

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEL
DEPARTAMENTO DE
**EDUCACIÓN PLÁSTICA Y
VISUAL**



CURSO 2019-2020

I.E.S. ESTADOS DEL DUQUE (Malagón)

INDICE

- 1. INTRODUCCIÓN EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA**
- 2. CONTEXTUALIZACIÓN**
- 3. OBJETIVOS GENERALES DE LA ESO**
- 4. METODOLOGÍA Y EVALUACIÓN LOMCE**
 - 4.1 METODOLOGÍA**
 - 4.2 EVALUACIÓN**
 - 4.3 ESPECIFICIDAD DE LA SECCIÓN BILINGÜE**
- 5. PROCEDIMIENTOS Y HERRAMIENTAS DE CALIFICACIÓN EN LA ESO**
- 6. CONTRIBUCIÓN A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE**

1er CICLO DE LA ESO

1ºESO

- 7. CONSIDERACIONES GENERALES**
- 8. UNIDADES DIDÁCTICAS Y TEMPORALIZACIÓN**
- 9. CRITERIOS, ESTÁNDARES, COMPETENCIAS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN**

2ºESO

- 10. CONSIDERACIONES GENERALES**
- 11. UNIDADES DIDÁCTICAS Y TEMPORALIZACIÓN**
- 12. CRITERIOS, ESTÁNDARES, COMPETENCIAS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN**
- 13. TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN**
 - 13.1 INTRODUCCIÓN**
 - 13.2 METODOLOGÍA**
 - 13.3 APORTACIÓN A LAS COMPETENCIAS CLAVE**
 - 13.4 CRITERIOS, ESTÁNDARES, COMPETENCIAS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN**

4º ESO

- 14. CONSIDERACIONES GENERALES**
- 15. UNIDADES DIDÁCTICAS Y TEMPORALIZACIÓN**
- 16. CRITERIOS, ESTÁNDARES, COMPETENCIAS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN**
- 17. MÉTODO DE TRABAJO EN LA ESO**
 - 17.1 MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS**
- 18. ÁREAS TRANSVERSALES**
- 19. PROYECTOS DE INNOVACIÓN Y FORMACIÓN EN LOS QUE PARTICIPA EL DEPARTAMENTO**
- 20. MEDIDAS DE INCLUSIÓN EDUCATIVA**

BACHILLERATO

- 21. INTRODUCCIÓN**
- 22. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS**
- 23. CONTRIBUCIÓN A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE**

1º BACHILLERATO

- 24. CONSIDERACIONES GENERALES**
- 25. CRITERIOS, ESTÁNDARES, COMPETENCIAS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN**

2º BACHILLERATO

- 26. CONSIDERACIONES GENERALES**
- 27. CRITERIOS, ESTÁNDARES, COMPETENCIAS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN**
- 28. CONSIDERACIONES METODOLÓGICAS**
- 29. MEDIDAS DE INCLUSIÓN EDUCATIVA**

GENERALIDADES

- 30. PROCEDIMIENTO PARA LA RECUPERACIÓN DE ALUMNOS CON EL ÁREA PENDIENTE DEL CURSO ANTERIOR**
- 31. ORGANIZACIÓN DEL DEPARTAMENTO**
- 32. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES**

**EDUCACIÓN
SECUNDARIA
OBLIGATORIA**

1. INTRODUCCIÓN EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

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

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

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

A través de los bloques de contenidos programados para los cursos de 1º a 3º ESO (bloque 1: Expresión plástica, Bloque 2: Comunicación audiovisual y Bloque 3: Dibujo Técnico aplicado a proyectos), el alumno adquiere diferentes habilidades que le permitan desarrollar una forma personal de expresarse. Estos contenidos serán ampliados en el curso de 4º ESO (Bloque 1: Expresión Plástica, Bloque 2: Dibujo Técnico aplicado a proyectos, Bloque 3: Fundamentos del diseño, Bloque 4: Lenguaje audiovisual y multimedia). La formación en esta etapa engloba el aprendizaje de los distintos lenguajes plásticos, desde el cine, la fotografía, el diseño hasta el dibujo técnico. Estos recursos son fundamentales para asimilar contenidos de otras áreas y suponen la base fundamental para futuros estudios, respondiendo a las necesidades comunicativas actuales, profundizando en el proceso creativo para resolver problemas de la realidad cotidiana y el uso determinante de las nuevas tecnologías como medio expresivo.

2. CONTEXTUALIZACIÓN

Para trabajar con los alumnos es importante conocer su entorno socio cultural. El centro está ubicado en la población de Malagón (Ciudad Real). Esta población manchega, en la actualidad, consta con un censo de más de 8500 habitantes. Al centro asisten alumnos de distintas poblaciones cercanas al mismo como, Fuente el Fresno, Fernán Caballero, los Cortijos, Los Quiles, El Cristo del Espíritu Santo.

Malagón tiene una economía básicamente agrícola, con viñedos y olivos. Destaca su industria quesera y vinícola. También dispone de un nuevo polígono industrial, en el cual se han asentado numerosas nuevas y antiguas empresas.

En cuanto al instituto se trata de un centro público que se inauguró en el curso 1991/92. El edificio está dividido en dos partes, en una de ellas se encuentra el pabellón polideportivo y el departamento de Educación Física; la otra se divide en tres alas, dos de ellas dedicadas a las aulas de los alumnos de educación secundaria obligatoria, Bachillerato, 2º de P.C.P.I., 2º de FP básico, ciclo formativo de sistemas de informáticos, Biblioteca, aulas de tecnología, música, plástica, informática, laboratorio de idiomas, laboratorio de química.

En una tercera ala se encuentran los departamentos, Jefatura de estudio, Secretaria, administración, conserjería y cafetería.

En el I.E.S. Estados del duque hay un número aproximado de unos 700 alumnos, distribuidos en 22 grupos, siendo mayoritariamente de nacionalidad española pero teniendo un número importante de alumnos provenientes de otros países como Rumanía, Marruecos...

El claustro lo componen 59 profesores de los cuales un 60% aproximadamente tiene la plaza adjudicada en el centro.

La asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, la cursan unos 300 alumnos, siendo obligatoria en primero de la ESO, obligatoria en segundo de la ESO y optativa en cuarto de la ESO.

La asignatura de Taller de Arte y Expresión la cursan unos 60 alumnos, siendo optativa en 2ºESO

En Bachillerato la asignatura de Dibujo Técnico I y II es también de carácter optativo.

El programa bilingüe está instaurado de carácter voluntario en los cursos de 1º a 4º de la ESO, ofertando la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual bilingüe en 1º y 2º.

3. OBJETIVOS GENERALES DE LA ESO

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

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

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

a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo

afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social.

Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.

d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana textos y mensajes complejos,

e) iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.

k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

4. METODOLOGÍA Y EVALUACIÓN LOMCE

4.1 METODOLOGÍA

Los métodos deben partir de la perspectiva del docente como orientador, promotor y facilitador del desarrollo competencial en el alumnado; además, deben enfocarse a la realización de tareas o situaciones-problema contextualizadas y planteadas con un objetivo concreto, las cuales el alumnado resolverá haciendo un uso adecuado de los distintos tipos de conocimientos, destrezas, actitudes y valores que esta materia pone en juego. Esto favorecerá la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje. Será necesario considerar el nivel competencial inicial del alumnado y se graduará la secuencia de los aprendizajes requeridos avanzando de los simples a los complejos.

Los métodos docentes deberán despertar y mantener la motivación por aprender, lo que implica un nuevo planteamiento del papel del alumno, activo y autónomo, consciente de ser el responsable de su aprendizaje. Es por ello que el profesorado facilitará que los estudiantes comprendan lo que aprenden, sepan para qué lo aprenden y sean capaces de usar lo aprendido en distintos contextos dentro y fuera del aula. Estas metodologías activas han de apoyarse en estructuras de aprendizaje cooperativo, de forma que, a través de la resolución conjunta de las tareas, los miembros del grupo participen equitativamente, interaccionen entre sí y conozcan las estrategias utilizadas por sus compañeros y puedan transferirlas a otras situaciones similares. En un proceso de enseñanza-aprendizaje competencial las estrategias interactivas son las más adecuadas, al permitir que cada alumno y alumna desarrolle todas sus inteligencias, compartiendo y construyendo el conocimiento mediante dinámicas que permitan el intercambio colectivo de ideas.

La enseñanza de la PV utilizará metodologías que contextualizan el aprendizaje relacionándolo con el medio y que permiten el aprendizaje por proyectos, los centros de interés, el estudio de casos o el aprendizaje basado en problemas, favoreciendo así la participación activa, la experimentación, el descubrimiento y la autonomía, generando aprendizajes más transferibles y duraderos. Estas metodologías pretenden ayudar al alumnado a organizar su pensamiento favoreciendo en ellos la reflexión, la crítica, la elaboración de hipótesis y la tarea investigadora en el campo plástico, visual y audiovisual, a través de un proceso en el que cada uno asumen la responsabilidad de su aprendizaje orientado a la acción en el que de manera funcional se integran los aprendizajes realizados en diversas áreas o materias.

La educación emocional es parte esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El alumnado debe tener la oportunidad de identificar, comprender y expresar sus propias emociones, de conectar consigo mismo, de conocer lo que realmente le sucede y lo que realmente es (conciencia *intrapersonal*), para a partir de ello poder conectar con las emociones de los otros (conciencia *interpersonal*). Por ello el profesorado de PV favorecerá didácticas que incorporen lo emergente y vivencial que surge del aula, lo que le permitirá conocer y atender mucho mejor los intereses, inquietudes y necesidades de su alumnado.

Un aspecto esencial de la metodología es la implicación del profesorado de PV en la elaboración y diseño de materiales y recursos didácticos variados (materiales y virtuales), adaptados a los distintos niveles y a los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje, con el objeto de atender a la diversidad en el aula y personalizar los procesos de construcción de los aprendizajes. Resulta recomendable el uso del portfolio, que aporta información extensa sobre los aprendizajes del alumnado, refuerza la evaluación continua y permite compartir resultados de aprendizaje. A través del portfolio el alumnado participa en el seguimiento

y evaluación de sus propios logros (mediante la autoevaluación, la evaluación entre iguales o la coevaluación) desarrollando su autonomía y su pensamiento reflexivo y crítico.

Por último, es necesaria una adecuada coordinación entre los docentes para reflexionar sobre las propuestas metodológicas y estrategias didácticas que le utilicen. Esta coordinación y la existencia de estrategias conexonadas permitirán abordar con rigor el tratamiento integrado de las competencias y progresar hacia una construcción colaborativa del conocimiento.

4.2 EVALUACIÓN

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de la Educación Secundaria Obligatoria será continua, formativa, integradora y diferenciada.

En el proceso de evaluación continua se establecerán medidas de refuerzo educativo, cuando el progreso de un alumno no sea el adecuado. Estas medidas se adoptarán en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las dificultades y estarán dirigidas a garantizar la adquisición de las competencias imprescindibles para continuar el proceso educativo.

La evaluación de los aprendizajes de los alumnos tendrá un carácter formativo y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje.

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado deberá ser integradora, debiendo tenerse en cuenta desde todas y cada una de las asignaturas la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y del desarrollo de las competencias correspondiente. El carácter integrador de la evaluación no impedirá que el profesorado realice de manera diferenciada la evaluación de cada materia teniendo en cuenta los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables de cada una de ellas.

4.3 ESPECIFICIDAD DEL PROGRAMA BILINGÜE

Una enseñanza plurilingüe permite desarrollar las competencias generales de aprendizaje. El alumno está sometido a dos códigos lingüísticos, sabe jugar con las dos lenguas, sabe situarse, está en estado de "alerta intelectual" sostenida y permanente, desarrollando así una "flexibilidad cognoscitiva" para el aprendizaje intelectual que lo fomenta y lo favorece además de desarrollar la empatía con el interlocutor para conseguir su comprensión.

En el marco del Proyecto Bilingüe español- inglés de nuestro centro, se fijan los siguientes objetivos generales que refuerzan los propios de la asignatura de Inglés además de los de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, resumiéndolos así:

1. Desarrollar interés por el aprendizaje de la lengua extranjera, superando temores infundados que bloquean en la práctica un manejo eficaz de la misma.
2. Conocer, respetar y valorar la realidad plurilingüe de Europa.
3. Comprender y producir información global y específica de mensajes orales y escritos en lengua inglesa, relativos a situaciones de comunicación.

4. Reflexionar sobre el aprendizaje e incorporar mejoras para el logro de las tareas planteadas e utilizar estrategias y recursos didácticos para informarse y resolver situaciones de forma autónoma.
5. Apreciar el patrimonio cultural y social anglosajón en general, a través de sus manifestaciones artísticas y gráfico-plásticas, fomentando el aprendizaje integral del alumnado y favoreciendo los valores democráticos como: la tolerancia, la interculturalidad, el aprecio y respeto hacia otras culturas y lenguas para lograr una Europa más solidaria, justa y unida.
6. Desarrollar en el alumnado una actitud más abierta y deseosa de comunicarse con personas de otros países, sin recelos por conocer otras realidades.

La consecución de dichos objetivos generales será observable y evaluable a través de los estándares de evaluación propios de la materia de EPVyAV, especialmente los directamente relacionados con la competencia lingüística. Sin embargo, el desarrollo lingüístico no influirá negativamente en la valoración final del área. Así mismo se considerarán el nivel de competencia A1-A2bajo para 1ºESO y A2bajo-medio para 2ºESO, señalados en el MCERL y los acuerdos señalados en las sesiones de coordinación entre el equipo de docentes DNL (estos niveles de referencia podrán adaptarse a la diversidad del alumnado).

En todo caso, durante el proceso de observación-evaluación se tendrán en cuenta los siguientes indicadores:

1. **Capta el sentido global e identifica elementos específicos en textos orales breves, sencillos y contextualizados.**
2. **Muestra comprensión, mediante respuestas verbales y no verbales de instrucciones básicas dadas en situaciones habituales en el aula.**
3. **Participa en conversaciones orales relativas a situaciones y temas familiares.**
4. **Lee e identifica palabras y frases introducidas previamente, presentadas en un contexto y con un propósito determinado.**
5. **Escribe palabras y frases a partir de modelos introducidos previamente y con un fin específico.**
6. **Maneja software educativo en inglés.**

De especial interés son las siguientes orientaciones didácticas básicas:

- Adoptar dinámicas y rutinas de comunicación estables (parfrasear la información con otras palabras, repetir la información, repetir las estructuras gramaticales empleadas,...).
- Utilizar variedad de recursos (visuales, escritos, etc.)

- Para afianzar el vocabulario específico se pueden realizar sopas de letras, textos con huecos para colocar las palabras que faltan, oraciones erróneas para corregir, relacionar conceptos con definiciones, ...).
- Enseñar-aprender a través de tareas, individuales, en pareja, en grupo o cooperativas.
- Utilizar el error como parte necesaria del proceso de aprendizaje, desde la flexibilidad en la corrección, valorando la intención comunicativa del alumno más que su corrección lingüística.
- Fomentar la propia autoevaluación.

Los instrumentos de evaluación del progreso del alumnado serán variados (fichas escritas, exposiciones orales, trabajos visuales y observación sistemática por parte del profesor) y siempre relacionados con los generales indicados en esta programación del departamento.

Para la evaluación de la progresión de los alumnos en las competencias lingüísticas dentro de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se podrá realizar el siguiente informe a final de curso, para que el alumno y su familia conozcan la valoración que hace el profesorado.

1º ESO

ALUMNO _____

ESCUCHAR	☺	+-	☹
Soy capaz de comprender saludos y fórmulas de cortesía muy básicas, siempre que me hablen claro y pueda pedir que me lo repitan			
Soy capaz de comprender mi rutina y mi entorno, siempre que me hablen claro y me lo repitan			
Soy capaz de comprender información básica que me dan otras personas sobre ellos mismos o sobre dónde están situadas las cosas			
Soy capaz de comprender lo que mi profesor/a dice y las instrucciones que me da en inglés cuando se refieren a las situaciones normales de clase.			
LEER	☺	+-	☹
Soy capaz de comprender los enunciados de los exámenes y de mi cuaderno de texto			
Soy capaz de comprender textos breves y sencillos donde se habla de planes y acciones cotidianas que se van a realizar en un futuro, como por ejemplo en la agenda o una carta, siempre que tengan fotos, figuras o dibujos y el vocabulario sea el que he visto en el curso o ya me sé			
Soy capaz de comprender formularios donde se me piden datos básicos tales como mi nombre, la edad, mi dirección...			
Soy capaz de comprender información básica en carteles y horarios (el precio de la entrada, la hora a la que empieza) o folletos y planos turísticos (localización y principales puntos de interés).			
Soy capaz de comprender textos muy breves y sencillos donde se expresan sugerencias e invitaciones para hacer algo			
Soy capaz de comprender dibujos y gráficos sencillos			
CONVERSAR	☺	+-	☹
Soy capaz de utilizar saludos, expresiones de despedida y fórmulas de contacto social básicas			
Soy capaz de dar y pedir información personal (nombre, edad, nacionalidad, adiciones...)			
Soy capaz de decir la hora y preguntarla			
Soy capaz de pedirle a alguien alguna cosa, siempre que lo que pida es té dentro del vocabulario que me sé y utilice estructuras sencillas			

Cuando no entiendo algo, soy capaz de pedir que me repitan, que hablen más despacio o que me deletreen la palabra que no sé.			
Soy capaz de dar indicaciones y órdenes muy sencillas			
Soy capaz de preguntar dónde está algo y también indicarle a alguien donde está algún objeto o edificio			
Soy capaz de contar de manera muy básica y mediante frases simples algún hecho pasado			
Soy capaz de preguntar e indicar la forma de algo.			
HABLAR	☺	+-	☹
Soy capaz de dar información sobre mi mismo/a, como por ejemplo cómo soy, mi edad, mi cumpleaños, qué llevo puesto, lo que estudio, lo que me gusta...			
Soy capaz de dar información sobre otras personas			
Soy capaz de contar lo que hice en el pasado, mediante frases breves y sencilas y usando conectores muy básicos como and, then....			
ESCRIBIR	☺	+-	☹
Soy capaz de escribir una redacción corta y sencilla si me dan un esquema y la información necesaria sobre los siguientes temas: describir la apariencia de una imagen, hablar sobre un artista...			
Soy capaz de escribir notas breves para dar órdenes sencillas o poner alguna información			

2º ESO

ALUMNO _____

ESCUCHAR	☺	+-	☹
Soy capaz de comprender instrucciones breves y sencillas para hacer una cosa, utilizar un aparato simple o ir a algún sitio.			
Soy capaz de comprender la información esencial de programas de tv o radio, siempre que el tema que se trata en ellos me sea familiar, por ejemplo el tiempo que hace, los precios de los productos que se anuncian o los horarios de apertura y cierre de algún sitio			
Soy capaz de entender lo que se me dice o pregunta en una conversación sencilla sobre temas cotidianos			
LEER	☺	+-	☹
Soy capaz de comprender textos escritos donde se dice cómo localizar a personas, cosas y lugares o también información de actividades de ocio como horarios de apertura y cierre de museos, cines, los precios en estos sitios, etc			
Soy capaz de entender descripciones físicas y de personalidad así como hábitos, gustos y habilidades, siempre que contengan un vocabulario sencillo relacionado con mi entorno personal			
Soy capaz de entender textos breves y sencillos sobre planes, intenciones, promesas y predicciones de futuro			
Soy capaz de entender correctamente los enunciados de los ejercicios de mi cuaderno de texto			
Soy capaz de entender instrucciones sencillas para elaborar recetas de cocina breves y fáciles			
Soy capaz de entender enunciados de problemas, narraciones o relatos breves adaptados a mi nivel sobre temas comunes			
Soy capaz de entender las leyendas de gráficos y mapas			

CONVERSAR	☺	+ -	☹
Soy capaz de dar y entender instrucciones en contextos sencillos, como por ejemplo en el aula, entre mis amigos			
Soy capaz de interactuar en el aula, utilizando expresiones y vocabulario común relativo al entorno de la clase y al tema que se trate en ese momento			
Soy capaz de hablar de mi mismo, de mi rutina, de mis experiencias pasadas y dar opiniones personales de manera sencilla			
Soy capaz de comprender órdenes y también puedo darlas			
Soy capaz de responder a preguntas sencillas relacionadas con temas básicos, opiniones y situaciones hipotéticas			
HABLAR	☺	+ -	☹
Soy capaz de describir mi rutina diaria y lo que hice en el pasado de manera sencilla especificando el momento del día, la hora o el día de la semana			
Soy capaz de describirme a mi mismo y a otras personas, aportando información básica sobre su nombre, edad, vestimenta, cualidades, gustos y los planes que tiene para el futuro			
Soy capaz de describir lo que hay en algún sitio, expresando la forma y el tamaño de las cosas, mediante frases sencillas y utilizando un vocabulario común.			
Soy capaz de expresar hipótesis sencillas			
Soy capaz de narrar una historia muy sencilla en pasado usando frases simples			
ESCRIBIR	☺	+ -	☹
Soy capaz de rellenar un cuestionario donde se me piden datos personales básicos			
Soy capaz de escribir un texto corto con frases sencillas donde cuento mis hábitos y estilos de vida o los de otras personas como , por ejemplo, el lugar de residencia, la rutina diaria, la ropa, los hobbies, etc.			
Soy capaz de escribir de manera breve y sencilla hechos, actividades y experiencias ocurridas en el pasado, si me ayudo con una guía orientativa			
Soy capaz de escribir textos breves en lo que describo de manera muy sencilla los pasos necesarios para hacer alguna cosa o fabricar algo.			

5. PROCEDIMIENTOS Y HERRAMIENTAS DE CALIFICACIÓN EL LA ESO

Los procedimientos para calificar el aprendizaje de los alumnos se remitirán en todo momento a los criterios de evaluación anteriormente expuestos y a las competencias básicas a las que se hace alusión a continuación y todo a lo largo de cada unidad didáctica de esta programación.

A través de los instrumentos de evaluación se les asigna una nota a cada estándar programado. Algunos de estos estándares son reiterativos por lo que ya adoptan un mayor peso. Al final del trimestre realizamos una media aritmética entre las puntuaciones obtenidas de todos los estándares, de tal modo que aquellos que han sido valorados más de una vez participan más en la nota global.

En ningún caso se calificará positivamente al alumnado que no haya asistido regularmente a clase o que no haya mostrado un interés y una actitud adecuados, no lleve al aula los materiales de

trabajo requeridos por el profesor del departamento, y no presenten los trabajos, y actividades en las fechas previstas o señaladas. Se añade a esto lo establecido en la programación de cada área como criterios de evaluación y los procedimientos de evaluación correspondientes.

Respecto a las recuperaciones se realizarán actividades de enseñanza- aprendizaje pendientes de evaluación positiva que se adaptarán las capacidades de los alumnos, según sus conocimientos y desarrollo psico- evolutivo individual. En la repetición de contenidos se volverá a insistir siguiendo un orden de dificultad progresivo, adaptando por la claridad y la aplicación inmediata de lo aprendido.

Los alumnos realizarán **unidades de evaluación**, trabajos de investigación en biblioteca, **trabajos prácticos** en clase y en casa, **comentario de imágenes** (diapositivas, videos, las propias producciones y las de los compañeros, etc.). Todas estas actividades serán observadas (si son en el aula), corregidas y calificadas por el profesor. Se atenderá cada caso particular.

La NO entrega de alguno de los trabajos propuestos puede implicar la nota negativa de la evaluación ya que **TODOS LOS TRABAJOS SON DE ENTREGA OBLIGATORIA**.

Para que esté aprobado la nota tiene que ser superior o igual a 5. Estas mismas calificaciones se emplearán para los trabajos realizados durante la evaluación.

En el desarrollo de cualquier documento escrito se podrá tener en cuenta las faltas de ortografía y la forma incorrecta de expresarse influyendo de manera negativa en la evaluación.

A lo largo de las evaluaciones los alumnos que no hayan aprobado las evaluaciones anteriores irán realizando varias actividades de recuperación y repaso de los contenidos no superados. Deberán entregar los trabajos no presentados o mal resueltos de las evaluaciones anteriores, pudiéndose, en algún caso ser replanteados estos ejercicios en función de las características del alumno y del ajuste a los contenidos mínimos exigibles.

Periódicamente se les irá pidiendo estos trabajos y ejercicios a los alumnos para que los vayan haciendo progresivamente y poder ir corrigiendo y resolviendo las dificultades que vayan encontrando. En junio se realizará una prueba teórico práctica con carácter extraordinario final y en septiembre otra del mismo tipo.

ESCALA DE CALIFICACIÓN

<5= Insuficiente: no se esfuerza y no realiza la tarea encomendada

5= Suficiente: sí se esfuerza pero no consigue realizar correctamente la tarea aunque cumple los mínimos exigidos.

6= Bien: sí se esfuerza y sí realiza la tarea,, aunque con algunas deficiencias poco importantes.

7-8 = Notable: sí se esfuerza y sí realiza la tarea satisfactoriamente.

9-10= Sobresaliente: sí se esfuerza y sí realiza la tarea, ampliándola y enriqueciéndola personalmente.

NORMAS DE CLASE Y PROCEDIMIENTO DE CALIFICACIÓN

Para ser calificado positivamente en la asignatura hay que:

1º MANTENER LIMPIA Y ORDENADA EL AULA

- No tirar papeles al suelo.
- No pintar las paredes y mesas.
- Conservar en perfecto estado el mobiliario y materiales del aula. Los desperfectos deberán ser subsanados por el o los autores.
- No comer en el aula.
- No utilizar móviles ni reproductores de audio.

2º RESPETAR A LOS COMPAÑEROS/AS Y AL PROFESOR/A

- Respetar el turno de palabra.
- Respetar el derecho al trabajo y aprendizaje.
- Trabajar en silencio o hablando flojo, según lo requiera la situación.

3º TRAER EL MATERIAL DE DIBUJO

- Es imprescindible para superar la asignatura traer todos los días el material.
- Debido al coste de los materiales propios de la materia, es posible que en ocasiones puntuales se solicite la colaboración de las familias. En todo caso se comunicará por escrito.

4º ENTREGAR LOS TRABAJOS Y LÁMINAS DENTRO DE LOS PLAZOS ESTABLECIDOS.

- No se recogerá ningún trabajo fuera de plazo, salvo enfermedad o ausencia justificada por la familia o tutor/ a. No se justificarán olvidos o pérdidas del trabajo.

5º ASISTIR A CLASE CON REGULARIDAD

- Los retrasos están recogidos en el Plan de Convivencia como conducta perjudicial para el buen funcionamiento en el aula.
- La asistencia en la ESO es obligatoria.

NOTA: En caso de ser necesarias se tomarán medidas correctivas dispuestas en el Reglamento de Régimen Interno.

6. CONTRIBUCIÓN A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

Estas asignaturas, por su carácter teórico-práctico e integrador y con aplicación directa de sus contenidos, permiten el desarrollo de todas las competencias clave.

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

desarrollando la capacidad de analizar y comprender la importancia de la actividad artística, en todas sus formas, como medio comunicativo y expresivo.

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

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

Competencia digital. Se desarrollará a través del uso de las Tecnologías de la información y la comunicación, como medio de búsqueda y selección de información, utilizándola de manera crítica y reflexiva, así como su transmisión en diferentes soportes para la realización de proyectos.

También proporciona destrezas en el uso de aplicaciones o programas informáticos para la creación o manipulación de imágenes y documentos audiovisuales, mostrándoles un panorama creativo más cercano y actual.

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

Competencias sociales y cívicas. A través del trabajo en equipo se suscitarán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se favorecerá la adquisición de habilidades sociales.

El trabajo con herramientas propias del lenguaje visual proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias. Los alumnos elaboran y exponen sus propios proyectos enfocados a la resolución de un problema, de manera que deben desarrollar la capacidad de comunicarse de manera constructiva y respetuosa, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Un proyecto creativo requiere planificar, gestionar y tomar decisiones; por ello los contenidos de la materia promueven la iniciativa, la innovación, la autonomía y la

independencia, como factores que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado. Igualmente, se fomenta la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa y asumir responsabilidades; potenciando la capacidad de pensar de forma creativa, el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad.

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y
AUDIOVISUAL
1º ESO LOMCE
curso 2019/20

7. CONSIDERACIONES GENERALES

- Educación Plástica, Visual y Audiovisual es obligatoria para todos los alumnos de primero de la ESO.
- Está organizada en 2 sesiones semanales de 55 minutos cada una.
- No se empleará libro de texto pero sí se dispondrá de ejemplares del siguiente libro en las aulas como fuente de recursos: **EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL I. Editorial SM. ISBN:9788467505528** obtenido por el plan de gratuidad de libros de texto de la Junta de Comunidades de Castilla la Mancha en cursos anteriores y guardado en el centro dentro del fondo de libros de texto.
- En los grupos bilingües el material curricular está elaborado por la profesora y se le aportará al alumno a lo largo del curso.

8. UNIDADES DIDÁCTICAS Y TEMPORALIZACIÓN

Esta temporalización es aproximada ya que se adecuará a los alumnos y a las fechas de las que se dispone para llevarlas a cabo.

UNIDAD 0	Toma de contacto e introducción	septiembre
UNIDAD 1	Elementos básicos	octubre
UNIDAD 2	Geometría	Noviembre y diciembre
UNIDAD 3	Proyecto Títeres	Enero, febrero y Marzo
UNIDAD 4	Análisis obra de arte	Abril
UNIDAD 5	Artesanía	Mayo

9. CRITERIOS, ESTÁNDARES, COMPETENCIAS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

Educación Plástica, Visual y Audiovisual. 1º ESO		C.CLAVE	INST. EVALUA	TEMPORALIZACIÓN ESTÁNDARES		
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables			1ª EVALUACIÓN	2ª EVALUACIÓN	3ª EVALUACIÓN
Bloque 1: Expresión plástica						
1. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas en composiciones personales y colectivas.	1.1. Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula valorando y evaluando el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa.	CS-SI	EJERCICIOS DE CLASE, LAMINAS, CUADERNO DEL PROFESOR	x	x	x
	1.2. Utiliza con propiedad las técnicas grafico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	CC		x	x	x
	1.3. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.	CC		x	x	x
	1.4. Experimenta con las técnicas húmedas valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.	CC			x	
	1.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.	CC		x		
	1.6. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	AA-CS		x	x	x
2. Identificar y experimentar con las variaciones formales del punto, la línea y el plano.	2.1. Identifica y experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales.	CL		x		
	2.2. Crea composiciones según las cualidades de la forma mostrando creatividad e iniciativa.	SI		x	x	x
3. Diferenciar entre los diferentes tipos de textura y valorar sus capacidades expresivas en aplicaciones prácticas.	3.1. Conoce y diferencia los diferentes tipos de texturas.	CC		x		
	3.2. Aplica texturas en composiciones artísticas a través de diferentes técnicas como el frottage, el collage y la estampación.	CC		x		
4. Identificar las propiedades del color luz y color pigmento.	4.1. Diferencia entre el color luz y el color pigmento y sus aplicaciones.	CC			x	
5. Experimentar con los colores pigmentos primarios, secundarios y complementarios.	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis sustractiva y los colores complementarios.	SI			x	
	5.2. Realiza composiciones con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.	AA		x		

6. Experimentar con diferentes técnicas y materiales creando figuras tridimensionales.	6.1. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando para crear composiciones y figuras tridimensionales.	CC		x	x	
	6.2. Aprovecha y aporta materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.	CS			x	x
Bloque 2: Comunicación audiovisual		CC	IE	1ª EVALUACIÓN	2ª EVALUACIÓN	3ª EVALUACIÓN
7. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	7.1. Identifica y aplica los conocimientos básicos de los procesos perceptivos en la elaboración de trabajos.	CC	EJERCICIOS DE CLASE, LAMINAS, CUADERNO DEL PROFESOR	x	x	
8. Diferenciar imágenes figurativas de abstractas.	8.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas mostrando una actitud receptiva a las diferentes representaciones de la imagen.	CC		x	x	x
9. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	9.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.	CL				x
	9.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado de manera crítica y respetuosa.	CL				
10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual.	CL			x	x
11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	11.1. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.	CL			x	
12. Analizar fotografías comprendiendo los fundamentos estéticos y formales.	12.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía apreciando sus valores expresivos.	CC				x
	12.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista.	SI				x
13. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorando las posibilidades expresivas del lenguaje cinematográfico.	13.1. Elabora una animación sencilla con medios digitales y/o analógicos.	CC			x	
	13.2. Reconoce y analiza el mensaje de una secuencia cinematográfica.	CL			x	
14. Valorar las aportaciones de las tecnologías digitales al proceso artístico y ser capaz de elaborar documentos mediante las mismas.	14.1. Elabora documentos digitales para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos de manera adecuada.	CD		x		
	14.2. Utiliza con responsabilidad las TIC y conoce los riesgos que implica la difusión de imágenes en diferentes medios.	CD			x	
Bloque 3: Dibujo Técnico aplicado a proyectos		CC	IE	1ª	2ª	3ª

				EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	EVALUACIÓN
15. Conocer y manipular las herramientas de dibujo técnico.	15.1. Conoce los materiales de dibujo y su utilidad.	AA	EJERCICIOS DE CLASE, LÁMINAS, CUADERNO DEL PROFESOR	x		
	15.2. Utiliza el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	AA		X		
16. Comprender los conceptos del punto, la línea y el plano, diferenciando claramente los distintos tipos de recta, pudiendo trazar las distintas posiciones relativas y las mediatrices donde corresponda.	16.1. Construye los diferentes tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón.	CM		X		
	16.2. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	CM		X		
	16.3. Suma y resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.	CM		X		
	16.4. Traza la mediatriz de un segmento con precisión.	CM		X		
17. Conocer los conceptos de círculo, circunferencia y sus elementos.	17.1. Identifica los elementos de la circunferencia.	CM		X		
	17.2. Identifica las posiciones relativas de las circunferencias.	CM		X		
18. Conocer el concepto de ángulo, sus tipos y realizar operaciones varias.	18.1. Conoce los ángulos de la escuadra y cartabón.	CM		X		
	18.2. Identifica los distintos tipos de ángulos.	CM		X		
	18.3. Suma y resta ángulos y comprende la forma de medirlos de forma precisa.	CM		X		
	18.4. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.	CM		X		
19. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	19.1. Divide un segmento en partes iguales aplicando el teorema de Thales.	CM		X		
20. Conoce la clasificación de los polígonos y sus trazados.	20.1. Conoce la clasificación de los distintos tipos de polígonos.	CM		X		
	20.2. Resuelve problemas básicos de triángulos, utilizando correctamente las herramientas.	CM		X		
	20.3. Construye cuadriláteros correctamente.	CM		X		
	20.4. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia valorando la precisión de los resultados.	CM		X		
	20.5. Aplica la construcción de polígonos en composiciones artísticas.	CM		X		
21. Conocer los conceptos de simetrías, giros y traslaciones sencillos aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	21.1. Elabora diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.	CM		X		
22. Comprender y practicar el procedimiento del dibujo de vistas	22.1. Realiza las vistas de volúmenes elementales.	CM		x		

de volúmenes elementales.

--	--	--	--	--	--

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL
2º ESO LOMCE
curso 2019/20

10. CONSIDERACIONES GENERALES

- Educación Plástica, Visual y Audiovisual es **obligatoria** para todos los alumnos de segundo de la ESO.
- Está organizada en **2 sesiones semanales** de 55 minutos cada una.
- No se empleará libro de texto pero sí se dispondrá de ejemplares del siguiente libro en las aulas como fuente de recursos: **EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL I. Editorial SM. ISBN:9788467505528** obtenido por el plan de gratuidad de libros de texto de la Junta de Comunidades de Castilla la Mancha en cursos anteriores y guardado en el centro dentro del fondo de libros de texto.
- Los alumnos de los cursos bilingües cuentan con material curricular extra elaborado por la profesora que será entregado a lo largo del curso

11. UNIDADES DIDÁCTICAS Y TEMPORALIZACIÓN

Esta temporalización es aproximada ya que se adecuará a los alumnos y a las fechas de las que se dispone para llevarlas a cabo.

UNIDAD 0	Toma de contacto e introducción	septiembre
UNIDAD 1	Elementos básicos (ilusiones ópticas)	noviembre
UNIDAD 2	Geometría	noviembre- diciembre
UNIDAD 3	Proyecto Títeres de Guante	enero-febrero- marzo
UNIDAD 4	Análisis de la obra de arte	abril
UNIDAD 5	Comunicación audiovisual: el Cómic	mayo

12. CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE, COMPETENCIAS Y TEMPORALIZACIÓN

Educación Plástica, Visual y Audiovisual. 2º ESO		C.CLAVE	INST. EVALUA	TEMPORALIZACIÓN ESTÁNDARES		
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables			1ª EVALUACIÓN	2ª EVALUACIÓN	3ª EVALUACIÓN
Bloque 1: Expresión plástica						
1. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas.	1.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	CC	EJERCICIOS DE CLASE, LÁMINAS, CUADERNO DEL PROFESOR	X	X	X
	1.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.	CC		X	X	X
	1.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.	SI			X	
	1.4. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras, de forma responsable con el medio ambiente, y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.	CS			X	X
	1.5. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	CS		X	X	X
2. Expresar emociones utilizando recursos gráficos distintos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	2.1. Realiza composiciones que transmitan emociones básicas experimentando con los distintos recursos gráficos.	AA		X	X	X
3. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	3.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando bocetos, apuntes, dibujo esquemático, analítico y mimético.	CL				X
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio proporción y ritmo en composiciones básicas.	4.1. Analiza el esquema compositivo básico, de obras de arte, y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.	CC				X
	4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas.	CC	X	X	X	

	4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico- plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.	SI			X	
	4.4. Representa objetos del natural de forma proporcionada.	CC		X		
5. Identificar, diferenciar y experimentar las propiedades del color luz y el color pigmento.	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.	CC		X		
	5.2. Realiza modificaciones del color y sus propiedades aplicando las TIC.	CC			X	
	5.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.	CC		X		
6. Conocer y aplicar el proceso creativo en la elaboración de diseños personales y colectivos.	6.1. Conoce y aplica diferentes técnicas creativas para la elaboración de diseños siguiendo las fases del proceso creativo.	AA		X	X	
Bloque 2. Comunicación audiovisual		CC	IE	1ª EVALUACIÓN	2ª EVALUACIÓN	3ª EVALUACIÓN
7. Reconocer las leyes visuales que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	7.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según los principios de la percepción.	CC	EJERCICIOS DE CLASE, LÁMINAS, CUADERNO DEL PROFESOR	X		
	7.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes perceptivas.	SI		X		
8. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	8.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.	CC		X	X	X
	8.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.	CL				X
9. Crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado.	9.1. Diferencia significativo de significado.	CL				X
	9.2. Diseña símbolos gráficos.	CC		X		
10. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones de forma individual y en equipo.	10.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, story board, realización).	CL			X	X
.	10.2. Valora y evalúa el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo, respetando las opiniones	CS-AA				X

	ajenas.					
	10.3. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.	CL				X
11. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	11.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelitas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.	CL				X
12. Aprender el lenguaje del cine analizando la secuencia de manera crítica, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	12.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.	CS- AA				X
Bloque 3. Dibujo Técnico aplicado a proyectos.		CC	IE	1ª EVALUACIÓN	2ª EVALUACIÓN	3ª EVALUACIÓN
14. Comprender los conceptos del punto, la línea y el plano, diferenciando claramente los distintos tipos de línea y trazando las distintas posiciones relativas.	14.1. Reconoce los elementos básicos del dibujo técnico.	CC	EJERCICIOS DE CLASE, LÁMINAS, CUADERNO DEL PROFESOR	X	X	X
	14.2. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	CM		X		
15. Comprender el concepto de lugar geométrico a través de la aplicación de la circunferencia, la mediatriz, y la bisectriz en problemas sencillos.	15.1. Resuelve problemas sencillos aplicando los lugares geométricos conocidos: circunferencia, mediatriz y bisectriz.	CM		X		
16. Conocer las propiedades de los polígonos y construirlos a partir de distintos datos y métodos, resolviendo problemas sencillos.	16.1. Determina los puntos y las rectas notables de los triángulos y otros polígonos.	CM		X		
	16.2. Resuelve con precisión problemas sencillos de triángulos y cuadriláteros.	CM		X		
	16.3. Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado, aplicando los trazados al diseño modular.	CM		X		

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

TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN

2º ESO

curso 2019/20

13. TALLER DE ARTE Y EXPRESIÓN

13.1 INTRODUCCIÓN

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

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

Aunque los contenidos se organizan en tres bloques, a la hora de desarrollarlos sólo pueden aplicarse de forma conjunta. El primer bloque, titulado el arte para comprender el mundo, pretende despertar la creatividad del alumnado a través del análisis de ejemplos artísticos del mundo actual y de la historia del arte, estableciendo pautas para el análisis de la experiencia artística como reflejo emocional del ser humano y su significado dentro de un contexto particular. El segundo bloque, el proyecto y proceso creativo, enseña al alumnado a desarrollar las fases para la realización de un proyecto individual o cooperativo, buscando las soluciones más creativas posibles. El tercer y último bloque, titulado expresión y creación de formatos artísticos, profundiza en la práctica y experimentación de diferentes procedimientos y técnicas, desde las más tradicionales hasta las audiovisuales, priorizando la expresión creativa en proyectos artísticos. Es necesario tener siempre en cuenta que esta materia tiene un carácter marcadamente procedimental y permite hacer compatible la práctica de una metodología tanto individualizada como cooperativa.

13.2 METODOLOGÍA

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

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

El currículo de esta materia debe adaptarse a las distintas capacidades de los alumnos y alumnas, a sus diferencias individuales y grupales, siendo el principal objetivo lograr aprendizajes significativos. El alumnado llevará a la práctica lo aprendido mediante experiencias y actividades que le permitan potenciar su autonomía y sus habilidades sociales dentro de un grupo de trabajo, al mismo tiempo que desarrolla una mirada crítica hacia sus propias creaciones.

La base metodológica de la propia materia requiere que el alumno trabaje en el aula de Plástica, tanto individualmente como en equipo, que participe de su aprendizaje y del aprendizaje de sus compañeros, que asuma las responsabilidades en relación a compañeros de grupo, dado el caso; que practique la comunicación técnica y la toma de decisiones consensuadas, defendiendo sus ideas y respetando las ideas de los demás.

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

13.3 APORTACIÓN A LAS COMPETENCIAS CLAVE

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

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

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

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. La adquisición de la competencia matemática se produce a través de la aplicación del razonamiento matemático y del pensamiento lógico y espacial, para explicar y describir la realidad a través del lenguaje simbólico. Con la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la

experimentación y el descubrimiento y la reflexión posterior, potenciando el pensamiento crítico, se contribuirá a la adquisición de las competencias básicas en ciencia y tecnología, desarrollando también destrezas que permiten utilizar y manipular diferentes herramientas tecnológicas.

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

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

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

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

**13.4 CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES, INSTRUMENTOS
DE EVALUACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN**

UNIDAD 0	Introducción y toma de contacto	septiembre
UNIDAD 1	Proyecto cuaderno de artista	Octubre-marzo
UNIDAD 2	Proyecto invitamos a comer a un artista	Abril-mayo

Taller de arte y expresión 2º ESO		C.CLAVE	INST. EVALUA	TEMPORALIZACIÓN ESTÁNDARES		
Criterios de Evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables			1ª EVALUACIÓN	2ª EVALUACIÓN	3ª EVALUACIÓN
Bloque 1. El arte para comprender el mundo						
1. Comprender la obra artística o el objeto en el contexto histórico en el que se produce.	1.1. Analiza e identifica obras de arte y manifestaciones visuales, entendiéndolas en función de su contexto histórico.	cc	EJERCICIOS DE CLASE, TRABAJOS, LÁMINAS Y CUADERNO DEL PROFESOR	X	X	X
	1.2. Reconoce en obras de arte y manifestaciones visuales los elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos y su papel en la obra.	Cc		X	X	X
	1.3. Interpreta críticamente imágenes y obras artísticas dentro de los contextos en los que se han producido, considerando la repercusión que tienen sobre las personas y las sociedades.	cc-si		X	X	X
	1.4. Comprende la necesidad de expresión y comunicación de ideas, sentimientos y emociones en diferentes contextos, a través del arte, las imágenes y otros productos estéticos.	Cs		X	X	X
2. Analizar y comentar las distintas características de los objetos y las obras artísticas.	2.1. Distingue, analiza y comenta elementos del lenguaje plástico y visual en distintos tipos de imágenes y manifestaciones artísticas, audiovisuales y multimedia.	CI		X	X	X
	2.2. Desarrolla el sentido crítico ante la publicidad, la televisión, las imágenes multimedia y las artes.	Si				X
Bloque 2. Proyecto y proceso creativo		CC	IE	1ª EVALUACIÓN	2ª EVALUACIÓN	3ª EVALUACIÓN
3. Conocer y aplicar las fases del proceso creativo en un proyecto cooperativo utilizando las técnicas apropiadas.	3.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.	CC-CS	EJERCICIOS DE CLASE, TRABAJOS, LÁMINAS Y	x	x	x

	3.2. Planea y desarrolla un método de trabajo para una respuesta concreta.	CM	CUADERNO DEL PROFESOR			X
	3.3. Conoce y elige los materiales más adecuados aportándolos al aula para la realización de proyectos artísticos.	CC		X	X	X
	3.4. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante diferentes propuestas ajustándose a los objetivos finales.	CC-AA		X	X	X
	3.5. Colabora y es responsable al elaborar trabajos en equipo, demostrando actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando el trabajo cooperativo como método eficaz para facilitar el aprendizaje entre iguales.	CS			X	X
	3.6. Usa las TIC en la elaboración de un proyecto.	CD				X
	3.7. Respeta las normas del aula y usa adecuadamente los materiales y herramientas.	CS-AA		X	X	X
Bloque 3. Expresión y creación de formatos artísticos		CC	IE	1ª EVALUACIÓN	2ª EVALUACIÓN	3ª EVALUACIÓN
4 Utilizar adecuadamente los soportes, materiales e instrumentos necesarios en cada proyecto.	4.1. Utiliza con propiedad los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse, manteniendo su espacio de trabajo y su material en perfecto estado.	CC-CS	EJERCICIOS DE CLASE, TRABAJOS, LÁMINAS Y	X	X	X

5 Desarrollar proyectos artísticos con autonomía evaluando el proceso y el resultado.	5.1. Desarrolla proyectos que transmiten diferentes emociones.		CUADERNO DEL PROFESOR			
	5.1 Desarrolla proyectos que transmiten diferentes emociones	CS-AA		X	X	X
	5.2. Reflexiona y evalúa el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.	CL	X	X	X	
	5.3 tiene iniciativa en la toma de decisiones y demuestra actitudes de tolerancia y flexibilidad con los compañeros de equipo y con el resto de equipos, esforzándose por superarse en cada proyecto	SI		X	X	

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL

4º ESO

curso 2019/20

14. CONSIDERACIONES GENERALES

- Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene carácter de **optativa en 4º ESO**.
- Está organizada en **2 sesiones semanales** de 55 minutos cada una.
- Este año contamos con tres grupos.

15. UNIDADES DIDÁCTICAS Y TEMPORALIZACIÓN

UNIDAD 0	Introducción y toma de contacto	septiembre
UNIDAD 1	Geometría	octubre
UNIDAD 2	Proyecto Cuaderno Creativo	durante todo el curso
UNIDAD 3	Publicidad	febrero-marzo
UNIDAD 4	Fotografía e Imagen Digital	abril-mayo

16. CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

Educación Plástica, Visual y Audiovisual. 4º ESO		C.CLAVE	INST. EVALUA	TEMPORALIZACIÓN ESTÁNDARES		
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables			1ª	2ª	3ª
				EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	EVALUACIÓN
Bloque 1. Expresión plástica						
1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.	1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando diferentes técnicas y los elementos del lenguaje plástico y visual.	CC	EJERCICIOS DE CLASE, LÁMINAS, CUADERNO DEL PROFESOR	X	X	X
	1.2. Cambia el significado de una imagen por medio del color.	CC			X	X
	1.3. Reconoce y aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas adecuadas.	CM			X	X
	1.4. Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula y valora y evalúa, el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa.	SI-AA		X	X	X
2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	2.1. Conoce y experimenta con diferentes técnicas y soportes en un proyecto creativo mostrando interés en todo el proceso.	CC		X	X	
3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados.	3.1. Conoce, elige y aporta los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.	CC-SI		X	X	

	3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráficos.	CC		X	X	X
4. Colaborar en la realización de proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	4.1. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportándolo al aula cuando sea necesario para la elaboración de las actividades.	CS		X	X	X
	4.2. Trabaja de forma cooperativa, valorando y respetando el trabajo en equipo.	CS				X
	4.3. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.	CC			X	X
5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión apreciando los distintos estilos artísticos valorando el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.	5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística, analizando los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.	CL				X
	5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte, situándolas en el periodo artístico al que pertenecen.	CC				X
Bloque 2. Dibujo Técnico aplicado a proyectos.		CC	IE	1ªEVALUACIÓN	2ªEVALUACIÓN	3ªEVALUACIÓN
6. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.	6.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.	CC	EJERCICIOS DE CLASE, LÁMINAS, CUADERNO DEL PROFESOR	X		
	6.2. Resuelve problemas sencillos de cuadriláteros y polígonos regulares utilizando con precisión y limpieza los materiales de Dibujo Técnico.	CM		X		
	6.3. Resuelve con precisión problemas básicos de tangencias y enlaces.	CM		X		

	6.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños.	CM		X		
7. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.	7.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.	CM		X		
	7.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.	CC		X		
	7.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.	CM		X		
	7.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado con precisión y exactitud.	CM		X		
	7.5. Muestra iniciativa y actitud positiva en la realización de los trabajos.	SI		X	X	X
8. Conoce y diferencia programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	8.1. Conoce la aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.	CD			X	
Bloque 3. Fundamentos del diseño		CC	IE	1ªEVALUACIÓN	2ªEVALUACIÓN	3ªEVALUACIÓN
9. Interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales apreciando el proceso de creación artística.	9.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.	CL		X		
	9.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno, en su vertiente estética, de funcionalidad y utilidad.	CC	EJERCICIOS DE CLASE, LÁMINAS,		X	

10. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	10.1. Identifica los distintos elementos del lenguaje del diseño y clasifica diferentes objetos en función de la familia o r ama del Diseño.	CL	CUADERNO DEL PROFESOR	X			
11. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	11.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.	CC				X	
	11.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.	CC		X			
	11.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.	CC		X			
	11.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.	CD					X
	11.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos.	AA				X	X
	11.6. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico, individualmente o en equipo, participando activamente en las actividades.	CL		X			
Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia		CC	IE	1ªEVALUACIÓN	2ªEVALUACIÓN	3ªEVALUACIÓN	
12. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual.	12.1. Analiza los tipos de plano valorando sus factores expresivos.	CC	EJERCICIOS DE CLASE, LÁMINAS, CUADERNO DEL PROFESOR			X	
	12.2. Realiza un storyboard a modo de guión para la secuencia de una película.	CL					X

13. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	13.1. Visiona documentos audiovisuales identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.	CC			X
	13.2. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.	CC			X
14. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	14.2. Elabora y manipula imágenes digitales utilizando distintos programas de diseño por ordenador.	CD			X
	14.3. Analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.	CC			X
	14.4. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto audiovisual.	CC			X
15. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.	15.2. Analiza la publicidad con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.	CL			X

17. MÉTODOS DE TRABAJO EN LA ESO

Es incuestionable la importancia de la imagen en el mundo actual. Procedentes de la naturaleza, los medios de comunicación, la publicidad o la cultura, cientos de ellas nos alcanzan cada día con los más diversos fines y las más distintas configuraciones. En consecuencia, si vivimos en un mundo de imágenes donde el lenguaje de la forma resulta básico y, a su vez, configurador del propio ser humano –en cuanto individuo social- no cabe duda de que el principio general ha de ser:

«Desarrollar en los alumnos y alumnas sus capacidades de observación, interpretación y de expresión plástico-visual, preparándoles para comprender y transmitir imágenes de su entorno natural como parte de su formación integral».

A este principio general responde el diseño del curso. Tanto los contenidos conceptuales como las propuestas y verificaciones quieren ser instrumentos que ayuden al aprendizaje, al aprovechamiento del tiempo y a la organización del trabajo en el aula. Las láminas y fichas, con temática muy orientada y técnica de ejecución abierta a las posibilidades y actitudes de cada alumno/a, evita la pérdida de tiempo que supone dictar datos y enunciados o repartir fotocopias con los planteamientos de cada actividad. Por otra parte, las prácticas no pretenden ser exhaustivas y plantean los trabajos que suelen ser comunes a los distintos enfoques que pueda dar a la asignatura cada profesor/a.

Desde el punto de vista metodológico, el plan curricular tiene presente los siguientes principios:

- La adecuación de los contenidos con los objetivos y los medios para conseguirlos.
- El enfoque de las propuestas operativas con sus actividades de verificación, de manera que proporcionen un aprendizaje activo, en tanto que promueven la construcción de conceptos.
- La orientación significativa del aprendizaje, partiendo de organizadores que ayuden al análisis de los nuevos conocimientos, así como proponiendo elementos motivadores.
- El planteamiento de actividades colectivas y en pequeños grupos, para contrastar la elaboración y crear actitudes de colaboración

Al empezar una unidad didáctica, es conveniente que el alumno realice una serie de actividades que le motiven y predispongan a asimilar los contenidos. Estas actividades deben ser enfocadas por el profesor de manera que también puedan servir como evaluación inicial. Esto no quita, que al iniciar el curso se pueda realizar una evaluación inicial más general, con el fin de tantear el nivel de conocimientos y destrezas de los alumnos.

Siempre que se pueda, se desarrollarán actividades que impliquen al alumno al estar enfocadas desde la óptica de sus aficiones y motivaciones personales.

Se pretende que los alumnos partiendo de la experiencia que supone la práctica, reflexionen sobre los contenidos que esa práctica introduce, descubriendo por sí mismos sus aciertos y errores.

Las actividades se plantearán con diversos niveles de dificultad, para que en el paso de una a otra, los alumnos puedan ampliar progresivamente sus conocimientos, o el profesor pueda seleccionar aquellos que considere más adecuados a su nivel.

Es conveniente fomentar el trabajo en equipo para facilitar el intercambio de opiniones y las aportaciones que puedan ofrecer los alumnos más aventajados a los que tengan alguna dificultad.

También es de gran utilidad plantear al terminar una o varias actividades, una reflexión con los alumnos sobre los trabajos realizados. Esto facilitará la consolidación de los contenidos desarrollados, al tiempo que permitirá a aquellos alumnos con dificultades volver a repasar contenidos no comprendidos en un primer momento.

Teniendo en cuenta la importancia que en la Educación Plástica, Visual y Audiovisual tienen los procedimientos, parece lógico abrir un camino que llegue a los contenidos conceptuales desde los contenidos procedimentales, es decir de la práctica al concepto.

17.1 MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Pretendemos acercar al alumnado en general a las nuevas tecnologías de la información, para que se acostumbre la diversidad de herramientas de la cultura actual relacionadas con las tecnologías de la información y la comunicación para realizar sus propias creaciones. Ambas aulas específicas de Plástica dispone de acceso directo a **Internet**, materiales audiovisuales como es un **proyector de imágenes o cañón** y sistema **audio**.

El alumnado cuenta a su disposición de toda la bibliografía del Departamento: catálogos, biografías, libros de técnicas gráficas y de diseño. No obstante el alumnado dispone en el aula con algunos volúmenes de la editorial Sandoval **“Observar, Imaginar, Expresar”** que atiende a los distintos niveles curriculares del alumnado. Los libros complementan las explicaciones teóricas del profesor con fichas de trabajo muy ajustado generalmente al currículo.

A principio de curso se pedirá al alumnado una lista de materiales que le servirá para todo el curso y será el mismo material en todos los cursos, haciéndolo así más asequible económicamente. Para las actividades complementarias se utilizará material de Bellas Artes asumido en los gastos del Departamento y en su mayoría se les pedirá una aportación extra a las familias para adquirir dichos materiales.

El material aportado otros años anteriores para llevar a cabo el proyecto de la pizarra digital que no se ha podido ultimar, se destinó a un aula Althia itinerante con lo que será más fácil trabajar con los alumnos con materiales digitales.

Los alumnos que están en el Programa Carmenta contarán con los materiales propios realizados por el departamento de manera digital en sus dispositivos, de tal modo que los podrán consultar en cualquier momento que lo crean oportuno.

Para los grupos de Sección Bilingüe se dejarán en conserjería los apuntes realizados por el profesor por trimestres para que los alumnos los adquieran.

18. ÁREAS TRANSVERSALES

La educación escolar tiene como finalidad básica de contribuir a desarrollar en los alumnos aquellas capacidades que se consideren necesarias para desenvolverse como ciudadanos con plenos derechos y deberes en la sociedad en la que viven. Esta reflexión es la que nos motiva para tratar los siguientes temas transversales:

La educación para la Igualdad de oportunidad de ambos sexos, es decir, el rechazo a las desigualdades y discriminaciones derivadas a la pertenencia a un determinado sexo. Para ello el alumno/a debe reconocer e identificar situaciones discriminatorias. Este tema transversal se tratará fundamentalmente cuando abordemos las unidades didácticas de la proporción y en la lectura de imágenes publicitarias.

Educación del consumidor. Un apartado importante es la actitud alumno/a como consumidor en los medios de comunicación de masas. Resulta imprescindible dotar al alumnado de una actitud crítica y selectiva ante las campañas publicitarias. Supone enseñar a descodificar y codificar correctamente mensajes periodísticos y publicitarios. Este tema transversal se tratará cuando abordemos las unidades didácticas en 4º con las unidades temáticas de composición y lecturas de imágenes, la publicidad, la percepción audiovisual, los mensajes subliminales .etc.

Educación ambiental: Es fundamental inculcar a los alumnos pautas de actuación y comportamiento dirigidos al respeto al medioambiente, a la vez que ampliar y mejorar, a través del lenguaje plástico, las posibilidades de comunicación del alumno/a con su entorno. Este tema transversal se tratará cuando abordemos las unidades didácticas: la texturas, el volumen y a lo largo de todos los cursos haciendo que los alumnos tomen conciencia del valor de los materiales con los que se trabaja especialmente el papel, tratando de aprovechar su uso lo más posible.

19. PROYECTOS DE INNOVACIÓN Y FORMACIÓN EN LOS QUE PARTICIPA EL DEPARTAMENTO

ANIMACIÓN A LA LECTURA

En todos los niveles de la ESO se desarrollarán actividades para potenciar e incentivar la lectura, mejorar la comprensión lectora, la riqueza léxica en los lenguajes escritos, gráfico- plásticos y a través de los diferentes sistemas de representación. Dichas actividades se intercalarán con contenidos propios de la materia, es decir, el alumnado trabajará en ocasiones con **textos literarios** para realizar trabajos de ilustración, e inversamente elaborará textos partiendo de una obra pictórica.

El alumno leerá e interpretará tanto documentos escritos como gráficos. Abordará también, la síntesis de las imágenes y los elementos de interpretación de las mismas. Se aproximará e introducirá en los lenguajes integrados: **la publicidad o el guión cinematográfico, teatral y del cómic.** En este sentido el alumnado trabajará con adaptaciones literarias al mundo audiovisual: animaciones analógicas, por ordenador y tratamiento de imágenes digitales. El alumno analizará imágenes de todo tipo y además tratará de crear las suyas propias.

Se buscará la **colaboración con el Departamento de Lengua**, especialmente este curso para el análisis del lenguaje propio del cómic, acercarlo y hacer su lectura popular entre el alumnado y su elaboración.

En cuanto a otras actividades complementarias y extraescolares relacionadas con la animación a la lectura y dado el éxito obtenido en cursos pasados se repetirá el **Concurso de marca- páginas** para ESO y Bachillerato. Y también se realizarán diversas visitas a museos a través de las que se aprenderán las bases de la sintaxis visual.

En la medida de lo posible se tratará de potenciar la **Versión Original subtitulada** a la hora de ver cualquier documento cinematográfico o televisivo, potenciando así la comprensión oral de otros idiomas y la velocidad lectora del nuestro propio, objetivo ampliamente perseguido en este ciclo.

En la **Sección bilingüe** se proyectarán en ocasiones videos en inglés sin subtítulos en los que se emplee un lenguaje sencillo y asequible. También se emplearán en ocasiones lenguajes musicales, en lengua inglesa que se aprovecharán para desarrollar contenidos de Educación Plástica, Visual y Audiovisual y reforzarán aspectos de la lengua inglesa como la comprensión oral o el léxico.

20. MEDIDAS DE INCLUSIÓN EDUCATIVA

La inclusión educativa del alumnado (regulada en Castilla La Mancha en el Decreto 85/2018 de 20 de noviembre) pretende dar respuesta específica a las necesidades educativas de cada persona, desde su integración completa en el grupo y a través de su participación activa en las dinámicas cotidianas del aula.

Con el objetivo de favorecer el aprendizaje de calidad y la valoración por igual de todo el alumnado, las medidas de atención a la diversidad y de inclusión educativa diseñadas por el centro (recogidas ya en el PEC) se concretará en el aula de la siguiente manera:

- Se estructurará el espacio del aula por rincones y los puestos ocupados por los alumnos serán dinámicos y no fijos.
- Se implementarán dinámicas de trabajo grupal y cooperativo, para fomentar la participación equitativa y la interacción simultánea.
- Se favorecerá la ayuda entre iguales y la co-enseñanza.
- A menudo se trabajará por tareas, proyectos y centros de interés (a veces en relación directa con otras materias).
- Se dispondrá de un “banco de actividades” de refuerzo y de ampliación graduadas.

De manera particular, cuando existan barreras para el aprendizaje en casos concretos, se hará un seguimiento personalizado y se realizarán los ajustes metodológicos pertinentes (organización, temporalización, recursos didácticos o procedimientos e instrumentos de evaluación). Si en algún caso es necesario realizar adaptaciones y modificaciones significativas se trabajará estrechamente con el Departamento de Orientación y con el profesorado que atiende al alumno en cuestión.

Bachillerato

21. INTRODUCCIÓN

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

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

El Dibujo Técnico, por tanto, se hace imprescindible como medio de comunicación en cualquier proceso de investigación o proyecto que se sirva de los aspectos visuales, de las ideas y de las formas para visualizar lo que se está diseñando y, en su caso, definir de una manera clara y exacta lo que se desea diseñar, crear o producir, es decir, el conocimiento del Dibujo Técnico como lenguaje universal en sus dos niveles de comunicación: comprender o interpretar la información codificada, y expresarse o elaborar información comprensible por los destinatarios.

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

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

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

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

A lo largo del segundo curso, además de continuar trabajando los contenidos de los bloques ya iniciados en primero, especialmente los relacionados con la resolución de problemas geométricos complejos y con la utilización de los procedimientos característicos del sistema diédrico, se introduce un bloque de contenidos nuevo, denominado Documentación gráfica de proyectos para la integración de los contenidos adquiridos en la etapa.

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

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

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

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

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

22. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

El logro de los objetivos propuestos en la materia aconseja mantener un permanente diálogo entre teoría y experimentación, entre deducción e inducción, integrando la conceptualización en los procedimientos gráficos para su análisis y/o representación. Por lo que la elaboración de bocetos a mano alzada, el dibujo con herramientas convencionales sobre tablero y la utilización de aplicaciones

informáticas son instrumentos complementarios para conseguir los objetivos mediante la aplicación prioritaria de los procedimientos establecidos en este currículo de la forma más procedimental posible.

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

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

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

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

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

23. CONTRIBUCIÓN A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

En la Conciencia y expresiones culturales, integra actividades y conocimientos en el campo cultural, donde se muestra la relevancia de los aspectos estéticos del Dibujo Técnico, favoreciéndose el desarrollo de la sensibilidad artística y el criterio estético. Asimismo, cuando se analizan las aportaciones que hicieron las culturas de diferentes épocas al Dibujo Técnico, se colabora en el conocimiento de los

factores de evolución y antecedentes históricos del mundo contemporáneo. En el campo de los conocimientos, se adquirirá esta competencia, a través de la identificación de los elementos expresivos básicos, y los materiales, soportes, herramientas y técnicas de expresión, el conocimiento de los fundamentos de representación y las leyes perceptivas.

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

DIBUJO TÉCNICO I
1º BACHILLERATO
curso 2019/20

24. CONSIDERACIONES GENERALES

Dibujo Técnico I de 1º de Bachillerato tiene consideración de *optativa de la modalidad* de Ciencias y Tecnología y está organizada en **4 sesiones semanales** de 55 minutos cada una.

25. CRITERIOS, ESTÁNDARES, COMPETENCIAS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	Competencias clave	Instrumentos de evaluación	1ª EV	2ª EV	3ªEV
BLOQUE 1: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO							
<ul style="list-style-type: none"> • La geometría en el arte y la naturaleza: <ul style="list-style-type: none"> - Identificación de estructuras geométricas en el arte. - Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico. • Instrumentos de dibujo. Características y empleo. • Trazados geométricos básicos: <ul style="list-style-type: none"> - Trazados fundamentales en el plano. Paralelismo y perpendicularidad. Operaciones con segmentos. Ángulos. 	1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales y digitales de dibujo, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema “paso a paso” y/o figura	1.1 determina con la ayuda de los instrumentos de dibujo (regla, escuadra, cartabón y compás) los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.	CC	EJERCICIOS DE CLASE, CUADERNO DEL PROFESOR Y PRUEBAS PRÁCTICAS.	X		
		1.2 relaciona las líneas y puntos notables de triángulos cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.	CM		X		
		1.3 comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.	CM		X		

<ul style="list-style-type: none"> - Determinación de lugares geométricos. Aplicaciones. • Polígonos. Propiedades y construcción. <ul style="list-style-type: none"> - Triángulos. Determinación, propiedades, resolución gráfica y aplicaciones de sus puntos notables. - Cuadriláteros. Determinación, propiedades y resolución gráfica. - Polígonos regulares. Construcción inscritos en la circunferencia, dado el lado, métodos generales. - Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación y coordenadas. • Representación de formas planas. • Relaciones geométricas: <ul style="list-style-type: none"> - Proporcionalidad y semejanza. - Trazados de formas proporcionales. - Construcción y utilización de escalas gráficas. 	<p>de análisis elaborada previamente.</p>	<p>1.4 resuelve triángulos, cuadriláteros y polígonos con la ayuda de los instrumentos de dibujo técnico, aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado</p>	<p>CM</p>	<p>EJERCICIOS DE CLASE, CUADERNO DEL PROFESOR Y PRUEBAS PRÁCTICAS</p>	X		
		<p>1.5 diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, coordenadas o relaciones de semejanza.</p>	<p>CM</p>		X		
		<p>1.6 resuelve problemas de proporcionalidad y reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.</p>	<p>SI</p>		X		
		<p>1.7 comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus propiedades y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos, módulos y redes modulares.</p>	<p>CM</p>		X		

<ul style="list-style-type: none"> • Transformaciones geométricas elementales: <ul style="list-style-type: none"> - Giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad. Aplicación en la elaboración de módulos y redes modulares junto a trazados fundamentales y polígonos. • Elaboración de formas basadas en redes modulares. • Tangencias y enlaces. Aplicación. • Curvas técnicas. Construcción de óvalos, ovoides y espirales. • Curvas cónicas. Elipse, parábola e hipérbola. Propiedades y construcción. • Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial. • Geometría y nuevas tecnologías. • Aplicaciones del dibujo vectorial 2D. 		1.8 resuelve problemas geométricos valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.	SI		X	X		
	<p>1. 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</p>	2.1 identifica relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.	CM				X	
		2.2 resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de los instrumentos de dibujo técnico aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.	CM				X	
		2.3 aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales,					X	

	<p>la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	<p>relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.</p>	<p>SI</p>				
		<p>2.4 diseña a partir de un boceto previo o reproduce a escala figuras planas que contengan enlaces entre líneas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	<p>CC</p>			<p>X</p>	
	<p>3. dibujar curvas cónicas identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para</p>	<p>3.1 comprende el origen de las curvas cónicas y sus propiedades utilizándolas para su trazado determinando previamente los elementos que la definen.</p>	<p>CL</p>	<p>EJERCICIOS DE CLASE, CUADERNO DEL PROFESOR Y PRUEBAS PRÁCTICAS</p>		<p>X</p>	

	su construcción.						
	4.explorar los recursos informáticos de aplicación a la geometría y valorar las aportaciones de las nuevas tecnologías al Dibujo Técnico.	4.1 utiliza y valora las nuevas tecnologías como aplicación para el estudio de la geometría.	CD		X		
BLOQUE 2: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN			CC	IE	1ª	2ª	3ª
<p>•Fundamentos de los sistemas de representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proyecciones, elementos de una proyección. Tipos de proyección. - Los sistemas de representación en el arte. - Evolución histórica de los sistemas de 	5. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos	5.1 identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema.	CL	EJERCICIOS DE CLASE, CUADERNO DEL PROFESOR Y PRUEBAS PRÁCTICAS		X	X

<p>representación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación. Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección. - Sistemas de representación y nuevas tecnologías. - Aplicaciones de sistemas CAD y de dibujo vectorial en 3D. <p>• Sistema diédrico:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Procedimiento para la obtención de las proyecciones diédricas. Disposición normalizada. - Reversibilidad del sistema. Numero de proyecciones suficientes. - Representación e identificación de puntos, rectas planos. Posiciones en el espacio. Paralelismo y perpendicularidad. 	<p>disponibles.</p>	<p>5.2 establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada (croquis) de un mismo cuerpo geométrico sencillo.</p>	<p>CC</p>	<p>EJERCICIOS DE CLASE, CUADERNO DEL PROFESOR Y PRUEBAS PRÁCTICAS</p>		X	X	
		<p>5.3 selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles.</p>	<p>CM</p>			X	X	
		<p>5.4 comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención y su disposición normalizada.</p>	<p>CL</p>		<p>EJERCICIOS DE CLASE, CUADERNO DEL PROFESOR Y PRUEBAS PRÁCTICAS</p>		X	X
		<p>6.1 diseña o reproduce formas tridimensionales</p>						X
	<p>6.Utilizar el sistema diédrico para representar las relaciones</p>							

<p>Pertenencia e intersección.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proyecciones diédricas de figuras planas. - Distancia y verdadera magnitud. <p>• Sistema de planos acotados. Fundamentos y aplicaciones.</p> <p>• Sistemas axonométricos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción. <p>• Sistema axonométrico ortogonal: perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas.</p> <p>• Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballeras y militares.</p> <p>Perspectiva axonométrica de la circunferencia.</p> <p>Representación de sólidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sistema cónico. • Elementos del sistema, plano del cuadro y cono visual. • Determinación del punto de 	<p>espaciales entre punto, recta, plano y figuras planas , así como representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p>	<p>sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p>	<p>CM</p>						
		<p>6.2 visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras)</p>						<p>CC</p>	<p>X</p>
		<p>6.3 comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias</p>							<p>X</p>

vista y orientación de las caras principales. • Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos. • Representación simplificada de la circunferencia. • Elaboración de perspectivas frontales y oblicuas sencillas. • Soluciones gráficas razonadas ante ejercicios de sistemas de representación expresadas con precisión, claridad y objetividad, utilizando con destreza los instrumentos específicos del dibujo técnico.	para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud, con exactitud, claridad y razonando las soluciones gráficas.	CM				
	6.4. Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel	CM				

<p>7. dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.</p>	<p>7.1 realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.</p>	CC	<p>EJERCICIOS DE CLASE, CUADERNO DEL PROFESOR Y PRUEBAS PRÁCTICAS</p>			X
	<p>7.2 realiza perspectivas caballerías o planimétricas de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p>	CC				X
	<p>7.3 maneja con destreza y precisión los instrumentos de dibujo técnico para realizar las diferentes perspectivas, poniendo sumo cuidado</p>	CC			X	X

		en la utilización de los diferentes tipos de líneas, en pro de la claridad del dibujo.					
	8.dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final	8.1 comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida.	CC				X
		8.2 dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su	CM	EJERCICIOS DE CLASE, CUADERNO DEL PROFESOR Y PRUEBAS PRÁCTICAS			X

		orientación para simplificar su trazado.					
		8.3 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 regla	CM			X	
		8.4 resuelve los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo siendo preciso en el trazo	SI				
BLOQUE 3: NORMALIZACIÓN			CC	IE	1ª	2ª	3ª

<p>•Elementos de la normalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas. - Formatos. Doblado de planos. - Vistas. Líneas normalizadas. - Escalas. Acotación. -Iniciación a cortes y secciones. <p>•Aplicaciones a la normalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dibujo industrial - Dibujo arquitectónico 	<p>1. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final.</p>	<p>9.1 describe los objetos y ámbitos de utilización de las normas UNE, DIN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.</p>	CL	<p>EJERCICIOS DE CLASE, CUADERNO DEL PROFESOR Y PRUEBAS PRÁCTICAS</p>	X		X
	<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>10.1 obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.</p>	CM				X
		<p>10.2 representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas</p>	CM		<p>EJERCICIOS DE CLASE, CUADERNO DEL PROFESOR Y PRUEBAS PRÁCTICAS</p>		X

		adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.				
		10.3 acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.	CM			X
		10.4 acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.	CM			X
		10.5 representa objetos sencillos con huecos mediante cortes y				X

		secciones, aplicando las normas básicas correspondientes	CM				
		10.6 acaba los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuando a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo y cuidando la presentación y limpieza de los trabajos propuestos.	SI		X	X	X

DIBUJO TÉCNICO II
2º BACHILLERATO
curso 2019/20

26. CONSIDERACIONES GENERALES

Dibujo Técnico II de 2º de Bachillerato tiene consideración de *optativa de la modalidad* de Ciencias y Tecnología y está organizada en *4 sesiones semanales* de 55 minutos cada una. Dibujo Técnico II requiere conocimientos de Dibujo Técnico I.

27. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESTÁNDARES, COMPETENCIAS CLAVE, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	Competencias clave	Instrumentos de evaluación	1ª EV	2ª EV	3ª EV
BLOQUE 1: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO							
<p>. Resolución de problemas geométricos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones. - Polígonos, aplicaciones. - Construcción de figuras planas equivalentes. - Relación entre los ángulos de la circunferencia. Rectificaciones. Arco capaz. Aplicaciones. - Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical. Aplicación a la resolución de tangencias. - Inversión. Aplicación a la 	<p>1. resolver problemas geométricos valorando el método y el razonamiento de las construcciones.</p>	<p>1.1 identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías y obras de arte, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.</p>	CL	<p>EJERCICIOS DE CLASE, CUADERNO DEL PROFESOR Y PRUEBAS PRÁCTICAS.</p>	X		
		<p>1.2 diseña a partir de un boceto previo o reproduce a escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.</p>	CC		X		
		<p>1.3 analiza y construye figuras y formas geométricas equivalentes.</p>	CM		X		

<p>resolución de tangencias. - Trazado de curvas cónicas y técnicas: . curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y envolventes. Aplicaciones. . . Curvas cónicas, origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola. Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones. - Transformaciones geométricas: . afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones. . homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.</p>		1.4 resuelve problemas geométricos, valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y representación, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.	SI	<p>EJERCICIOS DE CLASE, CUADERNO DEL PROFESOR Y PRUEBAS PRÁCTICAS</p>	X		
	<p>2. resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de potencia y de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	2.1 determina lugares geométricos de aplicación al dibujo técnico aplicando los conceptos de potencia o inversión	CM		X		
		2.2 resuelve problemas de tangencias empleando las transformaciones geométricas (potencia e inversión), aplicando propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.	CM		X		
		2.3 selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.	AA		X		

		2.4 valora el proceso seguido para la resolución de tangencias y enlaces, siendo preciso en la obtención de los puntos de tangencia y la definición de las curvas, diferenciando las líneas para los trazados auxiliares y para el resultado final, dando así claridad y limpieza a sus soluciones.	AA		X		
3. dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.	3.1 comprende el origen de las curvas cíclicas y cónicas, las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.	CM	EJERCICIOS DE CLASE, CUADERNO DEL PROFESOR Y PRUEBAS PRÁCTICAS	X			
	3.2 traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.	CM		X			
	3.3 resuelve problemas de pertenencia, tangencias e intersección entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado, y poniendo sumo interés en la exactitud del trazo, la limpieza y el acabado.	CM		X			

	4. relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.	4.1 comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.	CM		X		
		4.2 aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.	CM		X		
BLOQUE 2: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN			CC	IE	1 ^a	2 ^a	3 ^a
<ul style="list-style-type: none"> • Sistema diédrico: <ul style="list-style-type: none"> - Abatimientos de planos. Determinación de sus elementos. Aplicaciones. - Giro de un cuerpo geométrico. aplicaciones. - Cambio de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. aplicaciones. - Construcción de figuras planas. Afinidad entre proyecciones. Problema inverso al abatimiento. • Cuerpos geoméricos en el sistema diédrico: <ul style="list-style-type: none"> - Representación de poliedros regulares. 	5. valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la “visión espacial”, analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea	5.1 comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.	CM	EJERCICIOS DE CLASE, CUADERNO DEL PROFESOR Y PRUEBAS PRÁCTICAS		X	
		5.2 representa figuras planas contenidas en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones	CM			X	

<p>Posiciones singulares. Determinación de sus secciones principales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Representación de prismas y pirámides. <p>Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Representación de cilindros, conos y esferas. <p>Secciones planas. Intersecciones.</p> <p>• Sistemas axonométricos ortogonales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fundamentos del sistema. Determinación de los coeficientes de reducción. - Tipología de las axonometrías ortogonales. - Representación de figuras planas - Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas, intersecciones. 	<p>que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.</p>	<p>diédricas.</p>						
		<p>5.3 determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados.</p>	<p>CM</p>			X		
	<p>6. representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las</p>	<p>6.1 representa el tetraedro, el hexaedro o cubo, y el octaedro en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas</p>	<p>CM</p>	<p>EJERCICIOS DE CLASE, CUADERNO DEL PROFESOR Y PRUEBAS PRÁCTICAS</p>			X	
		<p>6.2 representa el tetraedro, el hexaedro o cubo, y el octaedro</p>	<p>CM</p>				X	

	relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.	en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.				
		6.3 Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.	CM		X	
		6.4. halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar para la determinación de los puntos de entrada y salida	CM		X	

		6.5 desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.	CM	EJERCICIOS DE CLASE, CUADERNO DEL PROFESOR Y PRUEBAS PRÁCTICAS		X	
		6.6 Pone interés por la precisión en el trazado y claridad en la resolución gráfica de ejercicios y problemas.	SI			X	
	7. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, y otras piezas industriales y arquitectónicas,	7.1 comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección.	CM			X	

	disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales	7.2 dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios.	CC			X	
		7.3 determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías.	CM	EJERCICIOS DE CLASE, CUADERNO DEL PROFESOR Y PRUEBAS PRÁCTICAS		X	
		7.4 resuelve los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazo.	SI			X	
BLOQUE 3: DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS			CC	IE	1 ^a	2 ^a	3 ^a
<ul style="list-style-type: none"> •Elaboración de bocetos, croquis y planos. • El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual. 	8. Elaborar y presentar de forma individual y colectiva bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o	8.1 elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias	CS-CL	EJERCICIOS DE CLASE, CUADERNO DEL PROFESOR Y PRUEBAS			X

<ul style="list-style-type: none"> • El proyecto: tipos y elementos. • Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas. • Elaboración de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas. • Elaboración de las primeras ideas. Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas. • Elaboración de dibujos acotados. • Croquización de piezas y conjuntos. • Elaboración de dibujos acotados. • Coquización de piezas y conjuntos: <ul style="list-style-type: none"> -Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, detalle de fabricación o de construcción. •Presentación de proyectos. <ul style="list-style-type: none"> - Elaboración de la documentación 	<p>arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad</p>	<p>adecuadas al lenguaje del dibujo técnico.</p>		<p>PRÁCTICAS</p>			
		<p>8.2 identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.</p>	<p>CM</p>			<p>X</p>	<p>X</p>
		<p>8.3 dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.</p>	<p>CC</p>			<p>X</p>	<p>X</p>
		<p>8.4 croquiza conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa</p>	<p>CC</p>				<p>X</p>

<p>gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Posibilidades de las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos. - Dibujo vectorial 2D. dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas. - Dibujo vectorial 3D. inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas. Selección de encuadre, la iluminación y el punto de vista. 		de aplicación.					
		8.5 acaba los ejercicios de manera correcta, poniendo interés por la presentación más adecuada, en cuanto a detalles, tipos de espesores de líneas y claridad del dibujo, siendo preciso en el trazado y cuidando la presentación y limpieza de los trabajos propuestos.	SI		X	X	X
		8.6 comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.	CD				X

		<p>8.7 representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.</p>	<p>CD</p>				<p>X</p>
		<p>8.8 representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos den 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.</p>	<p>CD</p>				<p>X</p>

		<p>8.9 presenta los trabajos de dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados</p>	<p>CD</p>			<p>X</p>	<p>X</p>
--	--	--	-----------	--	--	----------	----------

28. CONSIDERACIONES METODOLÓGICAS

Es incuestionable la importancia de la imagen en el mundo actual. Procedentes de la naturaleza, los medios de comunicación, la publicidad o la cultura, cientos de ellas nos alcanzan cada día con los más diversos fines y las más distintas configuraciones. En consecuencia, si vivimos en un mundo de imágenes donde el lenguaje de la forma resulta básico y, a su vez, configurador del propio ser humano –en cuanto individuo social– no cabe duda de que el principio general ha de ser:

*«Desarrollar en los alumnos y alumnas sus capacidades de **observación, interpretación y de expresión** plástico-visual, preparándoles para comprender y transmitir imágenes de su entorno natural como parte de su formación integral».*

A este principio general responde el diseño del curso. Tanto los contenidos conceptuales como las propuestas y verificaciones quieren ser instrumentos que ayuden al aprendizaje, al aprovechamiento del tiempo y a la organización del trabajo en el aula. Las láminas y fichas, con temática muy orientada y técnica de ejecución abierta a las posibilidades y actitudes de cada alumno/a, evita la pérdida de tiempo que supone dictar datos y enunciados o repartir fotocopias con los planteamientos de cada actividad. Por otra parte, las prácticas no pretenden ser exhaustivas y plantean los trabajos que suelen ser comunes a los distintos enfoques que pueda dar a la asignatura cada profesor/a.

Además de las propuestas operativas –que son trabajos individuales que sirven, sobre todo, para seguir las exposiciones teóricas junto a las explicaciones del profesor/a– es conveniente plantear actividades y proyectos prácticos en equipo, sobre análisis y estudio de los elementos del entorno, lo que debe traer consigo debates en el aula.

Desde el punto de vista metodológico, el plan curricular tiene presente los siguientes principios:

- La adecuación de los contenidos con los objetivos y los medios para conseguirlos.
- El enfoque de las propuestas operativas con sus actividades de verificación, de manera que proporcionen un aprendizaje activo, en tanto que promueven la construcción de conceptos.
- La orientación significativa del aprendizaje, partiendo de organizadores que ayuden al análisis de los nuevos conocimientos, así como proponiendo elementos motivadores.
- El planteamiento de actividades colectivas y en pequeños grupos, para contrastar la elaboración y crear actitudes de colaboración.

29. MEDIDAS DE INCLUSIÓN EDUCATIVA

Parece claro que, aún después de elegir la modalidad y las materias optativas, es decir el itinerario educativo más adecuado, aún persisten, entre el alumnado, diferencias individuales referidas a intereses y capacidades durante el proceso de enseñanza-aprendizaje en cualquier materia, incluida Dibujo Técnico.

Por tanto, el profesor ha de contemplar una serie de medidas que permitan individualizar en la mayor medida posible el proceso de enseñanza – aprendizaje:

- Distinguir entre contenidos prioritarios y contenidos complementarios o de ampliación.
- Proponer actividades diferenciadas en función de la distinción establecida en los contenidos.
- Utilizar metodologías diversas.
- Emplear materiales didácticos variados y graduados en dificultad, etc.

Generalidades

30. PROCEDIMIENTO PARA LA RECUPERACIÓN DE ALUMNOS CON EL AREA PENDIENTE DEL CURSO ANTERIOR

Se elaborará un PTI (Plan de trabajo Individualizado) en los casos en los que sea necesario, para facilitar que todo el alumnado pueda tener una respuesta educativa adecuada y eficiente. Este documento PTI supone la concreción de un conjunto de actuaciones educativas dirigidas al alumno y a su entorno con la finalidad de favorecer una atención personalizada y facilitar el logro de las competencias clave y de los objetivos educativos. Tiene un carácter dinámico y por lo tanto vivo, aplicable a cada alumno.

A continuación se presentan los procedimientos que van a seguirse y los documentos básicos que van a emplearse en los siguientes tres casos supuestos:

- A) Alumnos con la asignatura pendiente de cursos anteriores.
- B) Alumnos repetidores que tuvieron evaluación negativa en esta materia durante el curso anterior.
- C) Alumnos repetidores que ya aprobaron esta materia el curso anterior.

A) Alumnos con la asignatura pendiente de cursos anteriores.

Los alumnos que tengan pendiente la asignatura de cursos anteriores, deberán atenerse al procedimiento de recuperación que determine el Departamento (entrega de trabajos prácticos específicos y/o realización de exámenes), y dentro de las fechas que dicho Departamento establezca (por lo general serán dos fechas de entrega parcial a lo largo del curso). El proceso de recuperación será publicado en tablón de anuncios y transmitido directamente a los alumnos interesados y a los tutores durante el comienzo del curso escolar. La evaluación se llevará a cabo por el Departamento.

Los **Planes de trabajo individualizado (PTI)** de estos alumnos se elaborarán teniendo como referencia este modelo:

PLAN DE TRABAJO INDIVIDUALIZADO- (tipo A) (PTI)

I.E.S. ESTADOS DEL DUQUE- DEPARTAMENTO DE DIBUJO

ÁREA:.....

NOMBRE:.....CURSO:.....

APELLIDOS:.....GRUPO:

NOMBRE DEL PROFESOR:.....

DURACIÓN PREVISTA PARA EL PTI:.....

ASPECTOS RELEVANTES EN LA HISTORIA DEL ALUMNO (Personal y educativa)

CONTENIDOS MÍNIMOS EN FUNCIÓN DE LAS CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNO

CRITERIOS Y ESTÁNDARES DE EVALUACIÓN MÍNIMOS EN FUNCIÓN DE LAS CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNO

Metodología y organización didáctica: MEDIDAS DE APOYO Y REFUERZO

B) Alumnos repetidores que tuvieron evaluación negativa en esta materia durante el curso anterior.

Los alumnos que se encuentren en esta situación estarán repitiendo la misma materia que el curso anterior, por lo que el profesorado realizará una observación sistemática de su progreso, con el fin de identificar sus carencias, dificultades y necesidades. Así, se realizarán las adaptaciones y refuerzos necesarios que le permitan superar la asignatura en el actual curso.

Los **Planes de trabajo individualizado (PTI)** de estos alumnos se elaborarán teniendo como referencia este otro modelo:.

PLAN DE TRABAJO INDIVIDUALIZADO- (tipo B) (PTI)

I.E.S. ESTADOS DEL DUQUE- DEPARTAMENTO DE DIBUJO

ÁREA:.....

NOMBRE:.....CURSO:.....

APELLIDOS:.....GRUPO:

NOMBRE DEL PROFESOR:.....

DURACIÓN PREVISTA PARA ESTE PTI:.....

ASPECTOS RELEVANTES EN LA HISTORIA DEL ALUMNO (Personal, clínica y educativa)

CONTEXTO ESCOLAR CONTEXTO FAMILIAR

Aspectos que favorecen: dificultan:	Aspectos que dificultan:	Aspectos que favorecen:	Aspectos que dificultan:
--	--------------------------	-------------------------	-----------------------------

COMPETENCIAS CLAVE en las que este alumno puede tener más dificultad

CRITERIOS Y ESTÁNDARES DE EVALUACIÓN en los que este alumno puede tener más dificultad

ADAPTACIÓN DE LA METODOLOGÍA DIDÁCTICA: materiales, recursos didácticos, tiempos y espacios.

ADAPTACIONES ESPECÍFICAS EN ACTIVIDADES CONCRETAS:

C) Alumnos repetidores que ya aprobaron esta materia el curso anterior.

Los alumnos que se encuentran en esta situación serán también observados de manera particular. El profesorado realizará también una observación sistemática de su progreso, con el fin de identificar sus aptitudes, posibilidades y necesidades. Si es el caso, se adaptarán las actividades de aula y la metodología didáctica para reforzar o ampliar sus aprendizajes, evitando su desmotivación.

Caso particular del alumnado que cursa 2º de Bachillerato y que tengan pendiente Dibujo Técnico I

Estos alumnos deberán atenerse al procedimiento de recuperación que determine el Departamento, y dentro de las fechas que dicho Departamento establezca, que se personalizarán según sea cada caso. Si los alumnos cursan la optativa Dibujo Técnico II en 2º, serán evaluados por el profesor correspondiente.

En todo caso es responsabilidad del alumno/a ocuparse de este tema. El Departamento lo mantendrá informado y queda a su disposición si algo no quedase claro.

31. ORGANIZACIÓN DEL DEPARTAMENTO

COMPONENTES DEL DEPARTAMENTO

María de Moya Rodríguez (jefa de departamento) que imparte clase a los grupos:

2ºAB (programa bilingüe), **2ºC** (programa bilingüe), **2ºE** y **PMAR**, **4ºAB**, **4ºABC** y **2º de Bachillerato**.

Marta Ramos Martín Nieto que imparte clase a los grupos:

1ºA (programa bilingüe), **1ºBC** (programa bilingüe), **1º AB**, **1ºE**, **2ºCE** (Taller de Arte y Expresión) **4ºC**, **1º de Bachillerato**. Tutoría de 1ºE.

María Moreno Martos tiene 1/3 de jornada e imparte clase a los grupos:

1ºD, **2º AB**, **2ºABD** (Taller de Arte y Expresión)

Andrés Dorado (profesor del departamento de Música que este curso imparte 6 horas de clase en este departamento) que imparte clase a los grupos:

1ºC, **2º C** y **2ºD**.

Las reuniones de departamento tendrán lugar los lunes **de 12:40 a 13:35**. Durante las mismas se pondrá al corriente de la información tratada en las reuniones de la Comisión de Coordinación Pedagógica (CCP), así como tratar de coordinar las actividades extraescolares.

Se aprovecharán estas reuniones para llevar un seguimiento de la programación y realizar actividades conjuntas en los niveles que se imparten por varios profesores de manera que vayan a un ritmo parecido.

También se hará un seguimiento de los materiales que se disponen en las aulas, así como de las instalaciones, con la finalidad de conservarlas de la mejor manera posible.

La asignación de las aulas ha variado con respecto al año pasado al haber más profesores impartiendo las materias, con lo que Marta imparte clase en el aula de plástica II, María de Moya imparte clase en el aula de plástica I y Andrés y María Moreno imparten clases en las dos.

32. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

El Departamento ha acordado en la primera reunión del curso las siguientes actividades complementarias y extraescolares en estrecha colaboración con el Departamento de Actividades Extraescolares y con otros departamentos:

EXPOSICIONES EN EL HALL DE ENTRADA:

- Como parte del Plan de Lectura **Concurso de marca-páginas** de cursos pasados para el día del libro, se organizará de nuevo este concurso tanto para ESO como Bachillerato.
- Celebración de los días conmemorativos que proponga el coordinador de actividades extraescolares u otros departamentos (no violencia, navidad,...).
- Exposición del trabajo fin de curso de los alumnos de 2º (del Taller de Arte y Expresión) y de 4º de la ESO.
- Realizaremos la segunda fase del proyecto “Recuperamos nuestra biblioteca escolar” con el alumnado de 2ºESO del Taller de Arte y Expresión, y de 4º ESO en el marco del desarrollo del Plan de Lectura del centro.
- Pintaremos el “aula de la tranquilidad”
- Comenzaremos con un proyecto para pintar la fachada del instituto con el fin de que no se produzcan más pintadas ni actos vandálicos.

EXCURSIONES:

- En el día a día de las clases realizaremos varias salidas al patio y al entorno natural y urbano del pueblo, para desarrollar actividades como dibujo del natural, visita de talleres de artesanía, etc.
- Se propondrá a los alumnos de 4º de la ESO que cursen la asignatura de Educación Plástica y Visual una visita a la Escuela de Artes de Ciudad Real y a alguna exposición a un museo que resulte de interés en el momento de realizar la salida (con toda probabilidad, al Museo de Arte Abstracto de Cuenca).

- Seguiremos realizando los proyectos de títeres en 1º y 2º ESO, en colaboración con los colegios de Ed. Primaria de la localidad.
- Realizaremos una excursión a Madrid con el alumnado de 2º ESO, para visitar el Museo Reina Sofía, el Museo Thyssen u otro similar. Coordinaremos una salida con el departamento de Lengua al Museo del Prado.
- Con el alumnado de 1ºESO visitaremos el Museo Nacional del Teatro en Almagro, así como algún otro lugar emblemático de la localidad.
- Con los alumnos de 1º Bachillerato intentaremos realizar un taller didáctico universitario en una facultad técnica de algunos de los campus más cercanos (Ciudad Real, Toledo o Madrid).

PÁGINA WEB

- Dinamizar y mantener actualizada la **página web** del centro, elaborando apartados nuevos de información útil y de interés para profesorado, alumnado y familias. Se ampliará el “Tablón de anuncios” del apartado dedicado al Departamento con la **exposición** de trabajos que vayan realizando los alumnos.
- Dinamizar el apartado del **Programa Bilingüe** de la página web con actividades realizadas por los alumnos.

SECCIÓN BILINGÜE

- Dentro del **Programa Bilingüe** colaborar con el Departamento de Inglés en la organización, creación y motivación del alumnado para la celebración de días emblemáticos de diferentes países de habla inglesa como Halloween, Saint Patrick´s Day, Saint Valentine´s Day, Thanks Giving Day,...
- Diseño de los **Diplomas** para el alumnado que participa en este programa.
- Apoyo a la organización de los dos intercambios culturales con Irlanda y Francia.

PLAN DE LECTURA

- En 1º y 2º de la ESO trabajaremos con el Emocionario y el Monstruo de colores, materiales en los que se basarán nuestras actividades de educación emocional.

Además, dentro del proyecto de títeres trabajaremos la creación de historias y guiones.

En ambos cursos aprenderemos a leer visualmente una imagen, desde un enfoque práctico (con 1º visitaremos el Museo Nacional del Teatro en Almagro y con 2º el Museo Nacional del Prado en Madrid).

En 2º también trabajaremos el cómic.

- En 4º curso trabajaremos diferentes textos que apoyarán y complementarán la teoría que necesitamos para trabajar los diferentes proyectos.

Así mismo profundizaremos en el proceso de lectura visual de una imagen (aprendizaje y uso práctico de la sintaxis visual).

OTRAS

- El Departamento se hará cargo del diseño de la **tarjeta de felicitación navideña**.
- En el aula se ha creado un rincón de **“el artista del mes”** en el que se expondrá cada mes la obra de un artista diferente (intentando que tenga relación con la materia que se está viendo en ese momento) y se dedicará un tiempo a la explicación de esa obra y de la biografía y recorrido artístico del artista.
- Además de estas actividades se tratará de colaborar en la medida de lo posible con todos los departamentos para el día de la Mujer, día de la Tierra, día del Sida, el día de la Filosofía, Etc.

El Departamento tiene también la voluntad de trabajar activamente y participar en todas las actividades diseñadas para facilitar la integración e igualdad de todos los alumnos del centro.