

PROGRAMACIÓN DE 1º E.S.O: EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

1. OBJETIVOS

1. Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

2. Desarrollar el gusto por participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, sus valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entenderlos como fuente de goce estético y parte integrante de la diversidad cultural, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio artístico.

3. Reconocer el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión en sí mismo, interrelacionado con otros lenguajes y áreas de conocimiento.

4. Utilizar el lenguaje plástico, visual y audiovisual para plantear y resolver diversas situaciones y problemáticas dadas en el propio entorno, desarrollando su capacidad de pensamiento divergente y espíritu emprendedor, aprendiendo a aprender tomando decisiones y asumiendo responsabilidades.

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el esfuerzo y la superación de las dificultades.

6. Utilizar el lenguaje plástico con creatividad, para expresar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.

7. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su relevancia en la sociedad de consumo actual y utilizándolas con sentido crítico para adquirir nuevos conocimientos.

8. Respetar y apreciar otros modos de expresión plástica, visual y audiovisual distintos del propio y de los dominantes en el entorno, superando estereotipos y convencionalismos, y elaborar juicios criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.

9. Representar la realidad con lenguaje objetivo y universal, conociendo las propiedades formales, de representación y las normas establecidas, valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

10. Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, y revisar y valorar, durante cada fase, el estado de su consecución.

11. Trabajar cooperativamente con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la solidaridad y la tolerancia y rechazando cualquier tipo de discriminación.

2. CONTENIDOS DE EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

Bloque 1. Expresión plástica

1. Los elementos configuradores de la imagen: el punto, la línea, el plano y el claroscuro.

2. El Color: colores primarios, secundarios sus mezclas, gamas de colores cálidos y fríos.

3. Las texturas: textura visual y textura táctil. Técnicas para la creación de texturas.

4. Realización de un proceso creativo personal siguiendo las distintas fases: idea inicial, bocetos, pruebas, ejecución definitiva.

5. Evaluación y análisis de procesos creativos.

6. El collage distintos procedimientos: corte, rasgado, plegado, figuras tridimensionales.

7. Procedimientos y técnicas: secas y húmedas y mixtas, utilización y conservación de los materiales, trabajo con materiales reciclados.

Se trabajan en este bloque las siguientes **competencias**:

a) Comunicación lingüística

- c) Competencia digital
- d) Aprender a aprender
- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
- g) Conciencia y expresiones culturales

Se desarrollarán en este bloque los siguientes **elementos transversales**:

- Expresión oral y escrita
- Comunicación audiovisual
- Tecnologías de la información y la comunicación
- Desarrollo del espíritu emprendedor
- Educación cívica y constitucional

Bloque 2. Comunicación audiovisual

1. Elementos de la comunicación visual: emisor, receptor, mensaje, código.
2. Significación de las imágenes: significante - significado: símbolos e iconos. Iconicidad.
3. Elementos de la imagen y su significación. Encuadre, formato y composición.
4. El Proceso de elaboración del mensaje audiovisual de la imagen fija a la imagen en movimiento.
5. Realización de un proyecto de animación.

Se trabajan en este bloque las siguientes **competencias**:

- a) Comunicación lingüística
- b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- c) Competencia digital
- d) Aprender a aprender
- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
- g) Conciencia y expresiones culturales

Se desarrollarán en este bloque los siguientes **elementos transversales**:

- Comprensión lectora
- Expresión oral y escrita
- Comunicación audiovisual
- Tecnologías de la información y la comunicación
- Desarrollo del espíritu emprendedor
- Educación cívica y constitucional

Bloque 3. Dibujo Técnico

1. Útiles para el dibujo técnico: empleo de la escuadra y cartabón, representación de ángulos con el juego de escuadras.
2. Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos.
3. Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón.
4. Trazado de perpendiculares y paralelas con compás.
5. Ángulos. Clasificación, operaciones con ángulos. Suma, resta, divisiones.
6. Proporcionalidad: división de un segmento mediante el Teorema de Thales.
7. Lugares geométricos definición y trazados mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos.
8. Resolución de trazados con rectas y curvas.
9. Los triángulos: clasificación y trazados: el baricentro, el incentro o el circuncentro.
10. Los cuadriláteros: clasificación, trazados.
11. Los polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular.

Se trabajan en este bloque las siguientes **competencias**:

- a) Comunicación lingüística
- b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- d) Aprender a aprender
- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Se desarrollarán en este bloque los siguientes **elementos transversales**:

- Comprensión lectora
- Expresión oral y escrita
- Desarrollo del espíritu emprendedor
- Educación cívica y constitucional

3. METODOLOGÍA

Los aspectos metodológicos, son el resultado de acuerdos comunes tomados en el Departamento y garantizarán la igualdad de enseñanza en todos los grupos de un mismo nivel, aún cuando existan adaptaciones metodológicas.

La materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual, de claro carácter teórico-práctico, fomenta el aprendizaje competencial a partir de metodologías activas, teniendo en cuenta las peculiaridades y circunstancias de cada aula, el grupo de alumnos y su momento evolutivo.

Los conceptos han de tratarse de forma secuenciada, bien definidos y acotados, fomentando la capacidad de abstracción. El desarrollo de la capacidad manual lo conseguirá el propio alumno mediante las actividades de enseñanza-aprendizaje propuestas para cada Unidad Didáctica.

Lo que se aprende, se construye sobre lo que se conoce de la realidad, completándose con la información que se va adquiriendo, por lo que se debe procurar relacionar las actividades y los temas propuestos con el entorno del alumno/a. De este modo se facilita su autoexpresión, la interpretación de hechos reales y, también, se favorece el pensamiento divergente.

Los alumno/as, mediante la experimentación y la puesta en común de los trabajos realizados, tienen la posibilidad de aprehender la realidad, favoreciéndose la comunicación entre ellos/as.

Las actividades de enseñanza-aprendizaje propuestas tienen un referente de seguridad que le permite al alumno/a superar las dificultades de su tarea. Para ello, se presentará un número elevado, progresivo y variado de actividades, que permita profundizar en los contenidos abordados.

En cuanto a los principios metodológicos, de carácter general, en los que basaremos nuestra actividad docente, cabe resaltar:

- **Motivación:** insertar al alumno/a en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es quizás, la tarea más difícil de la labor docente, por lo que el profesor/a, deberá elaborar estrategias que sustenten la metodología global propuesta.
- **Investigación:** entendida tanto como principio didáctico que marque la forma de trabajar, como estrategia didáctica. Se plantea una investigación, no en el sentido científico de la palabra, sino en el experimental, es decir, que el alumno/a descubra a través de la experiencia y la observación.
- **Creatividad:** Se trata, no sólo de desarrollar destrezas o lograr técnicas que permitan realizar determinados trabajos o tareas, sino, y sobre todo, de fomentar el uso, de un

modo creativo y particular, de diversos procedimientos aplicados a un mismo fin. El papel del profesor, como coordinador central del proceso de trabajo, ha de enfrentarse a modos variados de abordar su práctica docente mediante los que los alumnos llevan a cabo experiencias artísticas y técnicas. Por lo tanto, deberá procurar:

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

Tipología de exámenes

El tipo de examen a realizar en este nivel educativo presenta las siguientes características:

- Equilibrio entre las cuestiones de tipo práctico que evalúan las destrezas manuales del alumno/a con las de tipo teórico.
- En cada ejercicio, se contará, al menos con un 10% de la nota, la buena presentación y limpieza en la ejecución de los trazados gráfico-plásticos así como el acabado y correcto uso de la técnica.
- En cada ejercicio del examen, vendrá indicado el porcentaje de la nota con respecto al total. El conjunto del examen se calificará sobre 10. Se recordará al alumno/a que debe obtener al menos una calificación de un cuatro para poder aplicar el porcentaje del 30% adjudicado a esta parte.
- Para poder realizar el examen los alumnos/as deben traer el material necesario, el cual se les ha indicado con anterioridad al mismo. En caso de no estar provistos de todo lo necesario, y si no existe una justificación para ello, no

podrán realizar la prueba. Igualmente ocurrirá en caso de no presentarse físicamente y no aportar una justificación a su vuelta a clase.

Aula virtual

A la metodología empleada habitualmente en la asignatura se añade el uso del Aula virtual, implantada ya anteriormente. Cada profesor subirá apuntes, láminas, explicación de actividades, ejemplos, avisos de entregas, resolución de dudas... en el Aula virtual, de manera que, aquellos alumnos que puntualmente no puedan asistir a clase, puedan seguir el desarrollo de las mismas y se utilizará como un modo más de ofrecer los contenidos y/o tareas al alumnado.

La entrega de actividades se hará de forma habitual presencialmente en las fichas facilitadas a tal efecto, dada la naturaleza físico-práctica de la materia, si bien el aula virtual se utilizará simultáneamente en función de las necesidades del profesorado y el alumnado y adecuándose al desarrollo del curso.

4. SISTEMA BILINGÜE: ESPECIFICACIONES PEDAGÓGICAS

La asignatura de Educación visual y audiovisual de 1º ESO, se impartirá en lengua inglesa durante este curso en los cinco grupos de sección bilingüe. Con el fin de afrontar con éxito la enseñanza de la asignatura en lengua inglesa es necesario realizar las siguientes adaptaciones metodológicas que se concretan en los siguientes aspectos:

1. Adaptar la manera de proporcionar los contenidos de la asignatura: a través de apuntes aportados por el profesor durante el curso (fotocopias y pizarras tradicional y digital). El contenido, redactado en lengua inglesa, deberá ser claro y estar bien estructurado. El lenguaje utilizado conviene que sea sencillo de manera que el alumno/a asimile los conceptos, el vocabulario y las ideas clave sin dificultad.

2. Trabajar el vocabulario: los alumnos/as irán apuntando ordenadamente en folios, a lo largo del curso, todas aquellas palabras y expresiones nuevas que vayan surgiendo. La profesora revisará este trabajo puntualmente. Las definiciones y explicaciones de las palabras y expresiones, podrán ser en ocasiones visuales (un dibujo esquemático), utilizar sinónimos, explicaciones en inglés, o traducirlas ocasionalmente al español.

3. Utilización de las TIC: con el fin de apoyar las explicaciones verbales, se mostrarán a menudo imágenes relacionadas con las ideas que se quieran transmitir. Consideramos que su uso facilitará significativamente la comprensión de los conceptos de la asignatura. Cada aula está equipada con ordenador de mesa, proyector y pantalla. Gracias a ello será posible realizar, asiduamente, proyecciones de imágenes procedentes de internet, presentaciones o proyecciones de videos para trabajar al mismo tiempo el “listening”.

4. Fomentar la participación de los alumnos/as: dentro de la metodología de enseñanza/ aprendizaje del Sistema bilingüe (CLIL), la participación e implicación de los propios alumnos/as en este proceso se considera fundamental. Para ello se aplicarán las siguientes medidas:

- **Trabajo en pequeño grupo:** los alumnos trabajan juntos en torno a una actividad que requiera el intercambio de opiniones, la reflexión, la síntesis de ideas, con el fin de mejorar con ello sus habilidades lingüísticas, al mismo tiempo que asimilan los contenidos de la materia y profundizan en ellos. Las conclusiones a las que lleguen dentro del grupo, es conveniente que las compartan con el resto de la clase para enriquecer la experiencia.

- **Actividad motivadora al comienzo de cada unidad didáctica (warm-up activity):** con el fin de introducir los nuevos contenidos que vayan a trabajarse, es conveniente realizar una actividad, preferentemente de naturaleza visual, para motivar a los alumnos/as y detectar el nivel de conocimiento de partida acerca del tema a tratar. Esta puede consistir en la proyección de una imagen acompañada de preguntas clave. Los alumnos/as comentarán sus impresiones y expresarán sus ideas y opiniones al respecto de una manera libre y espontánea. De esta actividad se extraerán ideas clave, vocabulario y conceptos que se desarrollarán durante la unidad.

5. Proyectos trimestrales: a lo largo del curso, se desarrollarán proyectos interdisciplinarios en colaboración con los distintos departamentos que imparten clase en los grupos de la sección bilingüe. En nuestra materia, se procurará que se concreten en forma de carteles, posters o presentaciones de naturaleza visual, con el fin de contribuir al desarrollo de sus destrezas plásticas además de las lingüísticas. Paralelamente a estos proyectos interdisciplinarios, a lo largo del curso, y en el momento que el profesor/a considere oportuno, se desarrollará al menos un proyecto anual de trabajo, específico de la asignatura y evaluable, a realizar en pequeños grupos, relacionado con los contenidos de la materia. En dicho proyecto se combinarán actividades plásticas y comunicativas, de manera que los alumnos/as, en el día que se concrete, puedan compartir su trabajo con el resto de sus compañeros.

6. Desarrollo de habilidades de expresión en lengua inglesa: con el fin de contribuir a la mejora de las habilidades comunicativas y de expresión en lengua inglesa se desarrollará ,asiduamente, la siguiente actividad: en la parte posterior de cada dibujo presentado por el alumno/a, éste habrá de explicar por escrito, utilizando un lenguaje claro y conciso, los pasos que ha seguido durante el desarrollo de su trabajo, además de un breve comentario personal sobre el mismo. Con esta propuesta se pretende mejorar su expresión escrita. Además puede servir de excusa para fomentar la participación, ya que el alumno/a podrá mostrar el resultado final de su trabajo y leer sus comentarios acerca del mismo.

7. El papel del “language assistant”: previsiblemente durante el curso podremos contar, en ocasiones, con la colaboración del asistente de conversación. Los alumnos/as tendrán por tanto la posibilidad de mejorar sus capacidades de comprensión auditiva de la lengua inglesa. Podrán conocer de primera mano, costumbres, modos de vida de otros lugares, y otras vivencias que sin duda contribuirán a ampliar sus conocimientos de otras culturas además de mejorar sus habilidades en lengua inglesa.

5. TEMPORALIZACIÓN

| 1ª evaluación | 2ª evaluación | 3ª evaluación |
|---|---|---|
| <p>Bloque 1. Expresión plástica</p> <p>1. Los elementos configuradores de la imagen: el punto, la línea, el plano y el claroscuro.</p> <p>2. El Color: colores primarios, secundarios sus mezclas, gamas de colores cálidos y fríos.</p> <p>3. Las texturas: textura visual y textura táctil. Técnicas para la creación de texturas.</p> <p>4. Realización de un</p> | <p>Bloque 1. Expresión plástica</p> <p>5. Evaluación y análisis de procesos creativos.</p> <p>6. El collage distintos procedimientos: corte, rasgado, plegado, figuras tridimensionales.</p> <p>7. Procedimientos y técnicas: secas y húmedas y mixtas, utilización y conservación de los materiales, trabajo con materiales reciclados.</p> | <p>Bloque 2. Comunicación audiovisual</p> <p>2. Significación de las imágenes: significante - significado: símbolos e iconos. Iconicidad.</p> <p>3. Elementos de la imagen y su significación. Encuadre, formato y composición.</p> <p>4. El Proceso de elaboración del mensaje audiovisual de la imagen fija a la imagen en movimiento.</p> |

| | | |
|--|--|--|
| <p>proceso creativo personal siguiendo las distintas fases: idea inicial, bocetos, pruebas, ejecución definitiva.</p> <p>Bloque 3. Dibujo Técnico</p> <p>1. Útiles para el dibujo técnico: empleo de la escuadra y cartabón, representación de ángulos con el juego de escuadras.</p> <p>2. Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos.</p> <p>3. Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón.</p> <p>4. Trazado de perpendiculares y paralelas con compás.</p> | <p>Bloque 2. Comunicación audiovisual</p> <p>1. Elementos de la comunicación visual: emisor, receptor, mensaje, código.</p> <p>Bloque 3. Dibujo Técnico</p> <p>5. Ángulos. Clasificación, operaciones con ángulos. Suma, resta, divisiones.</p> <p>6. Proporcionalidad: división de un segmento mediante el Teorema de Thales.</p> <p>7. Lugares geométricos definición y trazados mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos.</p> <p>8. Resolución de trazados con rectas y curvas.</p> | <p>5. Realización de un proyecto de animación.</p> <p>Bloque 3. Dibujo Técnico</p> <p>9. Los triángulos: clasificación y trazados: el baricentro, el incentro o el circuncentro.</p> <p>10. Los cuadriláteros: clasificación, trazados.</p> <p>11. Los polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular.</p> |
|--|--|--|

6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje son los referentes para la comprobación del grado de adquisición de las competencias y el logro de los objetivos de etapa en las evaluaciones continua y final de las materias.

Los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje a desarrollar en relación con los contenidos de la materia se exponen a continuación, considerando que, con carácter general, se mantendrá la actividad lectiva presencial durante el curso 2021-2022 en todas las enseñanzas, niveles y etapas educativas con la flexibilidad necesaria en función del escenario epidemiológico. La suspensión generalizada de la actividad educativa presencial únicamente se decidirá ante situaciones excepcionales. Si se diera el caso, se priorizará la impartición de los estándares de aprendizaje esenciales que se muestran de forma subrayada:

Bloque 1. Expresión plástica

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen

1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.

2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea

2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas.

2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.

2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.

3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros

3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)

4. Experimentar con los colores primarios y secundarios

4.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.

5. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva

5.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de *frottage*, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.

6. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage

- 6.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
- 6.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.
- 6.3. 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.
- 6.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.
- 6.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.
- 6.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.
- 6.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

1. Identificar signifiante y significado en un signo visual

- 1.1. Distingue signifiante y significado en un signo visual.

2. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante - significado: símbolos e iconos

- 2.1. Distingue símbolos de iconos.
- 2.2. Diseña símbolos e iconos.

3. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma

- 3.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.
- 3.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.

4. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas

- 4.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.

5. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación

5.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.

5.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.

Bloque 3. Dibujo técnico

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano

1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.

2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes

2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.

3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos

3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.

4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco

4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.

5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta

5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.

6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos

6.1. Identifica los ángulos de 30° , 45° , 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.

7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos

7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.

8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción

8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.

9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás

9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.

10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón

11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Tales

11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Tales.

12. Conocer lugares geométricos y definirlos

12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).

13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos

13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.

14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos)

14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.

15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo

15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.

16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos

16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.

17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros

17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos

18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.

19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares

19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Durante este curso no utilizaremos libro de texto. Los alumnos deberán imprimir los apuntes del Aula virtual que recogen los contenidos teóricos de la asignatura. Estas fotocopias deberán ser completadas por los alumnos/as durante las clases y el profesor/a las pedirá durante la evaluación para valorar el grado de seguimiento de las clases teóricas.

Para que el alumno/a sea calificado positivamente se considera fundamental lo siguiente:

- Traer el material requerido para la realización de los trabajos en horario de clase.
- Realizar y presentar los trabajos planteados por el profesor en las fechas indicadas. No se aceptarán trabajos con más de un día de retraso, y en este caso se descontará un punto en la nota del mismo.

Instrumentos de calificación

- **Ejercicios prácticos: 60%** de la nota final de la evaluación. Se valorarán los siguientes aspectos en cada trabajo:

- Adecuación del trabajo a los objetivos planteados
- Corrección en la realización
- Resultado imaginativo y personal

- **Prueba teórico – práctica: 30%** de la nota final de la evaluación.

- **Cuaderno de apuntes: 10%** de la nota final de la evaluación.

- Se considera que la actitud positiva hacia la asignatura es la que debe tener el alumno de base. Actitudes negativas hacia la asignatura como pueden ser no traer material, no aprovechar la hora de clase, no colaborar en el orden y/o limpieza del aula o no participar activamente durante las clases podrá bajar hasta un punto de la nota final de la evaluación. Se recogerá en el cuaderno del profesor en forma de puntos negativos a razón de – 0'2 puntos cada uno de ellos.

Será necesario obtener un mínimo de 4 puntos en cada una de las partes para alcanzar una calificación positiva en la evaluación.

Estos criterios de calificación son los vigentes en el momento de comienzo del curso escolar con Escenario 2 y serán los mismos en caso de paso al Escenario 1 y 4.

Solo en el caso de que la evolución de la situación sanitaria obligue al paso al **Escenario 3**, se modificarán los **criterios de calificación** de la siguiente manera:

- No se realizará la prueba teórico práctica

- **Ejercicios prácticos: 80%** de la nota final de la evaluación. Se valorarán los siguientes aspectos en cada trabajo:

- Adecuación del trabajo a los objetivos planteados
- Corrección en la realización
- Resultado imaginativo y personal

- **Cuaderno de apuntes: 20%** de la nota final de la evaluación.

Recuperación de las evaluaciones

Para recuperar cada una de las evaluaciones se presentarán los trabajos suspensos o no presentados y se repetirá el examen si este tuviera una calificación inferior a 4 puntos. En caso de paso al **Escenario 3**, y si durante la evaluación se realizó algún examen, se sustituirá la repetición del mismo por una entrega de ejercicios que abarquen los mismos contenidos de la asignatura.

Calificación final

La nota final será la media aritmética de las tres evaluaciones. El alumno/a no podrá aprobar en ningún caso si en alguna de las tres evaluaciones tiene una nota inferior a 4 y/o no ha presentado el 80% de los trabajos (calificados positivamente).

8. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Materiales aportados por el alumno

- fotocopias de los contenidos teóricos de la asignatura
- lápiz de grafito HB o portaminas 0.5 HB
- goma de borrar blanda
- regla milimetrada de 30 cm.
- juego de escuadra y cartabón
- compás con adaptador
- rotulador calibrado (0.5)

- láminas de dibujo tamaño DIN A4 sin recuadro
- material para colorear: lápices de colores o rotuladores
- pegamento y tijeras
- revistas y periódicos usados

Materiales aportados por el centro

- ejemplos de los ejercicios propuestos
- medios audiovisuales: ordenador, impresora, escáner y proyector digital
- aula de plástica provista de pilas de agua. Este aula se utilizará de manera permanente con algunos grupos (tercero, cuarto y bachillerato) y con el resto de manera puntual cuando se precise para la realización de alguna actividad y esté disponible.

9. UTILIZACIÓN DE LAS TIC

Dada la naturaleza visual de la asignatura, es muy recomendable el uso frecuente de los recursos audiovisuales y las nuevas tecnologías de que dispone el centro.

Cada aula de referencia dispone de un proyector, pantalla y ordenador, lo cual será aprovechado habitualmente para proyectar imágenes, presentaciones y vídeos.

También, se trabajará de manera activa, a través del **Aula virtual**

PROGRAMACIÓN DE 2º E.S.O: EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

1. OBJETIVOS

1. Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

2. Desarrollar el gusto por participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, sus valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entenderlos como fuente de goce estético y parte integrante de la diversidad cultural, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio artístico.

3. Reconocer el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión en sí mismo, interrelacionado con otros lenguajes y áreas de conocimiento.

4. Utilizar el lenguaje plástico, visual y audiovisual para plantear y resolver diversas situaciones y problemáticas dadas en el propio entorno, desarrollando su capacidad de pensamiento divergente y espíritu emprendedor, aprendiendo a aprender tomando decisiones y asumiendo responsabilidades.

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el esfuerzo y la superación de las dificultades.

6. Utilizar el lenguaje plástico con creatividad, para expresar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.

7. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su relevancia en la sociedad de consumo actual y utilizándolas con sentido crítico para adquirir nuevos conocimientos.

8. Respetar y apreciar otros modos de expresión plástica, visual y audiovisual distintos del propio y de los dominantes en el entorno, superando estereotipos y convencionalismos, y elaborar juicios y criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.

9. Representar la realidad con lenguaje objetivo y universal, conociendo las propiedades formales, de representación y las normas establecidas, valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

10. Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, y revisar y valorar, durante cada fase, el estado de su consecución.

11. Trabajar cooperativamente con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la solidaridad y la tolerancia y rechazando cualquier tipo de discriminación.

2. CONTENIDOS DE EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

Bloque 1. Expresión plástica

1. Elementos y recursos gráficos: distintos tipos de línea y el claroscuro.

2. La composición: equilibrio compositivo, proporción y ritmo.

3. Construcción estructuras modulares y aplicaciones al arte y el diseño.

4. El color: mezcla aditiva y sustractiva, colores complementarios.

- Significado del color.

- Tratamiento del color con herramientas digitales.

5. La textura los diferentes tipos de textura.

6. Métodos de creación en el diseño y en las artes visuales.

7. La Imagen visual como representación: niveles de iconicidad.

8. Procedimientos y técnicas: cualidades y posibilidades expresivas de las témperas, y técnicas mixtas.

-Se trabajan en este bloque las siguientes **competencias**:

a) Comunicación lingüística

- b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- c) Competencia digital
- d) Aprender a aprender
- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
- g) Conciencia y expresiones culturales

-Se desarrollarán en este bloque los siguientes **elementos transversales**:

- Comprensión lectora
- Expresión oral y escrita
- Comunicación audiovisual
- Tecnologías de la información y la comunicación
- Desarrollo del espíritu emprendedor
- Educación cívica y constitucional

Bloque 2. Comunicación audiovisual

1. La percepción visual: las leyes de la Gestalt.
2. El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción.
3. El lenguaje del cómic.
4. La Retórica publicitaria.
5. Estructura narrativa cinematográfica.
6. Análisis de las imágenes: denotación y connotación. Lectura objetiva y subjetiva de una imagen.

-Se trabajan en este bloque las siguientes **competencias**:

- a) Comunicación lingüística
- c) Competencia digital
- d) Aprender a aprender
- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
- g) Conciencia y expresiones culturales

-Se desarrollarán en este bloque los siguientes **elementos transversales**:

- Comprensión lectora
- Expresión oral y escrita
- Comunicación audiovisual
- Tecnologías de la información y la comunicación
- Desarrollo del espíritu emprendedor
- Educación cívica y constitucional

Bloque 3. Dibujo Técnico

1. Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia.
2. Trazado de polígonos regulares conociendo el lado.
3. Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales.
4. Diseños aplicando giros y simetrías de módulos.
5. Sistemas de representación y sus aplicaciones.
6. Representación diédrica de las vistas de un volumen: alzado, planta y perfil.
7. Representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Coeficientes de reducción.
8. Representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.

-Se trabajan en este bloque las siguientes **competencias**:

- a) Comunicación lingüística
- b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- d) Aprender a aprender
- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
- g) Conciencia y expresiones culturales

-Se desarrollarán en este bloque los siguientes **elementos transversales**:

- Comprensión lectora
- Expresión oral y escrita
- Comunicación audiovisual
- Desarrollo del espíritu emprendedor
- Educación cívica y constitucional

3. METODOLOGÍA

Los aspectos metodológicos, son el resultado de acuerdos comunes tomados en el Departamento y garantizarán la igualdad de enseñanza en todos los grupos de un mismo nivel, aún cuando existan adaptaciones metodológicas.

La materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual, de claro carácter teórico-práctico, fomenta el aprendizaje competencial a partir de metodologías activas,

teniendo en cuenta las peculiaridades y circunstancias de cada aula, el grupo de alumnos y su momento evolutivo.

Los conceptos han de tratarse de forma secuenciada, bien definidos y acotados, fomentando la capacidad de abstracción. El desarrollo de la capacidad manual lo conseguirá el propio alumno mediante las actividades de enseñanza-aprendizaje propuestas para cada Unidad Didáctica.

Lo que se aprende, se construye sobre lo que se conoce de la realidad, completándose con la información que se va adquiriendo, por lo que se debe procurar relacionar las actividades y los temas propuestos con el entorno del alumno/a. De este modo se facilita su autoexpresión, la interpretación de hechos reales y, también, se favorece el pensamiento divergente.

Los alumno/as, mediante la experimentación y la puesta en común de los trabajos realizados, tienen la posibilidad de aprehender la realidad, favoreciéndose la comunicación entre ellos/as.

Las actividades de enseñanza-aprendizaje propuestas tienen un referente de seguridad que le permite al alumno/a superar las dificultades de su tarea. Para ello, se presentará un número elevado, progresivo y variado de actividades, que permita profundizar en los contenidos abordados.

En cuanto a los principios metodológicos, de carácter general, en los que basaremos nuestra actividad docente, cabe resaltar:

- **Motivación:** insertar al alumno/a en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es quizás, la tarea más difícil de la labor docente, por lo que el profesor/a, deberá elaborar estrategias que sustenten la metodología global propuesta.

- **Investigación:** entendida tanto como principio didáctico que marque la forma de trabajar, como estrategia didáctica. Se plantea una investigación, no en el sentido científico de la palabra, sino en el experimental, es decir, que el alumno/a descubra a través de la experiencia y la observación.

- **Creatividad:** Se trata, no sólo de desarrollar destrezas o lograr técnicas que permitan realizar determinados trabajos o tareas, sino, y sobre todo, de fomentar el uso, de un modo creativo y particular, de diversos procedimientos aplicados a un mismo fin. El papel del profesor, como coordinador central del proceso de trabajo, ha de enfrentarse

a modos variados de abordar su práctica docente mediante los que los alumnos llevan a cabo experiencias artísticas y técnicas. Por lo tanto, deberá procurar:

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

Tipología de exámenes

El tipo de examen a realizar en este nivel educativo presenta las siguientes características:

- Equilibrio entre las cuestiones de tipo práctico que evalúan las destrezas manuales del alumno/a con las de tipo teórico.
- En cada ejercicio, se contará, al menos con un 10% de la nota, la buena presentación y limpieza en la ejecución de los trazados gráfico-plásticos así como el acabado y correcto uso de la técnica.
- En cada ejercicio del examen, vendrá indicado el porcentaje de la nota con respecto al total. El conjunto del examen se calificará sobre 10. Se recordará al alumno/a que debe obtener al menos una calificación de un cuatro para poder aplicar el porcentaje del 30% adjudicado a esta parte.
- Para poder realizar el examen los alumnos/as deben traer el material necesario, el cual se les ha indicado con anterioridad al mismo. En caso de no estar provistos de todo lo necesario, y si no existe una justificación para ello, no podrán realizar la prueba. Igualmente ocurrirá en caso de no presentarse físicamente y no aportar una justificación a su vuelta a clase.

Aula virtual

A la metodología empleada habitualmente en la asignatura se añade este curso el uso del Aula virtual. Cada profesor subirá apuntes, láminas, explicación de actividades, ejemplos, avisos de entregas, resolución de dudas... en el Aula virtual, de manera que, aquellos alumnos que puntualmente no puedan asistir a clase, puedan seguir el desarrollo de las mismas.

De la misma manera, la entrega de actividades se hará a través de las tareas del Aula virtual con la finalidad de evitar el intercambio de papel y propiciar un entorno seguro en el aula.

4. SISTEMA BILINGÜE: ESPECIFICACIONES PEDAGÓGICAS

La asignatura de Educación visual y audiovisual de 2º ESO, se impartirá en lengua inglesa durante este curso en los cuatro grupos de sección bilingüe.

Con el fin de afrontar con éxito la enseñanza de la asignatura en lengua inglesa es necesario realizar las siguientes adaptaciones metodológicas que se concretan en los siguientes aspectos:

1. Adaptar la manera de proporcionar los contenidos de la asignatura: a través de apuntes aportados por el profesor durante el curso (fotocopias y pizarras tradicional y digital). El contenido, redactado en lengua inglesa, deberá ser claro y estar bien estructurado. El lenguaje utilizado conviene que sea sencillo de manera que el alumno/a asimile los conceptos, el vocabulario y las ideas clave sin dificultad.

2. Trabajar el vocabulario: los alumnos/as irán apuntando ordenadamente en folios, a lo largo del curso, todas aquellas palabras y expresiones nuevas que vayan surgiendo. La profesora revisará este trabajo puntualmente. Las definiciones y explicaciones de las palabras y expresiones, podrán ser en ocasiones visuales (un dibujo esquemático), utilizar sinónimos, explicaciones en inglés, o traducirlas ocasionalmente al español.

3. Utilización de las TIC: con el fin de apoyar las explicaciones verbales, se mostrarán a menudo imágenes relacionadas con las ideas que se quieran transmitir. Consideramos que su uso facilitará significativamente la comprensión de los conceptos de la asignatura. Cada aula está equipada con ordenador de mesa, proyector y pantalla. Gracias a ello será posible realizar, asiduamente, proyecciones

de imágenes procedentes de internet, presentaciones o proyecciones de videos para trabajar al mismo tiempo el "listening".

4. Fomentar la participación de los alumnos/as: dentro de la metodología de enseñanza/ aprendizaje del Sistema bilingüe (CLIL), la participación e implicación de los propios alumnos/as en este proceso se considera fundamental. Para ello se aplicarán las siguientes medidas:

- **Trabajo en pequeño grupo:** los alumnos trabajan juntos en torno a una actividad que requiera el intercambio de opiniones, la reflexión, la síntesis de ideas, con el fin de mejorar con ello sus habilidades lingüísticas, al mismo tiempo que asimilan los contenidos de la materia y profundizan en ellos. Las conclusiones a las que lleguen dentro del grupo, es conveniente que las compartan con el resto de la clase para enriquecer la experiencia.

- **Actividad motivadora al comienzo de cada unidad didáctica (warm-up activity):** con el fin de introducir los nuevos contenidos que vayan a trabajarse, es conveniente realizar una actividad, preferentemente de naturaleza visual, para motivar a los alumnos/as y detectar el nivel de conocimiento de partida acerca del tema a tratar. Esta puede consistir en la proyección de una imagen acompañada de preguntas clave. Los alumnos/as comentarán sus impresiones y expresarán sus ideas y opiniones al respecto de una manera libre y espontánea. De esta actividad se extraerán ideas clave, vocabulario y conceptos que se desarrollarán durante la unidad.

5. Proyectos trimestrales: a lo largo del curso, se desarrollarán proyectos interdisciplinarios en colaboración con los distintos departamentos que imparten clase en los grupos de la sección bilingüe. En nuestra materia, se procurará que se concreten en forma de carteles, posters o presentaciones de naturaleza visual, con el fin de contribuir al desarrollo de sus destrezas plásticas además de las lingüísticas. Paralelamente a estos proyectos interdisciplinarios, a lo largo del curso, y en el momento que el profesor/a considere oportuno, se desarrollará al menos un proyecto anual de trabajo, específico de la asignatura y evaluable, a realizar en pequeños grupos, relacionado con los contenidos de la materia. En dicho proyecto se combinarán actividades plásticas y comunicativas, de manera que los alumnos/as, en el día que se concrete, puedan compartir su trabajo con el resto de sus compañeros.

6. Desarrollo de habilidades de expresión en lengua inglesa: con el fin de contribuir a la mejora de las habilidades comunicativas y de expresión en lengua inglesa se desarrollará, asiduamente, la siguiente actividad: en la parte posterior de cada dibujo presentado por el alumno/a, éste habrá de explicar por escrito, utilizando un lenguaje claro y conciso, los pasos que ha seguido durante el desarrollo de su

trabajo, además de un breve comentario personal sobre el mismo. Con esta propuesta se pretende mejorar su expresión escrita. Además puede servir de excusa para fomentar la participación, ya que el alumno/a podrá mostrar el resultado final de su trabajo y leer sus comentarios acerca del mismo.

7. El papel del “language assistant”: previsiblemente durante el curso podremos contar, en ocasiones, con la colaboración del asistente de conversación. Los alumnos/as tendrán por tanto la posibilidad de mejorar sus capacidades de comprensión auditiva de la lengua inglesa. Podrán conocer de primera mano, costumbres, modos de vida de otros lugares, y otras vivencias que sin duda contribuirán a ampliar sus conocimientos de otras culturas además de mejorar sus habilidades en lengua inglesa.

5. TEMPORALIZACIÓN

| 1ª evaluación | 2ª evaluación | 3ª evaluación |
|---|--|---|
| <p>Contenidos pendientes EPVA 1ºESO</p> <p>1. Los triángulos: clasificación y trazados</p> <p>2. Los cuadriláteros: clasificación, trazados</p> <p>3. Los polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular</p> <p>Bloque 1. Expresión plástica</p> <p>1. Elementos y recursos gráficos: distintos tipos de línea y el claroscuro.</p> <p>2. La composición: equilibrio compositivo, proporción y ritmo.</p> <p>6. Métodos de creación en el diseño y en las artes visuales.</p> | <p>Bloque 1. Expresión Plástica</p> <p>3. Construcción estructuras modulares y aplicaciones al arte y el diseño.</p> <p>4. El color: mezcla aditiva y sustractiva, colores complementarios.</p> <p>- Significado del color.</p> <p>- Tratamiento del color con herramientas digitales.</p> <p>5. La textura. Los diferentes tipos de textura.</p> <p>8. Procedimientos y técnicas: cualidades y posibilidades expresivas de las témperas, y técnicas mixtas.</p> <p>Bloque 2. Comunicación</p> | <p>Bloque 1. Expresión Plástica</p> <p>7. La Imagen visual como representación: niveles de iconicidad.</p> <p>8. Procedimientos y técnicas: cualidades y posibilidades expresivas de las témperas, y técnicas mixtas.</p> <p>Bloque 2. Comunicación audiovisual</p> <p>4. La Retórica publicitaria.</p> <p>5. Estructura narrativa cinematográfica.</p> <p>6. Análisis de las imágenes: denotación y connotación. Lectura objetiva y subjetiva de una imagen.</p> |

| | | |
|--|--|---|
| <p>8. Procedimientos y técnicas: cualidades y posibilidades expresivas de las témperas, y técnicas mixtas.</p> <p>Bloque 2. Comunicación audiovisual</p> <p>1. La percepción visual: las leyes de la Gestalt.</p> <p>2. El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción.</p> <p>Bloque 3. Dibujo Técnico</p> <p>1. Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia.</p> | <p>audiovisual</p> <p>3. El lenguaje del cómic.</p> <p>Bloque 3. Dibujo Técnico</p> <p>2. Trazado de polígonos regulares conociendo el lado.</p> <p>4. Diseños aplicando giros y simetrías de módulos.</p> | <p>Bloque 3. Dibujo Técnico</p> <p>3. Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales.</p> <p>5. Sistemas de representación y sus aplicaciones.</p> <p>6. Representación diédrica de las vistas de un volumen: alzado, planta y perfil.</p> <p>7. Representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Coeficientes de reducción.</p> <p>8. Representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.</p> |
|--|--|---|

6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje son los referentes para la comprobación del grado de adquisición de las competencias y el logro de los objetivos de etapa en las evaluaciones continua y final de las materias.

Los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje a desarrollar en relación con los contenidos de la materia se exponen a continuación, considerando que, con carácter general, se mantendrá la actividad lectiva presencial durante el curso 2021-2022 en todas las enseñanzas, niveles y etapas educativas con la flexibilidad necesaria en función del escenario epidemiológico. La suspensión generalizada de la actividad educativa presencial únicamente se decidirá ante situaciones excepcionales.

Si se diera el caso, se priorizará la impartición de los estándares de aprendizaje esenciales que se muestran de forma subrayada:

Bloque 1. Expresión plástica

1. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas

1.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.

1.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.

1.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.

1.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.

2. Experimentar con los colores primarios y secundarios

2.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.

3. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento

3.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.

3.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.

3.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.

4. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva

4.1. Transcribe texturas táctiles a textural visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.

5. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño

5.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.

5.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.

6. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas

6.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

7. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen

7.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.

7.2 Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas graficoplásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.

7.3 Utiliza con propiedad las técnicas grafico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.

8. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage

8.1 Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.

8.2 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.

8.3 Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.

8.4 Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.

8.5 Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades grafico – plásticas.

8.6 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.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

1. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias

1.1 Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.

1.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.

2. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo

2.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.

2.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.

2.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.

3. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma

3.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.

3.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.

4. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada

4.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.

5. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación

5.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.

6. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones

6.1. 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, storyboard, realización...). Valora de manera crítica los resultados.

7. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural

7.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.

8. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario

8.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.

9. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra

9.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.

10. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo

10.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada

Bloque 3. Dibujo técnico

1. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia

1.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.

2. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado

2.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.

2.2. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.

2.3. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.

2.4. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.

3. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias

3.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.

4. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides

4.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.

5. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros

5.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.

6. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos

6.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.

7. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales

7.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.

8. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales

8.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.

9. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos

9.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Durante este curso no utilizaremos libro de texto. Los alumnos deberán imprimir los apuntes del Aula virtual que recogen los contenidos teóricos de la asignatura. Estas fotocopias deberán ser completadas por los alumnos/as durante las clases y el profesor/a las pedirá durante la evaluación para valorar el grado de seguimiento de las clases teóricas.

Para que el alumno/a sea calificado positivamente se considera fundamental lo siguiente:

- Traer el material requerido para la realización de los trabajos en horario de clase.
- Realizar y presentar los trabajos planteados por el profesor en las fechas indicadas. No se aceptarán trabajos con más de un día de retraso, y en este caso se descontará un punto en la nota del mismo.

Instrumentos de calificación

- **Ejercicios prácticos: 60%** de la nota final de la evaluación. Se valorarán los siguientes aspectos en cada trabajo:

- Adecuación del trabajo a los objetivos planteados
- Corrección en la realización
- Resultado imaginativo y personal

- **Prueba teórico – práctica: 30%** de la nota final de la evaluación.

- **Cuaderno de apuntes: 10%** de la nota final de la evaluación.

- Se considera que la actitud positiva hacia la asignatura es la que debe tener el alumno de base. Actitudes negativas hacia la asignatura como pueden ser no traer material, no aprovechar la hora de clase, no colaborar en el orden y/o limpieza del aula o no participar activamente durante las clases podrá bajar hasta un punto de la nota final de la evaluación. Se recogerá en el cuaderno del profesor en forma de puntos negativos a razón de – 0'2 puntos cada uno de ellos.

Será necesario obtener un 4 mínimo en cualquiera de las partes para alcanzar una calificación positiva en la evaluación.

Estos criterios de calificación son los vigentes en el momento de comienzo del curso escolar con Escenario 2 y serán los mismos en caso de paso al Escenario 1 y 4. Solo en el caso de que la evolución de la situación sanitaria obligue al paso al **Escenario 3**, se modificarán los **criterios de calificación** de la siguiente manera:

- No se realizará la prueba teórico práctica

- **Ejercicios prácticos: 80%** de la nota final de la evaluación. Se valorarán los siguientes aspectos en cada trabajo:

- Adecuación del trabajo a los objetivos planteados
- Corrección en la realización
- Resultado imaginativo y personal

- **Cuaderno de apuntes: 20%** de la nota final de la evaluación.

Recuperación de las evaluaciones

Para recuperar cada una de las evaluaciones se presentarán los trabajos suspensos o no presentados y se repetirá el examen si este tuviera una calificación inferior a 4 puntos. En caso de paso al **Escenario 3**, y si durante la evaluación se realizó algún examen, se sustituirá la repetición del mismo por una entrega de ejercicios que abarquen los mismos contenidos de la asignatura.

Calificación final

La nota final será la media aritmética de las tres evaluaciones. El alumno/a no podrá aprobar en ningún caso si en alguna de las tres evaluaciones tiene una nota inferior a 4 y/o no ha presentado el 80% de los trabajos (calificados positivamente).

8. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Materiales aportados por el alumno

- fotocopias de los contenidos teóricos de la asignatura
- lápiz de grafito HB o portaminas 0.5 HB
- goma de borrar blanda
- regla milimetrada de 30 cm.
- juego de escuadra y cartabón
- compás con adaptador
- rotulador calibrado (0.5)
- láminas de dibujo tamaño DIN A4 sin recuadro
- material para colorear: lápices de colores o rotuladores
- pegamento y tijeras
- revistas y periódicos usados

Materiales aportados por el centro

- ejemplos de los ejercicios propuestos
- medios audiovisuales: ordenador, impresora, escáner y proyector digital
- aula de plástica provista de pilas de agua. Este aula se utilizará de manera permanente con algunos grupos (tercero, cuarto y bachillerato) y con el resto de manera puntual cuando se precise para la realización de alguna actividad y esté disponible.

9. UTILIZACIÓN DE LAS TIC

Dada la naturaleza visual de la asignatura, es muy recomendable el uso frecuente de los recursos audiovisuales y las nuevas tecnologías de que dispone el centro.

Cada aula de referencia dispone de un proyector, pantalla y ordenador, lo cual será aprovechado habitualmente para proyectar imágenes, presentaciones y vídeos.

También, se trabajará de manera activa, a través del **Aula virtual**

PROGRAMACIÓN DE 3º E.S.O: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL, IMAGEN Y EXPRESIÓN

1. OBJETIVOS

1. Profundizar en el uso de los lenguajes, técnicas y sistemas de producción de la obra plástica.
2. Analizar críticamente las imágenes desde la experiencia creativa.
3. Aplicar las técnicas de creación a diferentes medios, adaptándolas a campos de actuación diversos.
4. Valorar la relación directa entre el emisor del mensaje y el creativo para obtener la mejor comprensión del receptor.
5. Conocer y valorar los distintos procesos creativos en el entorno, y utilizar la autonomía de decisión que supone la propia producción de los mensajes.
6. Desempeñar trabajos en equipo con actitud solidaria.

2. CONTENIDOS

Bloque 1. Expresión plástica

1. Los elementos configurativos de los lenguajes visuales: el punto, la línea y el plano.
2. El color: tono, valor y saturación. Armonías y contrastes. Valor expresivo y cultural. Tratamiento digital.
3. El volumen: la incidencia de la luz en la percepción. El claroscuro. Valor expresivo de la luz en las imágenes.
4. Las texturas: tipos de textura y procedimientos de elaboración de texturas. La textura en el entorno y su expresividad en el arte.
5. La proporción. Proporción áurea. La proporción en la figura humana.
6. La composición: Esquemas compositivos. Peso visual y equilibrio. Formas modulares bidimensionales.

7. Proceso creativo. Métodos creativos. Medios, procedimientos y técnicas utilizadas en el lenguaje visual, plástico y audiovisual.

-Se trabajan en este bloque las siguientes **competencias**:

- a) Comunicación lingüística
- c) Competencia digital
- d) Aprender a aprender
- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
- g) Conciencia y expresiones culturales

-Se desarrollarán en este bloque los siguientes **elementos transversales**:

- Comprensión lectora
- Expresión oral y escrita
- Comunicación audiovisual
- Tecnologías de la información y la comunicación
- Desarrollo del espíritu emprendedor
- Educación cívica y constitucional

Bloque 2. Lenguaje audiovisual y multimedia

1. La comunicación visual. La percepción. Ilusiones ópticas. Iconicidad. Símbolos y signos. Anagramas, logotipos y marcas.
2. Recursos expresivos del lenguaje audiovisual.
3. La imagen fija. Lectura de imágenes. Grados de iconicidad de la imagen.
4. La fotografía. Encuadre. Elementos expresivos y usos de la fotografía.
5. El cómic. La ilustración. Características y elementos estructurales. Utilización de los elementos configurativos para expresar conceptos, ideas y emociones.
6. Las técnicas digitales en el diseño, manipulación y creación de imágenes.
7. La imagen en movimiento. Características técnicas de la imagen cinematográfica y video-gráfica, la imagen televisiva y de los medios audiovisuales.
8. La publicidad. Valoración de los distintos tipos de publicidad y actitud crítica rechazando mensajes que suponen discriminación sexual, social o racial.
9. Diseño de producciones multimedia. Diseño de mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones.

-Se trabajan en este bloque las siguientes **competencias**:

- a) Comunicación lingüística
- c) Competencia digital

- d) Aprender a aprender
- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
- g) Conciencia y expresiones culturales

-Se desarrollarán en este bloque los siguientes **elementos transversales**:

- Comprensión lectora
- Expresión oral y escrita
- Comunicación audiovisual
- Tecnologías de la información y la comunicación
- Desarrollo del espíritu emprendedor
- Educación cívica y constitucional

Bloque 3. Geometría

1. Construcciones geométricas fundamentales: Paralelismo. Perpendicularidad. Ángulos.
2. Proporción. Teorema de Thales. Semejanza e igualdad. Escalas.
3. Triángulos. Cuadriláteros. Polígonos regulares. Construcciones.
4. Simetrías, giros y traslación.
5. Tangencias. Óvalos. Espirales.
6. Aplicaciones de la geometría al diseño gráfico, industrial, arquitectónico, entre otros.

-Se trabajan en este bloque las siguientes **competencias**:

- a) Comunicación lingüística
- b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- c) Competencia digital
- d) Aprender a aprender
- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
- g) Conciencia y expresiones culturales

-Se desarrollarán en este bloque los siguientes **elementos transversales**:

- Comprensión lectora
- Expresión oral y escrita
- Comunicación audiovisual
- Tecnologías de la información y la comunicación
- Desarrollo del espíritu emprendedor
- Educación cívica y constitucional

Bloque 4. Volumen. Sistemas de representación

1. Sistemas de representación del espacio y el volumen.
2. Sistemas de representación isométrico, caballera, diédrico y cónico. Representación de formas planas y de volúmenes y espacios sencillos.
3. Los sistemas de representación y sus aplicaciones en el campo de la ingeniería, arquitectura, diseño de objetos y espacios.
4. Materiales, técnicas y procedimientos para dibujar croquis y bocetos de objetos tridimensionales sencillos.
5. Utilizar recursos informáticos para la realización de proyectos de diseño tridimensionales.

-Se trabajan en este bloque las siguientes **competencias**:

- a) Comunicación lingüística
- c) Competencia digital
- d) Aprender a aprender
- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
- g) Conciencia y expresiones culturales

-Se desarrollarán en este bloque los siguientes **elementos transversales**:

- Comprensión lectora
- Expresión oral y escrita
- Tecnologías de la información y la comunicación
- Desarrollo del espíritu emprendedor
- Educación cívica y constitucional

Bloque 5. Diseño. Artesanía

1. La artesanía. Importancia en la sociedad y en la cultura.
2. Artesanía. Forma, estructura, características y propiedades de objetos artesanos tridimensionales.
3. Diseño de objetos. Funciones, morfología y tipología de los objetos.
4. Diseño de envases, etiquetas y embalaje. Funciones. Relación continente y contenido.
5. Forma y función del diseño. Campos de aplicación del diseño (gráfico, industrial, moda, interiores).
6. Resolución de un proyecto de diseño tridimensional. Software de diseño.

-Se trabajan en este bloque las siguientes **competencias**:

- a) Comunicación lingüística
- c) Competencia digital
- d) Aprender a aprender
- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
- g) Conciencia y expresiones culturales

-Se desarrollarán en este bloque los siguientes **elementos transversales**:

- Comprensión lectora
- Expresión oral y escrita
- Comunicación audiovisual
- Tecnologías de la información y la comunicación
- Desarrollo del espíritu emprendedor
- Educación cívica y constitucional

3. METODOLOGÍA

Los aspectos metodológicos, son el resultado de acuerdos comunes tomados en el Departamento y garantizarán la igualdad de enseñanza en todos los grupos de un mismo nivel, aún cuando existan adaptaciones metodológicas.

La materia Comunicación Audiovisual, imagen y expresión, de claro carácter práctico, fomenta el aprendizaje competencial a partir de metodologías activas, teniendo en cuenta las peculiaridades y circunstancias de cada aula, el grupo de alumnos y su momento evolutivo.

Los conceptos han de tratarse de forma secuenciada, bien definidos y acotados, fomentando la capacidad de abstracción. El desarrollo de la capacidad manual lo conseguirá el propio alumno mediante las actividades de enseñanza-aprendizaje propuestas para cada Unidad Didáctica.

Lo que se aprende, se construye sobre lo que se conoce de la realidad, completándose con la información que se va adquiriendo, por lo que se debe procurar relacionar las actividades y los temas propuestos con el entorno del alumno/a. De este modo se facilita su autoexpresión, la interpretación de hechos reales y, también, se favorece el pensamiento divergente.

Los alumno/as, mediante la experimentación y la puesta en común de los trabajos realizados, tienen la posibilidad de aprehender la realidad, favoreciéndose la comunicación entre ellos/as.

Las actividades de enseñanza-aprendizaje propuestas tienen un referente de seguridad que le permite al alumno/a superar las dificultades de su tarea. Para ello, se presentará un número elevado, progresivo y variado de actividades, que permita profundizar en los contenidos abordados.

En cuanto a los principios metodológicos, de carácter general, en los que basaremos nuestra actividad docente, cabe resaltar:

- **Motivación:** insertar al alumno/a en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es quizás, la tarea más difícil de la labor docente, por lo que el profesor/a, deberá elaborar estrategias que sustenten la metodología global propuesta.

- **Investigación:** entendida tanto como principio didáctico que marque la forma de trabajar, como estrategia didáctica. Se plantea una investigación, no en el sentido científico de la palabra, sino en el experimental, es decir, que el alumno/a descubra a través de la experiencia y la observación.

- **Creatividad:** Se trata, no sólo de desarrollar destrezas o lograr técnicas que permitan realizar determinados trabajos o tareas, sino, y sobre todo, de fomentar el uso, de un modo creativo y particular, de diversos procedimientos aplicados a un mismo fin. El papel del profesor, como coordinador central del proceso de trabajo, ha de enfrentarse a modos variados de abordar su práctica docente mediante los que los alumnos llevan a cabo experiencias artísticas y técnicas. Por lo tanto, deberá procurar:

- **Motivar** a los alumnos para que sean capaces de observar, analizar, comprender y ver críticamente, el mundo que les rodea. Con esta acción motivadora, se pretende captar el interés del alumnado, resaltando la actualidad y cercanía de los temas y actividades tratados, la necesidad de su estudio, su aplicación formativa y orientadora, así como las posibilidades de aplicación.

- **Orientar y organizar** la búsqueda de información necesaria, libros, catálogos, vídeos, revistas, películas, etc.

- **Planificar y programar** las tareas académicas de desarrollo curricular, secuenciando el orden de las mismas, repartiendo tiempos, todo ello con las necesarias dosis de flexibilidad y adaptación a situaciones imprevistas.

- **Ser creativo** para poder dar la respuesta, más adecuada, a los problemas tanto teóricos, como prácticos que surjan.
- **Tratar** de que los alumnos disfruten en la tarea de observación de realizaciones plásticas, tanto propias como ajenas y respeten las expresiones y creaciones de los demás.
- **Valorar** el proceso y evitar el encasillamiento de las actividades plásticas.

Tipología de exámenes

El tipo de examen a realizar en este nivel educativo presenta las siguientes características:

- Equilibrio entre las cuestiones de tipo práctico que evalúan las destrezas manuales del alumno/a con las de tipo teórico.
- En cada ejercicio, se contará, al menos con un 10% de la nota, la buena presentación y limpieza en la ejecución de los trazados gráfico-plásticos así como el acabado y correcto uso de la técnica.
- En cada ejercicio del examen, vendrá indicado el porcentaje de la nota con respecto al total. El conjunto del examen se calificará sobre 10. Se recordará al alumno/a que debe obtener al menos una calificación de un cuatro para poder aplicar el porcentaje del 30% adjudicado a esta parte.
- Para poder realizar el examen los alumnos/as deben traer el material necesario, el cual se les ha indicado con anterioridad al mismo. En caso de no estar provistos de todo lo necesario, y si no existe una justificación para ello, no podrán realizar la prueba. Igualmente ocurrirá en caso de no presentarse físicamente y no aportar una justificación a su vuelta a clase.

Aula virtual

A la metodología empleada habitualmente en la asignatura se añade el uso del Aula virtual, implantada ya anteriormente. Cada profesor subirá apuntes, láminas, explicación de actividades, ejemplos, avisos de entregas, resolución de dudas... en el Aula virtual, de manera que, aquellos alumnos que puntualmente no puedan asistir a clase, puedan seguir el desarrollo de las mismas y se utilizará como un modo más de ofrecer los contenidos y/o tareas al alumnado.

La entrega de actividades se hará de forma habitual presencialmente en las fichas facilitadas a tal efecto, dada la naturaleza físico-práctica de la materia, si bien el aula virtual se utilizará simultáneamente en función de las necesidades del profesorado y el alumnado y adecuándose al desarrollo del curso.

4. TEMPORALIZACIÓN

| 1ª evaluación | 2ª evaluación | 3ª evaluación |
|--|--|---|
| <p>Bloque 1. Expresión plástica</p> <p>1. Los elementos configurativos de los lenguajes visuales: el punto, la línea y el plano.</p> <p>2. El color: tono, valor y saturación. Armonías y contrastes. Valor expresivo y cultural. Tratamiento digital.</p> <p>3. El volumen: la incidencia de la luz en la percepción. El claroscuro. Valor expresivo de la luz en las imágenes.</p> <p>4. Las texturas: tipos de textura y procedimientos de elaboración de texturas. La textura en el entorno y su expresividad en el arte.</p> <p>5. La proporción. Proporción áurea. La proporción en la figura humana.</p> <p>6. La composición: Esquemas compositivos. Peso visual y equilibrio. Formas modulares</p> | <p>Bloque 4. Volumen. Sistemas de representación</p> <p>1. Sistemas de representación del espacio y el volumen.</p> <p>2. Sistemas de representación isométrico, caballera, diédrico y cónico. Representación de formas planas y de volúmenes y espacios sencillos.</p> <p>3. Los sistemas de representación y sus aplicaciones en el campo de la ingeniería, arquitectura, diseño de objetos y espacios.</p> <p>4. Materiales, técnicas y procedimientos para dibujar croquis y bocetos de objetos tridimensionales sencillos.</p> <p>5. Utilizar recursos informáticos para la realización de proyectos de diseño tridimensionales.</p> | <p>Bloque 2. Lenguaje audiovisual y multimedia</p> <p>5. El cómic. La ilustración. Características y elementos estructurales. Utilización de los elementos configurativos para expresar conceptos, ideas y emociones.</p> <p>6. Las técnicas digitales en el diseño, manipulación y creación de imágenes.</p> <p>7. La imagen en movimiento. Características técnicas de la imagen cinematográfica y video-gráfica, la imagen televisiva y de los medios audiovisuales.</p> <p>8. La publicidad. Valoración de los distintos tipos de publicidad y actitud crítica rechazando mensajes que suponen discriminación sexual, social o racial.</p> <p>9. Diseño de producciones multimedia. Diseño de mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones.</p> |

| | | |
|--|--|---|
| <p>bidimensionales.</p> <p>7. Proceso creativo. Métodos creativos. Medios, procedimientos y técnicas utilizadas en el lenguaje visual, plástico y audiovisual.</p> <p>Bloque 3. Geometría</p> <p>1. Construcciones geométricas fundamentales: Paralelismo. Perpendicularidad. Ángulos.</p> <p>2. Proporción. Teorema de Thales. Semejanza e igualdad. Escalas.</p> <p>3. Triángulos. Cuadriláteros. Polígonos regulares. Construcciones.</p> <p>4. Simetrías, giros y traslación.</p> <p>5. Tangencias. Óvalos. Espirales.</p> <p>6. Aplicaciones de la geometría al diseño gráfico, industrial, arquitectónico, entre otros.</p> | <p>Bloque 2. Lenguaje audiovisual y multimedia</p> <p>1. La comunicación visual. La percepción. Ilusiones ópticas. Iconicidad. Símbolos y signos. Anagramas, logotipos y marcas.</p> <p>2. Recursos expresivos del lenguaje audiovisual.</p> <p>3. La imagen fija. Lectura de imágenes. Grados de iconicidad de la imagen.</p> <p>4. La fotografía. Encuadre. Elementos expresivos y usos de la fotografía.</p> | <p>Bloque 5. Artesanía</p> <p>1. La artesanía. Importancia en la sociedad y en la cultura.</p> <p>2. Artesanía. Forma, estructura, características y propiedades de objetos artesanos tridimensionales.</p> <p>3. Diseño de objetos. Funciones, morfología y tipología de los objetos.</p> <p>4. Diseño de envases, etiquetas y embalaje. Funciones. Relación continente y contenido.</p> <p>5. Forma y función del diseño. Campos de aplicación del diseño (gráfico, industrial, moda, interiores).</p> <p>6. Resolución de un proyecto de diseño tridimensional. Software de diseño.</p> |
|--|--|---|

5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje son los referentes para la comprobación del grado de adquisición de las competencias y el logro de los objetivos de etapa en las evaluaciones continua y final de las materias.

Los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje a desarrollar en relación con los contenidos de la materia se exponen a continuación, considerando que, con carácter general, se mantendrá la actividad lectiva presencial durante el curso 2021-2022 en todas las enseñanzas, niveles y etapas educativas con la flexibilidad necesaria en función del escenario epidemiológico. La suspensión generalizada de la actividad educativa presencial únicamente se decidirá ante situaciones excepcionales. Si se diera el caso, se priorizará la impartición de los estándares de aprendizaje esenciales que se muestran de forma subrayada:

Bloque 1. Expresión plástica

1. Identificar los elementos fundamentales configuradores de la imagen

1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano en imágenes y producciones gráfico - plásticas propias y en obras y artistas reconocidos.

1.2. Realiza composiciones artísticas utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico.

2. Realizar composiciones utilizando los recursos del lenguaje plástico y visual (líneas, puntos, colores, texturas y claroscuros), experimentando sus posibilidades creativas y expresando ideas o emociones con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación

2.1. Analiza composiciones artísticas de distintas épocas en las que se transmiten emociones (calma, violencia, libertad, opresión, etc.).

2.2. Experimenta con el valor expresivo de los elementos del lenguaje plástico y visual y sus posibilidades tonales en composiciones a mano alzada, estructuradas geoméricamente o más libres y espontáneas.

2.3. Realiza composiciones que transmiten emociones utilizando distintos recursos gráficos.

3. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones artísticas

3.1. Analiza e identifica el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo

3.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por el profesor/a.

3.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño decorativo, textil, ornamental o arquitectónico.

3.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural y del entorno proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.

4. Conocer las características y el valor expresivo de la luz y del color

4.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.

4.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.

4.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.

5. Diferenciar los distintos tipos de texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales valorando su capacidad expresiva

5.1. Realiza texturas táctiles y visuales, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.

5.2. Analiza imágenes fotográficas y obras de arte valorando las diferentes texturas.

6. Dibujar composiciones con distintos niveles de iconicidad de la imagen

6.1. Estudia los distintos niveles de iconicidad en fotografías y en obras de arte.

6.2. Comprende y emplea los diferentes niveles e iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.

7. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las distintas técnicas artísticas secas, húmedas y mixtas

7.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico - plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.

7.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.

7.3. 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.

8. Conocer y aplicar las fases de un proceso creativo a producciones artísticas propias o ajenas

8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.

8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseño de productos y sus múltiples aplicaciones.

8.3. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

Bloque 2. Lenguaje audiovisual y multimedia

1. Identificar los elementos y factores que intervienen en la percepción de imágenes

1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.

1.2. Diseña imágenes en las que se produce una ilusión óptica.

2. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en la comunicación

2.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.

2.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.

3. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significativa-significado

3.1. Diseña símbolos e iconos teniendo en cuenta sus características.

4. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma

4.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.

4.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.

5. Conocer y utilizar los elementos configurativos del lenguaje del cómic y la ilustración para expresar conceptos, ideas y emociones

5.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.

5.2. Crea ilustraciones aplicando los recursos del lenguaje plástico y visual. Reconocer las diferentes funciones de la imagen en la comunicación.

6. Utilizar el lenguaje visual y audiovisual con distintas finalidades

6.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de la comunicación. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.

6.2. Diseña mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, storyboard, realización...).

7. Identificar y emplear los recursos visuales en el lenguaje publicitario

7.1. Valora los distintos tipos de publicidad y muestra una actitud crítica rechazando mensajes que suponen discriminación sexual, social o racial.

7.2. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales.

8. Apreciar el lenguaje del cine en su contexto histórico y sociocultural

8.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.

8.2. Distingue los diferentes estilos y tendencias en los lenguajes visuales y valora el patrimonio artístico y cultural.

9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, realizar producciones explorando sus posibilidades expresivas

9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.

10. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las posibilidades de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos digitales

10.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

Bloque 3. Geometría

1. Dibujar los trazados fundamentales en el plano y comprender y determinar los principales lugares geométricos

1.1. Determina con la ayuda de la regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano.

2. Definir y clasificar los ángulos y realizar operaciones de suma, resta y división en partes iguales

2.1. Suma, resta o divide ángulos trazando la bisectriz.

3. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales

3.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.

4. Definir y clasificar triángulos y cuadriláteros

4.1. Resuelve gráficamente triángulos y cuadriláteros a partir de los datos dados, con ayuda de regla y compás aplicando las propiedades y justificando el procedimiento utilizado.

5. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo

5.1. Determina el ortocentro, el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las alturas, las medianas, las bisectrices o mediatrices correspondientes.

6. Conocer las propiedades de los cuadriláteros paralelogramos y aplicarlas en su construcción

6.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.

7. Conocer las propiedades de los polígonos regulares de 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 y 12 lados

7.1. Construye correctamente polígonos regulares de 3, 4 y 5 lados conociendo el lado.

7.2. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en la circunferencia.

8. Comprender la construcción de óvalos y espirales y aplicar las propiedades de los enlaces

8.1. Construye correctamente el óvalo conociendo el diámetro mayor o el menor.

8.2. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.

9. Estudiar la construcción de las diferentes tangencias entre rectas y circunferencias y entre circunferencias

9.1. Identifica las relaciones existentes entre los puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias.

9.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas o entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.

9.3. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, espirales.

9.4. Aplica los conocimientos de tangencias en diseños sencillos.

10. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos

10.1. Aplica giros y simetrías a figuras sencillas.

10.2. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.

11. Realizar diseños sencillos basados en formas geométricas planas y analizar los trazados geométricos necesarios

11.1. Aplica los conocimientos de geometría al diseño gráfico: símbolo, logotipo, marca y la señalética.

11.2. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños industriales y arquitectónicos.

Bloque 4. Volumen. Sistemas de representación

1. 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

1.1. Analiza las ventajas e inconvenientes de la utilización de los distintos sistemas de representación en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.

1.2. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.

1.3. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de objetos tridimensionales.

2. Aplicar el concepto de proyección al dibujo de vistas diédricas

2.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes sencillos identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.

2.2. Comprende los fundamentos del sistema diédrico dibujando a mano alzada vistas de formas tridimensionales.

2.3. Realiza las acotaciones de objetos sencillos en las vistas diédricas.

3. Comprender y practicar el procedimiento de perspectiva isométrica y perspectiva caballera en diseños sencillos

3.1. Construye la perspectiva isométrica de diseños sencillos utilizando correctamente la escuadra, el cartabón y el compás.

3.2. Construye la perspectiva caballera de volúmenes sencillos utilizando correctamente los útiles del dibujo.

3.3. Visualiza en el espacio perceptivo formas tridimensionales sencillas definidas por sus vistas diédricas, dibujando a mano alzada en la perspectiva adecuada.

Bloque 5. Diseño. Artesanía

1. Reconocer la importancia de los objetos artesanos en la cultura y la sociedad

1.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de un objeto artesanal, analiza los materiales y técnicas, así como los elementos que lo componen.

2. Distinguir entre artesanía y diseño y apreciar sus distintos valores

2.1 Reconoce las diferencias entre la artesanía y el diseño apreciando los valores de cada uno.

3. Percibir e interpretar los objetos de su entorno siendo sensible a las cualidades plásticas, y funcionales y apreciar el proceso de creación artística.

3.1. Observa y analiza los objetos de su entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, empleando el lenguaje visual y verbal.

4. Realizar propuestas creativas teniendo en cuenta las cualidades técnicas y expresivas del tipo de diseño (ingeniería, arquitectura, diseño de objetos y espacios) adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo personal y el del grupo

4.1. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos sencillos respetando los realizados por los compañeros.

5. Representar objetos en el sistema de representación más adecuado teniendo en cuenta el lenguaje del diseño tridimensional

5.1. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado y valorando la exactitud, el orden y limpieza en la realización.

6. Analizar materiales, técnicas y procedimientos para dibujar croquis y bocetos de envases, etiquetas y embalaje de objetos tridimensionales sencillos

6.1. Realiza distintos bocetos y croquis de diseños de envases utilizando volúmenes simples como el prisma o el cilindro, valorando materiales, técnicas y procedimientos.

7. Utilizar recursos informáticos para la realización de proyectos de diseño

7.1. Investiga las posibilidades de las tecnologías de la información y la comunicación para buscar información sobre diseños tridimensionales.

7.2. Utiliza los recursos informáticos para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos.

6. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Durante este curso no utilizaremos libro de texto. Los alumnos deberán imprimir los apuntes del Aula virtual que recogen los contenidos teóricos de la asignatura. Estas fotocopias deberán ser completadas por los alumnos/as durante las clases.

Para que el alumno/a sea calificado positivamente se considera fundamental lo siguiente:

- Traer el material requerido para la realización de los trabajos en horario de clase.

- Realizar y presentar los trabajos planteados por el profesor en las fechas indicadas. No se aceptarán trabajos con más de un día de retraso, y en este caso se descontará un punto en la nota del mismo.

Instrumentos de calificación

- **Ejercicios prácticos: 65%** de la nota final de la evaluación. Se valorarán los siguientes aspectos en cada trabajo:

- Adecuación del trabajo a los objetivos planteados
- Corrección en la realización
- Resultado imaginativo y personal

- **Prueba teórico – práctica: 35%** de la nota final de la evaluación.

- Se considera que la actitud positiva hacia la asignatura es la que debe tener el alumno de base. Actitudes negativas hacia la asignatura como pueden ser no traer material, no aprovechar la hora de clase, no colaborar en el orden y/o limpieza del aula o no participar activamente durante las clases podrá bajar hasta un punto de la nota final de la evaluación. Se recogerá en el cuaderno del profesor en forma de puntos negativos a razón de – 0'2 puntos cada uno de ellos.

Será necesario obtener un 4 mínimo en cualquiera de las partes para alcanzar una calificación positiva en la evaluación.

En el caso de que la evolución de la situación sanitaria obligue al paso al **escenario 3**, no se realizará la prueba teórico práctica pasando a ser los instrumentos de calificación los siguientes:

- **Ejercicios prácticos: 80%** de la nota final de la evaluación. Se valorarán los siguientes aspectos en cada trabajo:

- Adecuación del trabajo a los objetivos planteados
- Corrección en la realización
- Resultado imaginativo y personal

- **Cuaderno de apuntes: 20%** de la nota final de la evaluación.

Recuperación de las evaluaciones

Para recuperar cada una de las evaluaciones se presentarán los trabajos suspensos o no presentados y se repetirá el examen si este tuviera una calificación inferior a 4 puntos.

Calificación final

La nota final será la media aritmética de las tres evaluaciones. El alumno/a no podrá aprobar en ningún caso si en alguna de las tres evaluaciones tiene una nota inferior a 4 y/o no ha presentado el 80% de los trabajos (calificados positivamente).

7. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Materiales aportados por el alumno

- fotocopias de los contenidos teóricos de la asignatura
- lápiz de grafito HB o portaminas 0.5 HB
- goma de borrar blanda
- regla milimetrada de 30 cm.
- juego de escuadra y cartabón
- compás con adaptador
- rotulador calibrado (0.5)
- láminas de dibujo tamaño DIN A4 sin recuadro
- material para colorear: lápices de colores o rotuladores
- pegamento y tijeras
- revistas y periódicos usados

Materiales aportados por el centro

- ejemplos de los ejercicios propuestos
- medios audiovisuales: ordenador, impresora, escáner y proyector digital
- aula de plástica provista de pilas de agua.

8. UTILIZACIÓN DE LAS TIC

Dada la naturaleza visual de la asignatura, es muy recomendable el uso frecuente de los recursos audiovisuales y las nuevas tecnologías de que dispone el centro.

Cada aula de referencia dispone de un proyector, pantalla y ordenador, lo cual será aprovechado habitualmente para proyectar imágenes, presentaciones y vídeos. También, se trabajará de manera activa, a través del **Aula virtual**.

PROGRAMACIÓN DE 4º DE E.S.O: EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

1. OBJETIVOS

1. Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

2. Desarrollar el gusto por participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, sus valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entenderlos como fuente de goce estético y parte integrante de la diversidad cultural, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio artístico.

3. Reconocer el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión en sí mismo, interrelacionado con otros lenguajes y áreas de conocimiento.

4. Utilizar el lenguaje plástico, visual y audiovisual para plantear y resolver diversas situaciones y problemáticas dadas en el propio entorno, desarrollando su capacidad de pensamiento divergente y espíritu emprendedor, aprendiendo a aprender tomando decisiones y asumiendo responsabilidades.

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el esfuerzo y la superación de las dificultades.

6. Utilizar el lenguaje plástico con creatividad, para expresar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.

7. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando

su relevancia en la sociedad de consumo actual y utilizándolas con sentido crítico para adquirir nuevos conocimientos.

8. Respetar y apreciar otros modos de expresión plástica, visual y audiovisual distintos del propio y de los dominantes en el entorno, superando estereotipos y convencionalismos, y elaborar juicios y criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.

9. Representar la realidad con lenguaje objetivo y universal, conociendo las propiedades formales, de representación y las normas establecidas, valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

10. Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, y revisar y valorar, durante cada fase, el estado de su consecución.

11. Trabajar cooperativamente con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la solidaridad y la tolerancia y rechazando cualquier tipo de discriminación.

2. CONTENIDOS

Bloque 1. Expresión plástica

1. Técnicas, soportes y materiales en la expresión artística a lo largo de la historia.
2. Elementos de los lenguajes gráfico-plásticos: diferentes tipos de líneas, texturas y los significados del color.
3. La estructura compositiva en una imagen plástica: el peso, la dirección, líneas de fuerza, ritmos visuales.
4. Realización de un proyecto de creación siguiendo sus fases: esquemas, bocetos, presentación final y evaluación colectiva.
5. Análisis y lectura de imágenes de diferentes períodos artísticos.

- Se trabajan en este bloque las siguientes **competencias**:

- a) Comunicación lingüística
- d) Aprender a aprender

- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
- g) Conciencia y expresiones culturales

- Se desarrollarán en este bloque los siguientes **elementos transversales**:

- Comprensión lectora
- Expresión oral y escrita
- Comunicación audiovisual
- Desarrollo del espíritu emprendedor
- Educación cívica y constitucional

Bloque 2. Dibujo técnico

1. Geometría plana: polígonos, tangencias y enlaces.
2. Sistemas de representación y sus aplicaciones al diseño, las artes y la arquitectura.
3. La representación de la forma tridimensional en sistema diédrico, perspectiva isométrica, caballera y cónica.
4. Recursos informáticos en el ámbito del dibujo técnico.

- Se trabajan en este bloque las siguientes **competencias**:

- a) Comunicación lingüística
- b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- c) Competencia digital
- d) Aprender a aprender
- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
- g) Conciencia y expresiones culturales

- Se desarrollarán en este bloque los siguientes **elementos transversales**:

- Comprensión lectora
- Expresión oral y escrita
- Comunicación audiovisual
- Tecnologías de la información y la comunicación
- Desarrollo del espíritu emprendedor
- Educación cívica y constitucional

Bloque 3. Fundamentos del diseño

1. Elementos de la comunicación visual en el diseño.
2. Forma y función en el diseño.
3. Campos o ramas del diseño (gráfico, industrial, moda, interiores).

4. Fases de un proyecto de diseño.
5. Resolución de un proyecto de diseño a partir de diferentes estructuras geométricas.
6. Las nuevas tecnologías: equipos y programas que se utilizan en diseño.

- Se trabajan en este bloque las siguientes **competencias**:

- a) Comunicación lingüística
- b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- c) Competencia digital
- d) Aprender a aprender
- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
- g) Conciencia y expresiones culturales

- Se desarrollarán en este bloque los siguientes **elementos transversales**:

- Comprensión lectora
- Expresión oral y escrita
- Comunicación audiovisual
- Tecnologías de la información y la comunicación
- Desarrollo del espíritu emprendedor
- Educación cívica y constitucional

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

1. Elementos expresivos de los lenguajes audiovisuales: encuadre, escala, angulación, iluminación.
2. Elementos de la imagen en movimiento: movimientos de la cámara, montaje.
3. Análisis del lenguaje publicitario: tratamiento de la información y retórica del mensaje publicitario.
4. El proyecto audiovisual y sus fases.
5. Lectura de la imagen audiovisual.

- Se trabajan en este bloque las siguientes **competencias**:

- a) Comunicación lingüística
- c) Competencia digital
- d) Aprender a aprender
- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
- g) Conciencia y expresiones culturales

- Se desarrollarán en este bloque los siguientes **elementos transversales**:

- Comprensión lectora
- Expresión oral y escrita
- Comunicación audiovisual
- Tecnologías de la información y la comunicación
- Desarrollo del espíritu emprendedor
- Educación cívica y constitucional

3. METODOLOGÍA

Los aspectos metodológicos, son el resultado de acuerdos comunes tomados en el Departamento y garantizarán la igualdad de enseñanza en todos los grupos de un mismo nivel, aún cuando existan adaptaciones metodológicas.

La materia Educación plástica, visual y audiovisual, de claro carácter práctico, fomenta el aprendizaje competencial a partir de metodologías activas, teniendo en cuenta las peculiaridades y circunstancias de cada aula, el grupo de alumnos y su momento evolutivo.

Los conceptos han de tratarse de forma secuenciada, bien definidos y acotados, fomentando la capacidad de abstracción. El desarrollo de la capacidad manual lo conseguirá el propio alumno mediante las actividades de enseñanza-aprendizaje propuestas para cada Unidad Didáctica.

Lo que se aprende, se construye sobre lo que se conoce de la realidad, completándose con la información que se va adquiriendo, por lo que se debe procurar relacionar las actividades y los temas propuestos con el entorno del alumno/a. De este modo se facilita su autoexpresión, la interpretación de hechos reales y, también, se favorece el pensamiento divergente.

Los alumno/as, mediante la experimentación y la puesta en común de los trabajos realizados, tienen la posibilidad de aprehender la realidad, favoreciéndose la comunicación entre ellos/as.

Las actividades de enseñanza-aprendizaje propuestas tienen un referente de seguridad que le permite al alumno/a superar las dificultades de su tarea. Para ello, se

presentará un número elevado, progresivo y variado de actividades, que permita profundizar en los contenidos abordados.

En cuanto a los principios metodológicos, de carácter general, en los que basaremos nuestra actividad docente, cabe resaltar:

- **Motivación:** insertar al alumno/a en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es quizás, la tarea más difícil de la labor docente, por lo que el profesor/a, deberá elaborar estrategias que sustenten la metodología global propuesta.

- **Investigación:** entendida tanto como principio didáctico que marque la forma de trabajar, como estrategia didáctica. Se plantea una investigación, no en el sentido científico de la palabra, sino en el experimental, es decir, que el alumno/a descubra a través de la experiencia y la observación.

- **Creatividad:** Se trata, no sólo de desarrollar destrezas o lograr técnicas que permitan realizar determinados trabajos o tareas, sino, y sobre todo, de fomentar el uso, de un modo creativo y particular, de diversos procedimientos aplicados a un mismo fin. El papel del profesor, como coordinador central del proceso de trabajo, ha de enfrentarse a modos variados de abordar su práctica docente mediante los que los alumnos llevan a cabo experiencias artísticas y técnicas. Por lo tanto, deberá procurar:

- **Motivar** a los alumnos para que sean capaces de observar, analizar, comprender y ver críticamente, el mundo que les rodea. Con esta acción motivadora, se pretende captar el interés del alumnado, resaltando la actualidad y cercanía de los temas y actividades tratados, la necesidad de su estudio, su aplicación formativa y orientadora, así como las posibilidades de aplicación.

- **Orientar y organizar** la búsqueda de información necesaria, libros, catálogos, vídeos, revistas, películas, etc.

- **Planificar y programar** las tareas académicas de desarrollo curricular, secuenciando el orden de las mismas, repartiendo tiempos, todo ello con las necesarias dosis de flexibilidad y adaptación a situaciones imprevistas.

- **Ser creativo** para poder dar la respuesta, más adecuada, a los problemas tanto teóricos, como prácticos que surjan.

- **Tratar** de que los alumnos disfruten en la tarea de observación de realizaciones plásticas, tanto propias como ajenas y respeten las expresiones y creaciones de los demás.

- **Valorar** el proceso y evitar el encasillamiento de las actividades plásticas.

Tipología de exámenes

El tipo de examen a realizar en este nivel educativo presenta las siguientes características:

- Equilibrio entre las cuestiones de tipo práctico que evalúan las destrezas manuales del alumno/a con las de tipo teórico.
- En cada ejercicio, se contará, al menos con un 10% de la nota, la buena presentación y limpieza en la ejecución de los trazados gráfico-plásticos así como el acabado y correcto uso de la técnica.
- En cada ejercicio del examen, vendrá indicado el porcentaje de la nota con respecto al total. El conjunto del examen se calificará sobre 10. Se recordará al alumno/a que debe obtener al menos una calificación de un cuatro para poder aplicar el porcentaje del 30% adjudicado a esta parte.
- Para poder realizar el examen los alumnos/as deben traer el material necesario, el cual se les ha indicado con anterioridad al mismo. En caso de no estar provistos de todo lo necesario, y si no existe una justificación para ello, no podrán realizar la prueba. Igualmente ocurrirá en caso de no presentarse físicamente y no aportar una justificación a su vuelta a clase.

Aula virtual

A la metodología empleada habitualmente en la asignatura se añade el uso del Aula virtual, implantada ya anteriormente. Cada profesor subirá apuntes, láminas, explicación de actividades, ejemplos, avisos de entregas, resolución de dudas... en el Aula virtual, de manera que, aquellos alumnos que puntualmente no puedan asistir a clase, puedan seguir el desarrollo de las mismas y se utilizará como un modo más de ofrecer los contenidos y/o tareas al alumnado.

La entrega de actividades se hará de forma habitual presencialmente en las fichas facilitadas a tal efecto, dada la naturaleza físico-práctica de la materia, si bien el aula virtual se utilizará simultáneamente en función de las necesidades del profesorado y el alumnado y adecuándose al desarrollo del curso.

4. TEMPORALIZACIÓN

| 1ª evaluación | 2ª evaluación | 3ª evaluación |
|---|--|--|
| <p>Bloque 2. Dibujo Técnico</p> <p>1. Geometría plana: polígonos, tangencias y enlaces.</p> <p>Bloque 1. Expresión plástica</p> <p>1. Técnicas, soportes y materiales en la expresión artística a lo largo de la historia.</p> <p>2. Elementos de los lenguajes gráfico-plásticos: diferentes tipos de líneas, texturas y los significados del color.</p> <p>3. La estructura compositiva en una imagen plástica: el peso, la dirección, líneas de fuerza, ritmos visuales.</p> <p>4. Realización de un proyecto de creación siguiendo sus fases: esquemas, bocetos, presentación final y evaluación colectiva.</p> <p>5. Análisis y lectura de imágenes de diferentes períodos artísticos.</p> | <p>Bloque 2. Dibujo Técnico</p> <p>2. Sistemas de representación y sus aplicaciones al diseño, las artes y la arquitectura.</p> <p>3. La representación de la forma tridimensional en sistema diédrico, perspectiva isométrica, caballera y cónica.</p> <p>4. Recursos informáticos en el ámbito del dibujo técnico.</p> <p>Bloque 3. Fundamentos del Diseño</p> <p>1. Elementos de la comunicación visual en el diseño.</p> <p>2. Forma y función en el diseño.</p> | <p>Bloque 3. Fundamentos del Diseño</p> <p>3. Campos o ramas del diseño (gráfico, industrial, moda, interiores).</p> <p>4. Fases de un proyecto de diseño.</p> <p>5. Resolución de un proyecto de diseño a partir de diferentes estructuras geométricas.</p> <p>6. Las nuevas tecnologías: equipos y programas que se utilizan en diseño.</p> <p>Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia</p> <p>1. Elementos expresivos de los lenguajes audiovisuales: encuadre, escala, angulación, iluminación.</p> <p>2. Elementos de la imagen en movimiento: movimientos de la cámara, montaje.</p> <p>3. Análisis del lenguaje publicitario: tratamiento de la información y retórica del mensaje publicitario.</p> <p>4. El proyecto audiovisual</p> |

| | | |
|--|--|--|
| | | y sus fases. 5. Lectura de la imagen audiovisual. |
|--|--|--|

5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje son los referentes para la comprobación del grado de adquisición de las competencias y el logro de los objetivos de etapa en las evaluaciones continua y final de las materias.

Los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje a desarrollar en relación con los contenidos de la materia se exponen a continuación, considerando que, con carácter general, se mantendrá la actividad lectiva presencial durante el curso 2021-2022 en todas las enseñanzas, niveles y etapas educativas con la flexibilidad necesaria en función del escenario epidemiológico. La suspensión generalizada de la actividad educativa presencial únicamente se decidirá ante situaciones excepcionales. Si se diera el caso, se priorizará la impartición de los estándares de aprendizaje esenciales que se muestran de forma subrayada:

Bloque 1. Expresión plástica

1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación

1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.

2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.

2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.

2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.

2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.

3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización

3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.

3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística

4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.

5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte

5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.

5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.

Bloque 2. Dibujo técnico

1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico

1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.

1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.

1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.

1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.

2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería

2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.

2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.

2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.

2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.

3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación

3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

Bloque 3. Fundamentos del diseño

1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases

1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.

1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.

2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño

2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.

3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales

3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizándolas formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.

3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.

3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.

3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.

3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo

1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.

1.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.

2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades

2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.

2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.

2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.

3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes

3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.

3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.

3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.

4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial

4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

6. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Durante este curso no utilizaremos libro de texto. Los alumnos deberán imprimir los apuntes del Aula virtual que recogen los contenidos teóricos de la asignatura. Estas fotocopias deberán ser completadas por los alumnos/as durante las clases.

Para que el alumno/a sea calificado positivamente se considera fundamental lo siguiente:

- Traer el material requerido para la realización de los trabajos en horario de clase.
- Realizar y presentar los trabajos planteados por el profesor en las fechas indicadas. No se aceptarán trabajos con más de un día de retraso, y en este caso se descontará un punto en la nota del mismo.

Instrumentos de calificación

- **Ejercicios prácticos: 65%** de la nota final de la evaluación. Se valorarán los siguientes aspectos en cada trabajo:

- Adecuación del trabajo a los objetivos planteados
- Corrección en la realización
- Resultado imaginativo y personal

- **Prueba teórico – práctica: 35%** de la nota final de la evaluación.

- Se considera que la actitud positiva hacia la asignatura es la que debe tener el alumno de base. Actitudes negativas hacia la asignatura como pueden ser no traer material, no aprovechar la hora de clase, no colaborar en el orden y/o limpieza del aula o no participar activamente durante las clases podrá bajar hasta un punto de la nota final de la evaluación. Se recogerá en el cuaderno del profesor en forma de puntos negativos a razón de – 0'2 puntos cada uno de ellos.

Será necesario obtener un 4 mínimo en cualquiera de las partes para alcanzar una calificación positiva en la evaluación.

En el caso de que la evolución de la situación sanitaria obligue al paso al **escenario 3**, no se realizará la prueba teórico práctica pasando a ser los instrumentos de calificación los siguientes:

- **Ejercicios prácticos: 80%** de la nota final de la evaluación. Se valorarán los siguientes aspectos en cada trabajo:

- Adecuación del trabajo a los objetivos planteados
- Corrección en la realización
- Resultado imaginativo y personal

- **Cuaderno de apuntes: 20%** de la nota final de la evaluación.

Recuperación de las evaluaciones

Para recuperar cada una de las evaluaciones se presentarán los trabajos suspensos o no presentados y se repetirá el examen si este tuviera una calificación inferior a 4 puntos.

Calificación final

La nota final será la media aritmética de las tres evaluaciones. El alumno/a no podrá aprobar en ningún caso si en alguna de las tres evaluaciones tiene una nota inferior a 4 y/o no ha presentado el 80% de los trabajos (calificados positivamente).

7. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Materiales aportados por el alumno

- fotocopias de los contenidos teóricos de la asignatura
- lápiz de grafito HB o portaminas 0.5 HB
- goma de borrar blanda
- regla milimetrada de 30 cm.
- juego de escuadra y cartabón
- compás con adaptador
- rotulador calibrado (0.5)
- láminas de dibujo tamaño DIN A4 sin recuadro
- material para colorear: lápices de colores o rotuladores
- pegamento y tijeras

- revistas y periódicos usados

Materiales aportados por el centro

- ejemplos de los ejercicios propuestos
- medios audiovisuales: ordenador, impresora, escáner y proyector digital
- aula de plástica provista de pilas de agua.

8. UTILIZACIÓN DE LAS TIC

Dada la naturaleza visual de la asignatura, es muy recomendable el uso frecuente de los recursos audiovisuales y las nuevas tecnologías de que dispone el centro.

Cada aula de referencia dispone de un proyector, pantalla y ordenador, lo cual será aprovechado habitualmente para proyectar imágenes, presentaciones y vídeos.

También, se trabajará de manera activa, a través del **Aula virtual**

PROGRAMACIÓN DE 1º DE BACHILLERATO DIBUJO TÉCNICO I

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

El Dibujo Técnico, por tanto, se emplea como medio de comunicación en cualquier proceso de investigación o proyecto que se sirva de los aspectos visuales de las ideas y de las formas para visualizar lo que se está diseñando y, en su caso, definir de una manera clara y exacta lo que se desea producir. Es decir, 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.

El alumnado, al adquirir competencias específicas en la interpretación de documentación gráfica elaborada de acuerdo a norma en los sistemas de representación convencionales, puede conocer mejor el mundo; esto requiere, además del conocimiento de las principales normas de dibujo, un desarrollo avanzado de su “visión espacial”, entendida como la capacidad de abstracción para, por ejemplo, visualizar o imaginar objetos tridimensionales representados mediante imágenes planas.

Además de comprender la compleja información gráfica que nos rodea, es preciso que el estudiante aborde la representación de espacios u objetos de todo tipo y 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. Durante el primer curso se trabajan las competencias básicas relacionadas con el Dibujo Técnico como lenguaje de comunicación e instrumento básico para la comprensión, análisis y representación de la realidad. Para ello, se introducen gradualmente y de manera interrelacionada tres grandes bloques: Geometría, Sistemas de representación y Normalización. Se trata de que el estudiante tenga una visión global de los fundamentos del Dibujo Técnico que le permita en el siguiente curso profundizar distintos aspectos de esta materia.

A lo largo del segundo curso se introduce un Bloque nuevo, denominado Proyecto, para la integración de las destrezas adquiridas en la etapa. Los contenidos de la materia se han agrupado en cuatro bloques interrelacionados: Geometría, Sistemas de representación, Normalización y Proyectos.

El primer bloque, denominado Geometría, desarrolla durante los dos cursos que componen esta etapa los 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 bloque dedicado a los Sistemas de representación desarrolla los fundamentos, características y aplicaciones de las axonometrías, perspectivas cónicas, y de los sistemas diédrico y de planos acotados. Este bloque debe abordarse de manera integrada para permitir descubrir las relaciones entre sistemas y las ventajas e inconvenientes de cada uno. Además, es conveniente potenciar la utilización del dibujo “a mano alzada” como herramienta de comunicación de ideas y análisis de problemas de representación.

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

El cuarto bloque, denominado Proyectos, tiene como objetivo principal que el estudiante movilice e interrelacione los 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.

1. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA PARA LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

Las competencias clave constituyen la dotación cultural mínima que cualquier ciudadano debe adquirir y la materia de Dibujo Técnico contribuye a todas ellas en mayor o menor medida.

Competencia en comunicación lingüística

Debe indicarse que el dibujo técnico supone en sí una modalidad de comunicación audiovisual de carácter universal y por tanto, necesita de unas destrezas orales y escritas que acompañan a los recursos gráficos y tecnológicos, para poder interactuar con otros individuos. De forma oral, los alumnos deberán debatir en las resoluciones de problemas, planteamientos de estrategias y presentaciones de proyectos al igual que, de una manera escrita deberán describir elementos, aplicaciones geométricas, procedimientos y relaciones entre sistemas de representación. También se debe considerar la comunicación a través de los lenguajes gráficos como es la acotación presente en croquis y planos técnicos.

Debe usarse una nomenclatura específica y un vocabulario técnico propio de la materia tanto en relación con los instrumentos de dibujo como con los procedimientos y materiales propios de la industria, la arquitectura o el arte.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

En mayor medida, la materia de Dibujo Técnico se vincula con la competencia matemática en cuanto a que su naturaleza es de razonamiento matemático siendo necesarias destrezas en el manejo de cantidades: cálculos, mediciones, tamaños y proporciones; en cuanto al análisis de la forma y el espacio: posiciones relativas entre elementos geométricos, representaciones gráficas en el plano y en el espacio y los sistemas de representación de objetos y volúmenes. La interpretación y comunicación de datos presentes en toda la materia llevan implícitas habilidades en análisis matemáticos.

De igual forma, la materia contribuye a la adquisición de un pensamiento científico en la resolución de problemas al tener que identificar datos, realizar construcciones y tomar decisiones razonadas. El Dibujo Técnico aporta a esta competencia, contenidos y referentes tecnológicos, como la representación de piezas industriales y mecánicas, diseños de construcción y estructuras.

Competencia digital

Uno de los objetivos de la materia es el dominio de aplicaciones informáticas en la representación gráfica y en la presentación de proyectos, por eso, es necesario dotar de habilidades y destrezas en programas informáticos de dibujo como los de diseño vectorial en 2D y modelado en 3D. Aporta

también conocimientos en el acceso a fuentes y en el tratamiento de la información.

Competencia de aprender a aprender

Dado el carácter práctico de la materia de Dibujo Técnico, se favorece la competencia de Aprender a aprender en gran medida, generando actividades en las que el alumno debe persistir en el aprendizaje, comprendiendo principios y fundamentos, aplicándolos y relacionándolos con otros contenidos. En muchas ocasiones, la resolución de problemas conlleva a reflexiones y tomas de decisiones que contribuyen a un aprendizaje más autónomo.

Las diversas representaciones gráficas y sus aplicaciones se concretan mediante estrategias reflexivas de planificación, estrategias de supervisión y evaluación del proceso y resultados obtenidos.

Competencia sociales y cívicas

A esta competencia contribuyen los proyectos cooperativos de la materia donde los alumnos adquirirán conceptos básicos en la organización del trabajo, el respeto por las ideas y creaciones ajenas, al igual que la aceptación de responsabilidades y decisiones democráticas. Los referentes profesionales de la industria, la arquitectura o el arte en los que se aplica el dibujo técnico deben contribuir a la no discriminación e igualdad entre hombres y mujeres.

Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estos mismos proyectos cooperativos o individuales contribuyen a la adquisición de capacidades propias de esta competencia que, permiten transformar las ideas en actos. Se favorecen las capacidades para gestionar los proyectos, pero a la vez, posibilitan aspectos creativos e innovadores. Aportan también el reconocimiento de actividades personales, profesionales y comerciales.

Las representaciones gráficas y la resolución de problemas deben responder a objetivos planificados dentro de un contexto cercano al mundo laboral.

Competencia de conciencia y expresiones culturales

El dibujo técnico aporta las capacidades creativas del diseño industrial, estéticas y de valor crítico del patrimonio arquitectónico y en general, las capacidades comunicativas de cualquier imagen.

2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN CON SUS CORRESPONDIENTES ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico

1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema “paso a paso” y/o figura de análisis elaborada previamente.

1.1 Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de a escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.

1.2 Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación de los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.

1.3 Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.

1.4 Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.

1.5 Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.

1.6 Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.

1.7 Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.

1.8 Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales, identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.

2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltado la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

2.1 Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.

2.2 Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.

2.3 Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.

2.4 Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

Bloque 2. Sistemas de representación

1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.

1.1 Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema.

1.2 Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo.

1.3 Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles.

1.4 Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.

2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.

2.1 Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.

2.2 Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).

2.3 Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud.

2.4 Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.

2.5 Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.

3. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.

3.1 Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con 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.

3.2 Realiza perspectivas caballeras de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.

4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto del plano del cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.

4.1 Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano del cuadro y

la repercusión de la posición de punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida.

4.2 Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.

4.3 Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzada o con la ayuda de plantillas de curvas.

Bloque 3. Normalización

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.

1.1 Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.

2. Aplicar las normas racionales, 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.

2.1 Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.

2.2 Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.

2.3 Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.

2.4 Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.

2.5 Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.

3. CONTENIDOS

Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico

- Trazados geométricos
- Instrumentos y materiales del Dibujo técnico
- Reconocimiento de la geometría en la Naturaleza.
- Identificación de estructuras geométricas en el Arte.
- Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.
- Trazados fundamentales en el plano.
- Circunferencia y círculo.
- Operaciones con segmentos.
- Mediatriz.
- Paralelismo y perpendicularidad.
- Ángulos.
- Determinación de lugares geométricos. Aplicaciones
- Elaboración de formas basadas en redes modulares.
- Trazado de polígonos regulares.
- Resolución gráfica de triángulos.
- Determinación, propiedades y aplicaciones de sus puntos notables.
- Resolución gráfica de cuadriláteros y polígonos.
- Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario.
- Representación de formas planas: trazado de formas proporcionales.
- Proporcionalidad y semejanza.
- Construcción y utilización de escalas gráficas.
- Transformaciones geométricas elementales. Giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad. Identificación de invariantes. Aplicaciones.
- Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces. Aplicaciones.
- Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales.
- Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial.
- Geometría y nuevas tecnologías.

Bloque 2. Sistemas de representación

- Fundamentos y finalidad de los distintos sistemas de representación: características diferenciales.
- Los sistemas de representación el Arte.
- Los sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación.

- Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección.
- Clases de proyección.
- Sistemas de representación y nuevas tecnologías.
- El sistema diédrico.
 - Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas.
 - Disposición normalizada.
 - Reversibilidad del sistema. Número de proyecciones suficientes.
 - Representación e identificación de puntos, rectas y planos. Posiciones en el espacio. Paralelismo y perpendicularidad. Pertenencia e intersección.
 - Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos.
 - Secciones planas. Determinación de su verdadera magnitud.
- Sistema axonométrico. Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción.
 - Sistema axonométrico ortogonal, perspectiva isométrica.
 - Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballeras.
 - Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.
- Sistema cónico: elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual.
 - Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales.
 - Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos.
 - Representación simplificada de la circunferencia.
- Representación de sólidos en los diferentes sistemas.

Bloque 3. Normalización

- Elementos de normalización.
- El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas.
- Vistas. Líneas normalizadas.
- Escalas. Acotación.
- Cortes y secciones.
- Aplicaciones de la normalización: Dibujo industrial, dibujo arquitectónico.

4. TEMPORALIZACIÓN

. La temporalización prevista por evaluaciones y por unidades didácticas para el desarrollo de los contenidos anteriormente vistos es la siguiente:

| 1ª evaluación | 2ª evaluación | 3ª evaluación |
|---|---|--------------------------------|
| Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico | Bloque 2. Sistemas de representación | Bloque 3. Normalización |
| - Trazados | | |

| | | |
|---|--|--|
| <p>geometricos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Instrumentos y materiales del Dibujo técnico - Reconocimiento de la geometría en la Naturaleza. - Identificación de estructuras geométricas en el Arte. - Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico. - Trazados fundamentales en el plano. - Circunferencia y círculo. - Operaciones con segmentos. - Mediatriz. - Paralelismo y perpendicularidad. - Ángulos. - Determinación de lugares geométricos. Aplicaciones - Elaboración de formas basadas en redes modulares. - Trazado de polígonos regulares. - Resolución gráfica de triángulos. - Determinación, propiedades y aplicaciones de sus puntos notables. - Resolución gráfica de cuadriláteros y polígonos. - Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario. - Representación de formas planas: trazado de formas proporcionales. | <ul style="list-style-type: none"> - Fundamentos y finalidad de los distintos sistemas de representación: características diferenciales. - Los sistemas de representación el Arte. - Los sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación. - Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección. - Clases de proyección. - Sistemas de representación y nuevas tecnologías. - El sistema diédrico. <ul style="list-style-type: none"> - Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas. - Disposición normalizada. - Revesibilidad del sistema. Número de proyecciones suficientes. - Representación e identificación de puntos, rectas y planos. Posiciones en el espacio. Paralelismo y perpendicularidad. Pertenencia e intersección. - Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos. - Secciones planas. Determinación de su verdadera magnitud. - Sistema axonométrico. Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción. | <ul style="list-style-type: none"> - Elementos de normalización. - El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas. - Vistas. Líneas normalizadas. - Escalas. Acotación. - Cortes y secciones. - Aplicaciones de la normalización: Dibujo industrial, dibujo arquitectónico. |
|---|--|--|

| | | |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Proporcionalidad y semejanza. - Construcción y utilización de escalas gráficas. - Transformaciones geométricas elementales. Giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad. Identificación de invariantes. Aplicaciones. - Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces. Aplicaciones. - Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales. - Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial. - Geometría y nuevas tecnologías. | <ul style="list-style-type: none"> - Sistema axonométrico ortogonal, perspectiva isométrica. - Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballerías. - Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares. - Sistema cónico: elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual. - Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales. - Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos. - Representación simplificada de la circunferencia. - Representación de sólidos en los diferentes sistemas. | |
|---|---|--|

5. METODOLOGÍA

La naturaleza de la materia, las condiciones socioculturales, la disponibilidad de recursos y las características de los alumnos y alumnas condicionan el proceso de enseñanza aprendizaje, por lo que será necesario que el método seguido por el profesor se ajuste a estos condicionantes con el fin de propiciar un aprendizaje competencial en el alumnado.

El Dibujo Técnico parte del pensamiento abstracto formal adquirido en las enseñanzas precedentes, pero debe ser en esta etapa cuando se consolide. Para ello,

es aconsejable que el docente comparta con los alumnos qué se va a aprender y porqué; debe partir de una revisión de los conocimientos previos y plantear situaciones problemáticas contextualizadas, así como realizaciones de tareas, que el alumnado debe resolver haciendo un uso adecuado de todos sus conocimientos. Las construcciones geométricas no deben aplicarse de manera mecánica, sino que el alumno debe analizar el problema, plantear alternativas y comprender las condiciones que ha de cumplir la solución buscada. De la misma manera que deben establecerse conexiones entre los conocimientos adquiridos en la geometría plana con los sistemas de representación y viceversa.

Los planteamientos de las actividades o tareas deben tener en cuenta la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y cooperativo, graduando los contenidos y la complejidad de las formas planas y las representaciones tridimensionales.

Las metodologías aplicadas al aula deben provocar en los alumnos una motivación por aprender, siendo ellos los responsables de su aprendizaje, activos en la búsqueda de estrategias y autónomos en la resolución de problemas.

El objetivo debe ser que los aprendizajes sean permanentes y transferibles a lo que contribuyen los aprendizajes cooperativos, mediante resoluciones de tareas de manera conjunta, intercambio de ideas y conocimientos debatidos.

También son necesarios los aprendizajes por proyectos, éstos deben estar contextualizados en realidades profesionales cercanas a los alumnos como puede ser el mundo del diseño, la arquitectura y la industria. Con ellos, el alumno debe elaborar hipótesis, investigar, contrastar datos, evaluar los resultados, reflexionar y finalmente crear un producto; facilitando así un aprendizaje orientado a la acción en el que los estudiantes ponen en juego un conjunto amplio de conocimientos, habilidades o destrezas y actitudes personales, es decir, ponen en juego los elementos que integran las distintas competencias.

En las metodologías activas se favorece la comunicación del proceso y la información obtenida relacionando lo aprendido con la realidad, con otras asignaturas o en situaciones posteriores. La materia de Dibujo Técnico permite una combinación de métodos tanto individuales como globalizadores, disciplinares y sociales.

El profesorado debe revisar de manera continua el proceso de enseñanza y evaluación, implicándose en la elaboración y diseño de diferentes tipos de materiales, actividades adaptadas a la diversidad y recursos didácticos reales como pueden ser las piezas mecanizadas o maquetas, o virtuales como son las aplicaciones informáticas fiables. Se debe potenciar el uso de los instrumentos de dibujo técnico manejándolos con soltura, rapidez y precisión mejorando las resoluciones a mano alzada que permiten obtener visualizaciones espaciales de manera rápida. Estos materiales tradicionales de dibujo técnico deben integrarse con los recursos que ofrecen las nuevas tecnologías, especialmente en la presentación de documentación normalizada y en programas de diseño asistido por ordenador.

Finalmente, es necesaria una adecuada coordinación entre los docentes sobre las estrategias metodológicas y didácticas que permita progresar hacia una construcción colaborativa del conocimiento.

Las **actividades de enseñanza-aprendizaje** se desarrollarán siguiendo el siguiente esquema:

- Explicación de los contenidos teóricos del tema a tratar en cada unidad didáctica. Sobre esta explicación el alumno completará los apuntes que el profesor de la asignatura le ha facilitado. Se realizarán modelos de ejercicios en clase buscando la participación activa del alumnado en su resolución, haciendo críticas constructivas y análisis de los resultados obtenidos.
- Realización de láminas en clase de aplicación de los contenidos tratados en la unidad. Con estas láminas se pretende afianzar conceptos y desarrollar la capacidad del alumno para buscar soluciones. Se procurará proponer ejercicios cuyo planteamiento simule situaciones reales.
- Con el objeto de fomentar valores como la responsabilidad, la constancia, el esfuerzo personal y el aprendizaje por uno mismo, realizarán ejercicios en casa que requieran un mayor tiempo de reflexión.
- Se parte del nivel de desarrollo del alumno, en sus distintos aspectos, para construir, a partir de ahí, otros aprendizajes que favorezcan y mejoren dicho nivel de desarrollo.
- Se da prioridad a la comprensión de los contenidos que se trabajan frente a su aprendizaje mecánico o memorístico.
- Se propician oportunidades para poner en práctica los nuevos conocimientos, de modo que el alumno pueda comprobar el interés y la utilidad de lo aprendido.

- Se fomenta la reflexión personal sobre lo realizado y la elaboración de conclusiones con respecto a lo que se ha aprendido, de modo que el alumno pueda analizar su progreso respecto a sus conocimientos.

Todos estos principios tienen como finalidad que los alumnos sean, gradualmente, capaces de aprender de forma autónoma.

Tipología de exámenes

El tipo de examen que se realizará en esta materia presenta las siguientes características:

- Mayor peso de las cuestiones de tipo práctico que evalúan las destrezas manuales del alumno/a y su capacidad de razonamiento, sobre las de tipo teórico.
- En cada ejercicio se podrá descontar hasta un 15% de la nota si la presentación y la limpieza en la ejecución de los trazados no son las adecuadas.
- En cada ejercicio del examen, vendrá indicado el porcentaje de la nota con respecto al total. El conjunto del examen se calificará sobre 10. Se recordará al alumno/a que debe obtener al menos una calificación de un cinco para poder aplicar el porcentaje del 90% adjudicado a esta parte.
- Para poder realizar el examen los alumnos/as deben traer el material necesario, el cual se les ha indicado con anterioridad al mismo. En caso de no estar provistos de todo lo necesario, y si no existe una justificación para ello, no podrán realizar la prueba. Igualmente ocurrirá en caso de no presentarse físicamente y no aportar una justificación a su vuelta a clase.

En caso de paso al **Escenario de no presencialidad** o de confinamiento de un alumno que deba realizar un examen, se procederá a la realización del mismo de forma individual y mediante videollamada. El alumno deberá explicar el razonamiento seguido en la ejecución de los ejercicios.

6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico

1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema “paso a paso” y/o figura de análisis elaborada previamente.
2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltado la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

Bloque 2. Sistemas de representación

1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.
2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.
3. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.
4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto del plano del cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.

Bloque 3. Normalización

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.

2. Aplicar las normas racionales, 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 par la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.

7. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

Correspondencia contenidos - estándares de aprendizaje

| Contenidos | Estándares de aprendizaje |
|--|---|
| Bloque 1. Geometría y dibujo técnico | |
| <ul style="list-style-type: none"> - Trazados geométricos - Instrumentos y materiales del Dibujo técnico - Reconocimiento de la geometría en la Naturaleza. - Identificación de estructuras geométricas en el Arte. - Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico. - Trazados fundamentales en el plano. - Circunferencia y círculo. - Operaciones con segmentos. - Mediatriz. - Paralelismo y perpendicularidad. - Ángulos. - Determinación de lugares geométricos. Aplicaciones - Elaboración de formas basadas en redes modulares. - Trazado de polígonos regulares. - Resolución gráfica de triángulos. | <p>1.1 Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de a escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p> <p>1.2 Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación de los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.</p> <p>1.3 Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.</p> <p>1.4 Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.</p> <p>1.5 Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.</p> <p>1.6 Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y</p> |

| | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - Determinación, propiedades y aplicaciones de sus puntos notables. - Resolución gráfica de cuadriláteros y polígonos. - Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario. - Representación de formas planas: trazado de formas proporcionales. - Proporcionalidad y semejanza. - Construcción y utilización de escalas gráficas. - Transformaciones geométricas elementales. Giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad. Identificación de invariantes. Aplicaciones. - Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces. Aplicaciones. - Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales. - Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial. | <p>polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.</p> <p>1.7 Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.</p> <p>1.8 Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales, identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.</p> <p>2.1 Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.</p> <p>2.2 Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p> <p>2.3 Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.</p> <p>2.4 Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p> |
|--|---|

| | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - Geometría y nuevas tecnologías. | |
| Bloque 2. Sistemas de representación | |
| <ul style="list-style-type: none"> - Fundamentos y finalidad de los distintos sistemas de representación: características diferenciales. - Los sistemas de representación el Arte. - Los sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación. - Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección. - Clases de proyección. - Sistemas de representación y nuevas tecnologías. - El sistema diédrico. <ul style="list-style-type: none"> - Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas. - Disposición normalizada. - Revesibilidad del sistema. Número de proyecciones suficientes. - Representación e identificación de puntos, rectas y planos. Posiciones en el espacio. Paralelismo y perpendicularidad. Pertenencia e intersección. - Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos. - Secciones planas. Determinación de su verdadera magnitud. | <p>1.1 Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema.</p> <p>1.2 Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo.</p> <p>1.3 Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles.</p> <p>1.4 Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.</p> <p>2.1 Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p> <p>2.2 Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).</p> <p>2.3 Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo</p> |

| | |
|---|---|
| <p>- Sistema axonométrico. Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sistema axonométrico ortogonal, perspectiva isométrica. - Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballeras. - Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares. | <p>problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud.</p> <p>2.4 Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.</p> <p>2.5 Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.</p> <p>3.1 Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.</p> <p>3.2 Realiza perspectivas caballeras de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p> |
| <p>Sistema cónico: elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales. - Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos. - Representación simplificada de la circunferencia. | <p>4.1 Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano del cuadro y la repercusión de la posición de punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida.</p> <p>4.2 Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación par simplificar su trazado.</p> |

| | |
|--|--|
| | <p>4.3 Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzada o con la ayuda de plantillas de curvas.</p> |
| <p>- Representación de sólidos en los diferentes sistemas</p> | |
| <p>Bloque 3. Normalización</p> | |
| <ul style="list-style-type: none"> - Elementos de normalización. - El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas. - Vistas. Líneas normalizadas. - Escalas. Acotación. - Cortes y secciones. - Aplicaciones de la normalización: Dibujo industrial, dibujo arquitectónico. | <p>1.1 Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación</p> <p>2.1 Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.</p> <p>2.2 Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.</p> <p>2.3 Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.</p> <p>2.4 Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.</p> <p>2.5 Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.</p> |

| | |
|--|--|
| | |
|--|--|

8. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Se realizará una evaluación continua-formativa, que analice el avance del proceso de enseñanza-aprendizaje. Así también, una evaluación final-sumativa, que permita contrastar de modo objetivo el grado de consecución de los objetivos. Para esta evaluación se realizarán al menos una prueba cada trimestre, que permita evaluar el grado de asimilación de los conceptos.

La nota de la evaluación se obtendrá de una media ponderada de todos los exámenes (en función de su dificultad y cantidad de contenidos) realizados a lo largo de la misma, teniendo un valor de un 90% y la nota media de las actividades será de un 10%. La media ponderada de los exámenes deberá ser de 5 puntos o mayor para superar la evaluación. En caso de no poderse realizar láminas debido a poco tiempo disponible para completar el temario se tomarán los exámenes como el 100% de la calificación final. Asimismo, se tendrán en cuenta la actitud, el interés y el esfuerzo del alumno, así como el trabajo realizado por éste a lo largo de la evaluación. Se informará detalladamente a los alumnos al comienzo del curso de estos criterios de calificación, así como de los procedimientos de evaluación del aprendizaje que se van a utilizar.

Recuperación de las evaluaciones

Aquellos alumnos que no hayan aprobado la evaluación tendrán la oportunidad de recuperarla durante la siguiente evaluación mediante un examen de recuperación. Si no aprueban dicho examen tendrán que presentarse a la recuperación en el examen final de la evaluación ordinaria.

Calificación final

Podrá realizarse un examen final de la asignatura, en ese caso:

- **80% media aritmética de las tres evaluaciones** siendo requisito indispensable tener aprobadas al menos con un 5 de nota numérica las tres para poder hacer la media.

- **20% examen final obligatorio.**

En caso de no tener aprobadas las tres evaluaciones la nota del examen final será la calificación final del alumno.

En el caso de no realizarse el examen final como obligatorio deberán presentarse al examen final de la evaluación ordinaria sólo aquellos alumnos con evaluaciones suspensas. En el caso de que tengan una sola evaluación suspensa no realizarán el examen completo, sino de dicha evaluación. En caso de tener más de una evaluación suspensa se realizará la prueba completa cuyo contenido versará sobre las tres evaluaciones.

Pruebas extraordinarias

Aquellos alumnos que, bien por evaluaciones o bien por no haber superado el examen final de la evaluación ordinaria, tengan suspensa la asignatura podrán recuperarla mediante un examen extraordinario. Éste sólo se realizará del curso completo y no por evaluaciones, aún dándose el caso de que sólo tuvieran que recuperar una evaluación. Para aprobar la asignatura deberán alcanzar al menos un 5 en dicho examen.

En caso de paso al **Escenario de no presencialidad**, los criterios de calificación para la obtención de la nota de la evaluación, serán los siguientes:

- **examen individual mediante videollamanda con explicación razonada de los procedimientos empleados para la realización de los ejercicios (50 % de la nota)**
- elaboración de **apuntes** con ayuda de los vídeos explicativos del Aula virtual (**30 %** de la nota)
- realización de **láminas de ejercicios** de los diferentes temas (**20%** de la nota)

9. MATERIALES, TEXTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Para cumplir estos principios metodológicos se proponen los siguientes materiales didácticos:

- El profesor dará la materia con apuntes propios que utilizarán los alumnos.
- También para la exposición de los temas se utilizará internet y la revisión de diferentes páginas web como material de apoyo para ayudar a una mejor comprensión de los conceptos expuestos. Así como los ejercicios realizados con programas de

dibujo por ordenador que se proyectarán a través del cañón de proyección. Asimismo, se tendrá en cuenta la utilización de programas de diseño asistido por ordenador (CAD) como una herramienta que ayuda a desarrollar los contenidos de la materia. Para actividades complementarias y de refuerzo se realizarán ejercicios para aquellos alumnos que necesiten reforzar los conceptos.

Los recursos con los que cuenta el departamento para el desarrollo de esta asignatura son los siguientes:

- Aula de dibujo con mesas específicas de dibujo.
- Colección de libros de dibujo técnico.
- Pantalla de proyección.
- Ordenador.
- Cañón de proyección.

10. UTILIZACIÓN DE LAS TIC

En el desarrollo del currículo adquieren un papel cada vez más importante las tecnologías de la información y la comunicación, especialmente la utilización de programas asistidos por ordenador (CAD). Es necesario por tanto incluirlas en el currículo no como un contenido en sí mismo sino como una herramienta más que ayude a desarrollar algunos de los contenidos de la materia evitando sustituir la esencia gráfica del planteamiento por la sistematización de procedimiento de la propia aplicación.

La utilización de las TIC en el aula se realizará a través de los medios informáticos aportados por el profesor mediante el ordenador. En el caso de que haya disponibilidad horaria se podrá acudir al aula informática para hacer alguna práctica con CAD.

También, se trabajará de manera activa, a través del **Aula virtual**.

PROGRAMACIÓN DE ACCESO A CICLOS FORMATIVOS DE GRADO SUPERIOR. DIBUJO TÉCNICO

1. OBJETIVOS

Los objetivos que se pretenden alcanzar en esta materia son los siguientes:

1. Apreciar la universalidad del Dibujo Técnico en la transmisión y comprensión de las informaciones.
2. Conocer y comprender los fundamentos del Dibujo Técnico para aplicarlos a la lectura e interpretación de los diseños, planos y productos artísticos y a la representación de formas, ateniéndose a las diversas normas, y para elaborar soluciones razonadas ante problemas geométricos en el campo de la técnica y del arte, tanto en el plano, como en el espacio.
3. Valorar la normalización como el convencionalismo idóneo para simplificar, no sólo en la producción, sino también en la comunicación, dándole a ésta un carácter universal.
4. Comprender y representar formas, ateniéndose a las normas UNE e ISO.
5. Fomentar el método y el razonamiento en el dibujo, como medio de transmisión de las ideas científico-técnicas.
6. Utilizar con destreza los instrumentos específicos del Dibujo Técnico y valorar el correcto acabado del dibujo, así como las mejoras que puedan introducir las diversas técnicas gráficas en la representación.
7. Potenciar el trazado de croquis y perspectivas a mano alzada, para alcanzar la destreza y rapidez imprescindibles en la expresión gráfica.
8. Relacionar el espacio con el plano, comprendiendo la necesidad de interpretar el volumen en el plano, mediante los sistemas de representación.

2. MATERIALES Y RECURSOS

Las clases se desarrollarán en el aula de plástica, dotada con proyector, pantalla y ordenador de mesa, que serán utilizados por el profesor. El aula dispone, asimismo de una pizarra de tiza y otra de rotulador. Las mesas, abatibles, de dibujo, resultan también adecuadas para la naturaleza de la asignatura.

Los alumnos/as utilizarán materiales apropiados de Dibujo Técnico:

- escuadra y cartabón
- regla graduada
- compás articulado
- portaminas de grosor 0.5 HB
- lápiz 3H
- folios para tomar apuntes

Libros de texto:

Los alumnos/as tomarán apuntes a partir de las explicaciones del profesor. Como medida complementaria se recomendará a los alumnos/as el uso del siguiente libro de texto: "Preparación de pruebas de Acceso a ciclos. Dibujo Técnico". Editorial Vicens Vives

3. METODOLOGIA

La metodología será activa y participativa. La naturaleza de los alumnos/as que cursan la materia así lo requiere. La mayor parte de ellos compagina estos estudios con la actividad laboral, por lo que no disponen de el tiempo necesario, en muchos casos, para llevar al día la asignatura.

Por ello se procurará realizar y resolver los ejercicios y problemas durante el tiempo de clase, compaginándolo con la parte teórica de la materia.

Consideramos muy importante el motivar a los alumnos a asistir a las clases, por lo que enfocaremos el curso de una manera práctica. Se les plantearán, a lo largo del curso propuestas de examen del tipo que van a enfrentarse durante la prueba de

Acceso. Con ello pretendemos que los alumnos/as se impliquen en su propio proceso de aprendizaje y sean conscientes de sus dificultades y progresos a lo largo del curso.

4. ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN

La asignatura no es susceptible de calificación, puesto que se trata de un curso preparatorio para las pruebas de acceso, sin embargo se tendrán en cuenta una serie de elementos en relación con el proceso e instrumentos de evaluación.

El profesor evaluará, de manera personalizada, a lo largo del curso, la capacidad de los alumnos/as para resolver, de forma diferente, autónoma y personal, las situaciones o actividades planteadas, así como la correcta ejecución de los trabajos, tanto en el plano conceptual como material, utilizando, correctamente, los instrumentos, técnicas y métodos necesarios.

El interés, esfuerzo y dedicación de los alumno/as en la realización de las actividades será, así mismo, valorado.

El profesor, evaluará su propio trabajo, adoptando las medidas necesarias que contribuyan a que los alumnos/as culminen con éxito este curso preparatorio.

Al final de curso se evaluará el grado de asistencia de los alumnos, los resultados en las pruebas de acceso en la materia que nos ocupa, así como el progreso de los alumnos/as durante el mismo.

5. CONTENIDOS DE LA MATERIA

Bloque 1: Geometría y dibujo técnico

- Trazados fundamentales en el plano.
- Circunferencia y círculo.
- Operaciones con segmentos.
- Mediatriz
- Perpendicularidad y paralelismo.
- Ángulos.

- Determinación de lugares geométricos.
- Resolución de problemas geométricos. Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones.
- Construcción de figuras planas equivalentes.
- Relación entre los ángulos y la circunferencia. Arco capaz.
- Aplicaciones.
- Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación en la resolución de tangencias.
- Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación en la resolución de tangencias.
- Trazado de curvas cónicas y técnicas: Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola.
- Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones.
- 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.

Bloque 2: Sistemas de representación

- Punto, recta y plano en sistema diédrico:
 - Resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad.
 - Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas.
 - Abatimiento de planos. Determinación de sus elementos. Aplicaciones.
 - Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones.
 - Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones.
 - Construcción de figuras planas. Afinidad entre proyecciones. Problema inverso al abatimiento.
- Cuerpos geométricos en sistema diédrico:
 - Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares.
 - Determinación de sus secciones principales.
 - Representación de prismas y pirámides.
 - Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones.

- Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas.
- Sistemas axonométricos ortogonales:
 - Posición del triedro fundamental. Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema.
 - Determinación de coeficientes de reducción.
 - Tipología de las axonometrías ortogonales. Ventajas e inconvenientes.
 - Representación de figuras planas. Representación simplificada de la circunferencia.
 - Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos.
 - Secciones planas. Intersecciones.

Bloque 3: Normalización

- Elementos de normalización.
- Vistas. Líneas normalizadas.
- Escalas. Acotación.
- Cortes y secciones.