anteriormente recalcados, vigilando su satisfactorio alcance.

Contenidos

Los contenidos que serán trabajados en este currículum se detallan a continuación:

1º ESO

- Percepción Visual. Comunicación Visual. Función de las imágenes. Cómo diseñar una señal. Glossary: Functions of images: Descriptive, expressive, communicative, informative, exhortative
- Elementos del Lenguaje Visual. Puntos, líneas y planos. Hacer una composición con puntos. Hacer una composición con líneas. Hacer una composición con planos. Glossary: Dot, point, straight lines, curved lines, parallel lines, perpendicular lines, broken lines, planes.
- La Forma. Tipos de formas: formas naturales y formas artificiales. Dibujar formas naturales. Dibujar formas artificiales. Glossary: Shape, natural shapes, artificial shapes.
- El Color. Colores primarios, secundarios y terciarios. Colores complementarios. Temperatura del color. El Círculo cromático. Composición con colores complementarios. Composición con colores fríos y colores cálidos. Glossary: Primary colors, secondary colors, tertiary colors, color temperature, chromatic circle, yellow, cyan, magenta, black, white, grey, green, orange, violet, red-orange, yellow-orange, yellowgreen, blue-green, indigo, red, purple.
- El Volumen. La luz y el volumen. Técnicas de sombreado. Glossary: Shading techniques, shading with dots, shading with lines, shading with planes, shades of grey.

- Formas geométricas. Polígonos. Estructuras Geométricas. Realizar una composición con triángulos. Realizar una composición con cuadrados. Cómo construir un pentágono regular. Cómo construir un hexágono regular. Glossary: Polygon, regular polygon, angle, triangle, square, pentagon, hexagon, heptagon, octagon, circumference.
- La Textura. Textura natural. Textura artificial. Recopilación de texturas naturales y artificiales. Dibujar texturas naturales. Dibujar texturas artificiales. glossary: Texture, natural texture, artificial texture, graphic texture, soft, rough, spongy, slippery, curly, velvety, crunchy and sticky textures.
- Técnicas de Expresión Gráfica. Técnicas de dibujo. Técnicas de pintura. Técnicas de collage. Dibujar con lápices. Dibujar con lápices de colores. Dibujar con tinta. Pintar con acrílicos. El collage. Glossary: Pencil, colored pencils, charcoal, markers, ink, acrylics, collage.
- El Cómic. Elementos del cómic. El lenguaje de los cómics. Personajes de cómic. Cómo crear un personaje de cómic. Cómo contar una historia con imágenes. Glossary: Comic, panel, balloon, splash balloons, gutter, onomatopoeia, comic character, story.

2º ESO

- Elementos geométricos. Polígonos. Polígonos estrellados. Redes modulares. Dibujar una red Modular hexagonal. El pentágono regular. El hexágono regular. Dibujar polígonos estrellados. Estructuras Geométricas. Glossary: Polygons, regular polygons, triangles, squares, pentagon, hexagon, heptagon, octagon, circumference, starry polygons, tilings.
- Elementos del Lenguaje Visual. Puntos, líneas y planos. Realizar composiciones con diferentes tipos de puntos. Realizar composiciones con diferentes tipos de líneas. Realizar composiciones con diferentes tipos de planos. Glossary: Ruler, compass, dot, point, straight lines, curved lines, parallel lines, perpendicular lines, broken lines, planes.
- Percepción Visual. Comunicación Visual. Función de las imágenes. Cómo diseñar un logotipo. Glossary: Functions of images: Descriptive, expressive, communicative, informative, exhortative; signs, symbols, logos; technical drawing.
- La Forma. Formas naturales. Formas artificiales. Copiar formas naturales. Copiar formas artificiales. Glossary: Shape, natural shape, artificial shape.
- El Color. Colores primarios, secundarios y terciarios. Colores complementarios. El significado de los colores. El Círculo cromático. Composición con colores complementarios. Composición con colores fríos y colores cálidos. Glossary: Chromatic circle, complementary colors, warm colors, cold colors, yellow, cyan, magenta, black, white, grey, green, orange, violet, red-orange, yelloworange, yellowgreen, blue-green, indigo, red, purple.
- El Volumen. La luz y el volumen. Técnicas de sombreado. Glossary: Shading techniques, shading with dots, shading with lines, shading with planes; shades of grey.
- La Textura. Textura natural. Textura artificial. Textura gráfica. Textura plástica. Dibujo de texturas naturales. Dibujo de texturas artificiales. Composición con texturas. Glossary: Texture, natural texture, artificial texture, graphic texture, soft, rough, spongy, slippery, curly, velvety, crunchy, sticky, furry and fluffy textures.
- El Cómic. Elementos del cómic. El lenguaje del cómic. Personajes de cómic. Cómo crear un personaje de cómic. Cómo contar una historia con imágenes. Glossary:

Comic, panel, balloon, splash balloons, gutter, onomatopoeia, comic character, story.

16. Contenidos transversales

Que son los definidos en el artículo 6 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato. Sin perjuicio de su tratamiento específico en algunas de las asignaturas de esta etapa de Secundaria, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional se trabajarán en todas las asignaturas.

Consideramos que los temas transversales, por su propia definición y concepción, no deben entenderse como un área más o como un apartado concreto de un área específica, sino como un contenido que está impregnando de forma permanente el currículo de todas las áreas.

El Decreto de Desarrollo Curricular de Educación Secundaria propone, sin cerrar la puerta a otras posibles, algunas líneas transversales. A partir de las necesidades detectadas en nuestro centro decidimos dar prioridad a estas líneas transversales:

LA COMPRENSIÓN LECTORA

La lectura es un factor esencial del enriquecimiento intelectual y constituye una actividad clave en la educación por ser uno de los principales instrumentos de aprendizaje, cuyo dominio abre las puertas a nuevos conocimientos. Un deficiente aprendizaje lector y una mala comprensión de lo leído abocan a los alumnos al fracaso escolar y personal. Por ello, la comprensión lectora, además de ser un instrumento de aprendizaje, es un requisito indispensable para que el alumno sienta gusto por la lectura.

La lectura estará presente en todas las áreas de la Educación Secundaria. Por ello, el fomento de la lectura y el desarrollo de la comprensión lectora serán impulsados, no solo desde el área de Lengua Castellana y Literatura, sino a través de las actividades específicas de todas las áreas. Las sesiones de lectura no deben orientarse, pues, como una continuación de la clase de Lengua Castellana y Literatura, sino también como la puesta en práctica de sus enseñanzas y han de servir para evaluar el nivel de comprensión lectora del alumno.

Los objetivos que pretendemos lograr son los siguientes:

- a) Despertar, aumentar y consolidar el interés del alumnado por la lectura como elemento de disfrute personal.
- b) Proporcionar y reforzar estrategias desde todas las áreas del currículo para que los escolares desarrollen habilidades de lectura, escritura y comunicación oral y se formen como sujetos capaces de desenvolverse con éxito en el ámbito escolar y fuera de él.
- c) Facilitar al alumnado el aprendizaje de estrategias que permitan discriminar la información relevante e interpretar una variada tipología de textos, en diferentes soportes de lectura y escritura.
- d) Promover que el profesorado asocie la lectura, la escritura y la comunicación oral al desarrollo de las competencias.

- e) Transformar la biblioteca escolar en un verdadero centro de recursos en diferentes soportes, para la enseñanza, el aprendizaje y el disfrute de la lectura.
- f) Lograr la implicación de toda la comunidad educativa en el interés por la lectura.

La lectura constituye un factor fundamental para el desarrollo de las competencias básicas. Por ello, en la asignatura de Plástica de este curso, se fomentará la misma con actividades expresas que supongan búsqueda de información en medios digitales o impresos sobre los temas tratados en la misma; igualmente se complementará directamente en unidades didácticas específicas como la de análisis publicitario o fotografía-cómic. Finalmente, se propondrán la lectura de textos relacionados directamente con el ejercicio de ilustración o la búsqueda del significado del vocabulario propio de la asignatura.

LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA

Durante la etapa de Educación Secundaria se va produciendo un proceso de diferenciación entre los códigos escritos y hablados. Es importante la toma de conciencia de las diferencias entre lo escrito y lo hablado para adecuarlas a las diferentes situaciones comunicativas en las Programación didáctica Departamento de Visual y plástica que se ven implicados los alumnos y alumnas como intercambio de ideas, sentimientos, experiencias, diálogo, debates, exposiciones, etc.

Entre las muchas ideas que se podrían proponer para el trabajo de todos los aspectos, es interesante resaltar el trabajo sobre textos (de autor o de los propios alumnos o alumnas), utilizando el texto como pretexto para la propia creación.

A modo de ejemplo, proponemos entre otras las siguientes ideas:

- Producción de esquemas y/o mapas conceptuales.
- Elaboración de un guion para presentar el texto frente a un grupo de compañeros, y transformación de la estructura del texto.
- Hablar, escribir, dibujar y comunicar lo que leen en un texto.
- Discutir y razonar sobre las cuestiones contenidas en los textos.
- La toma de decisiones y su argumentación; la comunicación entre el grupo, el respeto y la aceptación de las opiniones de los demás; así como el trabajo cooperativo para aprender de los otros y con los otros. Al interactuar con los demás (ya sea trabajando en pequeño grupo o en gran grupo) deben esforzarse tanto en hacerse entender como en escuchar a los demás.
- Expresar el enunciado de una actividad con las propias palabras y ser capaz de reelaborarlo teniendo en cuenta diferentes indicaciones.

Los objetivos que pretendemos lograr son los siguientes:

- a) Promover el uso funcional de las normas gramaticales para conseguir un desarrollo coherente tanto en la comunicación oral como en la comunicación escrita, con las que construir una forma de expresión ajustada al contexto y al registro utilizado.
- b) Realizar periódicamente pruebas orales sobre los contenidos de las distintas áreas del currículo, con adecuación graduada del lenguaje y de los conocimientos, para que el alumnado afiance sus posibilidades de expresión oral y mejore su competencia comunicativa.
- c) Practicar la prevención del error ortográfico en el momento del aprendizaje de los vocablos, orientado a desarrollar en el alumnado una conciencia ortográfica que

refuerce el deseo de escribir bien y el hábito de la autocorrección, respetando las reglas y las convenciones que rigen el código escrito.

d) Utilizar con regularidad, diversas técnicas de dictado como recurso didáctico con objeto de enfatizar la corrección ortográfica y la reflexión sobre el error, así como para la ampliación del léxico, la mejora de la morfosintaxis e incluso como aprendizaje literario y de estilo.

e) Estimular el manejo adecuado y frecuente de diccionarios (normativo, enciclopédico, sinónimos y antónimos, técnico, entre otros), como herramienta que contribuye a que el alumnado aprenda y consolide la ortografía de las palabras básicas además de adquirir vocabulario de la materia.

f) Favorecer la integración de las tecnologías de la información y la comunicación como vía estimulante y eficaz para la mejora de la competencia comunicativa, aprovechando las posibilidades que ofrecen los distintos medios de acceso al conocimiento y los espacios digitales de interacción y colaboración.

g) Facilitar diferentes contextos significativos con objeto de que el alumnado se comunique adecuadamente en lengua oral y lengua escrita, comprenda lo que otros transmiten, y asuma su propia expresión como forma de apertura hacia los demás.

h) Llevar a cabo las adaptaciones que sean necesarias para el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.

La expresión oral y escrita estará presente permanentemente en la mecánica de la asignatura, y en el trabajo diario de la misma, pero tendrá un especial refuerzo en determinadas unidades didácticas propias de la parte de comunicación, como son la de creación de logotipos a partir de determinadas ideas orales u escritas, el análisis de publicidad, el análisis cinematográfico por escrito de determinadas películas, y sobre todo, la creación del cómic fotográfico (fotonovela) y el programa radiofónico a partir de un guión previamente elaborado por escrito por los alumnos.

LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

La educación audiovisual en educación secundaria pretende incrementar la comprensión crítica de los medios de comunicación: televisión, cine, video, radio, fotografía, materiales impresos y programas de ordenador. Las cuestiones a las que una educación audiovisual necesita prestar mayor atención son principalmente: cómo funcionan tales medios, cómo producen significados y de qué manera son recibidos y reconstruidos por las audiencias. La introducción de los medios audiovisuales en la educación secundaria debe tener entre sus metas el desarrollo de un pensamiento crítico y de la capacidad creativa a través del análisis y la producción de materiales audiovisuales.

No podemos ignorar que hoy día nuestros alumnos y alumnas viven rodeados de una gran cantidad de estímulos audiovisuales que les proporcionan unas experiencias previas considerables, y por ello se ha considerado la necesidad de llevar a cabo una educación en medios de comunicación audiovisual como eje transversal del currículum.

Una persona competente en comunicación audiovisual ha de ser capaz a un tiempo de interpretar adecuadamente mensajes audiovisuales y de expresarse con una mínima corrección en este ámbito comunicativo. En otras palabras, ha de ser capaz de realizar un análisis crítico de los productos audiovisuales que consume y, al mismo tiempo, de producir mensajes audiovisuales sencillos que sean comprensibles y comunicativamente eficaces.

La competencia en comunicación audiovisual comporta el dominio de conceptos, procedimientos y actitudes relacionados con lo que podrían considerarse las seis dimensiones fundamentales de la comunicación audiovisual:

1. El lenguaje. Conocimiento de los códigos que hacen posible el lenguaje audiovisual y capacidad de utilizarlos para comunicarse de manera sencilla pero efectiva.

2. La tecnología. Conocimiento del funcionamiento de las herramientas que hacen posible la comunicación audiovisual, para poder entender cómo son elaborados los mensajes. Y también, capacidad de utilización de las herramientas más sencillas para comunicarse de manera eficaz en el ámbito de lo audiovisual.
3. Los procesos de producción y programación. Conocimiento de las funciones y tareas asignadas a los principales agentes de producción y las fases en las que se descomponen los procesos de producción y programación de los distintos tipos de productos audiovisuales, y capacidad de elaborar mensajes audiovisuales sencillos.
4. La ideología y los valores. Capacidad de análisis crítico de los mensajes audiovisuales, entendidos a un tiempo como expresión y soporte de los intereses, de las contradicciones y de los valores de la sociedad.
5. Recepción y audiencia. Capacidad de reconocerse como audiencia activa, especialmente a partir del uso de las tecnologías digitales que permiten la participación y la interactividad.
6. La dimensión estética. Capacidad de analizar y de valorar los mensajes, y de relacionar los mensajes audiovisuales con otras formas de manifestación mediática y artística.

Entre otros los objetivos que pretendemos lograr con estas actuaciones son los siguientes:

- a) Incrementar la comprensión crítica de los medios de comunicación: televisión, cine, vídeo, radio, fotografía, materiales impresos y programas de ordenador.
- b) Desarrollar el pensamiento crítico y la capacidad creativa a través del análisis y la producción de materiales audiovisuales.

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

A comienzos del siglo XXI estamos metidos de lleno en lo que se ha dado en denominar "la sociedad de la información", una sociedad caracterizada, entre otros rasgos, por la introducción generalizada de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTIC) en todos los ámbitos de nuestras vidas. Es evidente que vivimos en un contexto social donde las NTIC están presentes "por todas partes". Esta presencia ha transformado, sin duda, la realidad actual en sus distintos ámbitos y por consiguiente, nuestro modo de conocer y acceder a dicha realidad. Al mismo tiempo estas Nuevas Tecnologías están creando también nuevas realidades a través de nuevos lenguajes y nuevas formas de representación. Este gran impacto social comprende también, como es lógico, a la educación que cada vez más siente la influencia de estas tecnologías y la necesidad de integrarlas en el currículum, no sólo por las posibilidades que ofrecen como recursos didácticos, sino porque están cambiando el mundo para el que educamos a nuestros alumnos. Sin duda esto nos hace reflexionar sobre nuestro papel como educadores y sobre los nuevos retos que estas tecnologías nos plantean.

La apertura de la escuela al entorno, a las realidades sociales que la rodean, y también al progreso de la cultura en sus distintas manifestaciones, apertura que aparece en la incorporación de nuevos contenidos al currículum, nuevas tecnologías de la educación, nuevos lenguajes y, en general, atención a las exigencias de una sociedad altamente desarrollada. En coherencia con esta línea, el currículum incorpora las Nuevas Tecnologías de la Información como contenido curricular y también como medio didáctico.

En este sentido el Decreto 89/2014 destaca: "El uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación permite enriquecer la metodología didáctica y supone un valioso auxiliar para la enseñanza".

Desde esta realidad, consideramos imprescindible su incorporación en las aulas de Educación Secundaria con la finalidad de iniciar a los niños en el buen uso de las mismas.

La incorporación de la informática en el aula contempla dos vías de tratamiento que deben ser complementarias:

- Informática como un fin: tiene como objetivo ofrecer al alumnado conocimientos y destrezas básicas sobre la informática y el manejo de los elementos y programas del ordenador. El ordenador se convierte, así, en objeto de estudio en sí mismo.
- Informática como un medio: su objetivo es sacar todo el provecho posible de las potencialidades de este medio; se utiliza como recurso didáctico para aprender los diversos contenidos que se van a tratar, para la presentación de trabajos de diferente índole y para la búsqueda de información.

Los aspectos con los que pretendemos desarrollar la Competencia Digital como eje transversal en nuestra área de Plástica son de dos tipos:

- a) Aspectos relacionados con la búsqueda de información, de obras artísticas, referentes o de temas relacionados con los contenidos de la asignatura, a través del acceso a Internet.
- b) Aspectos relacionados con la creación artística en sí misma, usando las nuevas tecnologías como herramientas de trabajo, fundamentalmente en el bloque de comunicación audiovisual, con el uso de programas de ilustración y diseño por ordenador para la creación de logotipos, el aprendizaje y manejo de las cámaras y técnicas de fotografía digital, la búsqueda activa de publicidad en la red y su posterior análisis, y sobre todo, la grabación de un programa de radio en diferido (podcasting) y su posterior distribución digital.

EL EMPRENDIMIENTO

Los currículos de Educación Secundaria incorporarán elementos curriculares orientados al desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor. Se fomentarán las medidas para que el alumnado participe en actividades que le permita afianzar el espíritu emprendedor y la iniciativa empresarial a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.

Como objetivos fundamentales de esta acción emprendedora proponemos:

- Inculcar en los alumnos el espíritu emprendedor.
- Alcanzar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje.

Respecto al espíritu emprendedor los objetivos específicos a conseguir serán:

- Adquirir estrategias para poder resolver problemas: identificar los datos e interpretarlos, reconocer qué datos faltan para poder resolver el problema, identificar la pregunta y analizar qué es lo que nos pregunta.
- Desarrollar un ejercicio de creatividad colectiva entre los alumnos que permita idear un nuevo producto o servicio capaz de resolver una necesidad cotidiana.
- Tener iniciativa personal y tomar decisiones desde su espíritu crítico.
- Determinar las principales características de ese nuevo producto o servicio, así como sus ventajas e inconvenientes frente a lo que ya existe.
- Enlazar la solución planteada (producto o servicio) con sus posibles usuarios (mercado) y con la sociedad en general, introduciendo la iniciativa emprendedora y el papel que esta debe jugar como motor de empleo y desarrollo.

- Aprender a equivocarse y ofrecer sus propias respuestas.
- Trabajar en equipo, negociar, cooperar y construir acuerdos.

En cuanto a las habilidades emprendedoras a inculcar serían las siguientes:

- Habilidades personales: iniciativa, autonomía, capacidad de comunicación, sentido crítico, creatividad, adaptabilidad, observación y análisis, capacidad de síntesis, visión emprendedora.
- Habilidades cognitivas: expresión y comunicación oral, escrita y plástica; aplicación de recursos TIC en el aula.
- Habilidades sociales: trabajo en grupo, comunicación; cooperación; capacidad de relación con el entorno; empatía; habilidades directivas; capacidad de planificación; toma de decisiones y asunción de responsabilidades; capacidad organizativa.

Nuestra misión como profesores de la asignatura, no estará basada en dar respuestas correctas, sino en saber formular preguntas que estimulen la creatividad de los alumnos de forma que puedan generar respuestas diferentes a las ya dadas. La idea no es sólo conocer sino pensar a partir de lo que conocemos y en esta tarea nos puede ayudar a nuestro pensamiento estas técnicas sencillas que podemos usar en el aula:

1. Hacer preguntas durante las clases, para estimular la curiosidad: "¿Qué pasaría si...?", "¿Cómo es posible que...?", "¿Qué harías tú en ese caso...?", "¿Qué sabéis acerca de...?", y diseñar preguntas guía, que ayuden a reflexionar y clarificar los conceptos más importantes.
2. Utilizar gráficos y oraciones sencillas que introduzcan o enfoquen el tema planteado.
3. Exponer distintos puntos de vista acerca de un mismo tema.
4. Activar la participación de todos los alumnos utilizando alguna técnica de "participación al azar". Por ejemplo, escribir tarjetas con los nombres e ir eligiendo de una en una para contestar, preguntar o comentar durante la clase.
5. Fomentar que los alumnos se conozcan entre ellos, que trabajen juntos y que utilicen la escucha activa, pidiendo que resuman con sus palabras lo dicho por otro compañero.
6. Hablar menos para hacer que los alumnos piensen más, mediante paros en la clase para que trabajen y reflexionen sobre los temas que se han tratado.
7. Utilizar el método socrático para hacer preguntas y organizar debates entre los alumnos sobre temas que generan controversia.
8. Fomentar el trabajo colaborativo, a través de trabajos en pequeños grupos, donde, aparte de completar la tarea solicitada, tengan que previamente describir los objetivos, exponer qué estrategias utilizaron y cómo resolvieron sus problemas.

En la asignatura, la unidad didáctica de creación de una emisora de radio digital como proyecto colaborativo, será la que introduzca directamente más elementos específicos de cultura e iniciativa emprendedora, con el estudio de temas que más puede interesar a una potencial audiencia que también ha de ser escogida-planificada, y la adecuación, de tonos, ritmos y temas en función de ese objetivo de mercado escogido.

En todo caso, y al margen de la mecánica general del emprendimiento en la asignatura arriba expuesto, y de la unidad didáctica específica mencionada, contarán igualmente con elementos también propios de la cultura emprendedora, varias unidades didácticas más, de la parte de Comunicación Audiovisual.

LA EDUCACIÓN CÍVICA Y CONSTITUCIONAL

A través del desarrollo de este elemento transversal de Educación Secundaria se pretende fomentar:

- El conocimiento y respeto por los valores constitucionales de libertad, justicia, igualdad y pluralismo político.
- El conocimiento, respeto y aceptación de los derechos y deberes fundamentales: igualdad ante la ley, derecho a la vida, libertad religiosa e ideológica, libertad personal, libertad de expresión, derecho de reunión, asociación y participación, derecho a la educación, al trabajo, etc.
- El conocimiento, valoración y respeto por la organización territorial de Estado en comunidades autónomas.
- El conocimiento, respeto y aceptación de los derechos sociales, deberes y políticas públicas: igualdad de género, protección de la familia, derechos de los menores y mayores, derecho a la educación, a las prestaciones sociales, derecho de las personas con discapacidad o minusvalía, etc. (Para ello, aprovecharemos que varios alumnos del curso son discapacitados).

Así mismo se fomentará la calidad, equidad e inclusión educativa de las personas con discapacidad, la igualdad de oportunidades y no discriminación por razón de discapacidad, medidas de flexibilización y alternativas metodológicas, adaptaciones curriculares, accesibilidad universal, diseño para todos, atención a la diversidad y todas aquellas medidas que sean necesarias para conseguir que el alumnado con discapacidad pueda acceder a una educación educativa de calidad en igualdad de oportunidades.

COEDUCACIÓN

Se fomentará el desarrollo de los valores que fomenten la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención de la violencia de género, y de los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social. Nuestra programación comprenderá la prevención de la violencia de género, de la violencia terrorista y de cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia.

Se evitarán los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación. Nos proponemos educar en las siguientes actitudes y valores:

- El respeto a todas las personas en su individualidad, independientemente de su sexo.
- El rechazo a toda discriminación o menosprecio por razón de sexo.
- La búsqueda de modelos de persona en donde se integren valores positivos tanto sean considerados socialmente masculinos como femeninos y rechazo de valores.
- La distribución de las tareas domésticas entre todos.

La parte de la asignatura donde más hincapié se hará en temas de Coeducación, será en la de Comunicación Audiovisual, y específicamente en el análisis publicitario y cinematográfico, fotografía secuencial y grabación del programa de radio. Igualmente estará presente durante todo el curso en los términos arriba expuestos en las distintas efemérides que se celebren a través de la coeducación.

EDUCACIÓN EN LOS DERECHOS HUMANOS Y PARA LA PAZ

Se fomentará el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.

Nos proponemos educar en las siguientes actitudes y valores:

- Respeto a la dignidad de la persona, la libertad de pensamiento.
- Igualdad entre los seres humanos, la solidaridad.
- Aceptación del pluralismo de las diferentes culturas, creencias, etnias y religiones.
- El diálogo como cauce para la resolución de conflictos.
- La paz, como fruto de la justicia y la convivencia.

Trabajaremos los conceptos siempre que aparezcan presentes en algún material gráfico o audiovisual tratado en el aula, así como en el marco de los conflictos que puedan surgir dentro del trabajo trimestral obligatorio por equipos, desarrollado en el ámbito de un determinado proyecto colaborativo.

EDUCACIÓN PARA LA SALUD

Se adoptarán medidas para que la actividad física y la dieta equilibrada formen parte del comportamiento del alumnado. A estos efectos, se reforzará la práctica diaria de deporte y ejercicio físico por parte de los alumnos y alumnas durante distintas unidades didácticas de la asignatura (siendo la más importante la de análisis publicitario y producciones audiovisuales).

EDUCACIÓN PARA EL CONSUMO

Entendemos que a través de la educación para el consumo se pretende formar personas conscientes y críticas, capaces de tomar decisiones con información adecuada y dar una respuesta coherente a los problemas cotidianos que la sociedad de consumo genera. Se trabajará durante distintas unidades didácticas de la asignatura (siendo la más importante la de análisis publicitario, consumo responsable y selectivo).

EDUCACIÓN PARA EL MEDIO AMBIENTE

Entendemos esta línea transversal como un proceso de sensibilización respecto al medio ambiente, pero no como un tema aislado, sino relacionado con los problemas y necesidades de la sociedad actual.

Pretendemos concienciar al alumnado sobre la necesidad del cuidado del medio ambiente, bien por medio de unidades didácticas como la de análisis de formas de la naturaleza o mediante actitudes concretas en otras partes de la asignatura (uso racional del agua en la limpieza de utensilios de pintura, racionalización del consumo energético, etc.)

EDUCACIÓN EN LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL

Pretendemos que el alumnado del centro desarrolle la capacidad de acceder a los medios de comunicación social de forma responsable y crítica y de generar sus propios mensajes

con los medios a su alcance. Para ello se trabajará en toda la parte de comunicación audiovisual, el análisis de distintos medios de comunicación, visuales o audiovisuales.

EDUCACIÓN VIAL

En el ámbito de la educación y la seguridad vial, se incorporarán elementos curriculares y promoverán acciones para la mejora de la convivencia y la prevención de los accidentes de tráfico, con el fin de que el alumnado conozca sus derechos y deberes como usuario de las vías, en calidad de peatón, viajero y conductor de bicicletas, respete las normas y señales, y se favorezca la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía con actuaciones adecuadas tendentes a evitar los accidentes de tráfico y sus secuelas.

Pensamos que la educación vial tiene como finalidad que el alumnado entienda el tráfico vial como situación de convivencia regulada por un código para respetar los derechos de todas las personas y facilitar la resolución de conflictos derivados de la utilización de las vías públicas. En la asignatura, se hará hincapié en la unidad didáctica de lenguaje visual, al explicar la comunicación visual y las funciones comunicativas en la señalética, y el código visual de los elementos de circulación.

17. TRATAMIENTO DE LAS TIC'S

Se les proporcionará a los alumnos/as páginas web en las que puedan hacer consultas sobre los temas tratados.

De igual forma se incentivará al alumnos/as a que busque soluciones en internet a problemas planteados en clase.

Se contempla desde la asignatura que los alumnos generen obras cuyo formato tenga un soporte informático.

18. Bibliografía general

- CAMPUZANO, A: Tecnologías audiovisuales y educación. Madrid: Akal
- ANTÚNEZ, S.: Del proyecto educativo a la programación de aula. Barcelona: Graó
- LOUGHLIN, C. E., y SUINA, J. F.: El ambiente de aprendizaje: diseño y organización. Madrid: M.E.C./ Morata.
- LAZOTTI, L.: Comunicación visual y escuela. G.G.
- BALADA, M. JUANOLA, R.: La educación visual en la escuela. Paidós Ibérica
- GUILFORD, J.: Creatividad y educación. Paidós Ibérica
- BEAUDOT, A.: La creatividad. Madrid: Narcea
- HUBERT, J.: Claves para la creatividad. México: Diana
- ARNHEIM, R.: Arte y percepción visual. Alianza, Madrid

19. Actividades complementarias y extraescolares

Este curso escolar las actividades extraescolares se posponen hasta el tercer trimestre, según el protocolo Covid-19.

En caso de poder realizarse serían:

1º TRIMESTRE:

1º ESO:

(Visita al Museo de Arte Doña Pakyta, en Almería.)

2º TRIMESTRE:

1º, 2º, 3º y 4º ESO:

- Taller de dibujo con carboncillo durante las Jornadas Interculturales y Deportivas

3º TRIMESTRE:

1º ESO:

- Taller de cine sobre la animación.

2º ESO:

- Taller de cine sobre la técnica del *stop motion*.

4º ESO:

- Taller y exposición de fotografía.
- Taller de cine sobre la creación audiovisual.

20. Los/las docentes, cursos y cargos:

Durante el presente curso académico, el departamento de Dibujo está integrado por los profesores Yolanda Rodríguez Rubio y Mario Serrano Prieto, desempeñando la primera la jefatura de departamento.

El Dpto. De EPVA realiza la labor de Coordinación de Área Artística. Los cursos y grupos que están a cargo de los/las docentes, se detallan a continuación:

Yolanda Rodríguez Rubio, profesora de E.P.V.A. y Jefa de Departamento. Grupos:

2º ESO A, B, C y D (EPVA compensatoria) No Bilingüe.
4º ESO A, C, D y E. (EPVA)
1º y 2º Bachillerato (Dibujo Técnico)

Mario Serrano Prieto, profesor de E.P.V.A. y tutor de 4º E.S.O. A, Grupos:

1º ESO A, B, C y D (EPVA Bilingüe) este curso 2020-2021 serán todos los 1º E.S.O. Bilingües por aprobación del Plan Bilingüe del Centro

2º ESO: A y B (EPV Bilingüe)
2º ESO C y D (EPVA Bilingüe)
4º ESO A, B, C, D y E.
(EPVA)