

Departamento de Dibujo y Educación Plástica Visual y Audiovisual. IES Mor de Fuentes. Monzón. Curso 2022-2023

1. Componentes del Departamento.

Los profesores asignados a este Departamento para el presente curso 2022/2023 son los siguientes:

- Dulce Rodríguez Rámiz
- Francisco José Hidalgo Espejo
- Lucía Salamero Pueyo
- Vanesa Olivar Pérez
- Beatriz Castellón Clavería

2. Materias que imparte el departamento.

- Educación Plástica, Visual y Audiovisual. 1º, 2º y 4º ESO.
- Atención Educativa. 1º ESO.
- Ámbito práctico. PMAR.
- Dibujo Técnico 1º y 2º Bachillerato.

3. Materiales didácticos.

Hasta la situación COVID se disponía de un Aula de Dibujo con materiales y recursos que facilitaban el desarrollo de la materia. En este curso 2022-2023 el Aula de Dibujo, junto con otras aulas específicas se destinan a ser Aulas de Referencias para grupos y minimizar la ratio por aula.

- El alumnado deberá traer su propio material, siendo éste de uso particular. No se permitirá el préstamo de material entre el alumnado y tampoco se prestará material del departamento por seguridad.
- No se utilizarán las aulas de Informática, en el caso de trabajar contenidos relacionados con las TIC se intentará que el alumnado disponga de los medios de forma personal.
- Se intentará hacer una gestión muy cuidadosa de la limpieza de su aula de referencia.

Material de apoyo:

- Se utilizarán para 1.º y 2.º de bachillerato los libros de texto Dibujo Técnico I y II (editorial SM).

- Para 1º, 2º y 4º ESO, se les facilitarán los contenidos, elaborados por el departamento y se les podrá hacer llegar mediante plataforma didáctica (Classroom). El alumnado podrá descargar e imprimir el material.

El material se limitará a técnicas secas con posibilidad de valoración según las condiciones, y se irá solicitando según se vaya necesitando: ceras, cartulinas, blocs de dibujo, lápices de colores, rotuladores...

Recursos didácticos generales.

Entre otros recursos didácticos, se podrán utilizar las siguientes páginas webs de contenido plástico y de arte:

- <http://www.smconectados.com>
- <http://www.profes.net>
- <http://www.librosvivos.net>
- <http://www.educacionplastica.net/>
- <http://blog.educastur.es/luciaag/>
- <http://sites.google.com/site/bibliotecaespiralcromatica/>
- <http://www.artehistoria.jcyl.es/>
- <http://recursostic.educacion.es/artes/plastic/web/cms/>
- <http://www.educared.org>
- <http://www.googleartproject.com/es/>
- www.educathyssen.org/
- *Webs de museos, monográficos de artistas, etc.*
- <https://www.areatecnologia.com/>
- <http://pelandintecno.blogspot.com/>
- <https://aprendemostecnologia.org/>
- <http://blog.educastur.es/tecnologiaslmcr/>
- www.dibujotecnico.com/
- <http://trazoide.com/>
- <https://sites.google.com/site/luciaag2/dibujotecnico>
- Webs de otros centros y blogs, etc.

4. Actividades complementarias y extraescolares.

Se intentarán realizar exposiciones virtuales para el visionado del trabajo del alumnado mediante plataforma PADDLET. Y se valorarán las exposiciones en el centro siempre y cuando esta actividad no suponga un riesgo.

Somos un departamento muy activo y solemos realizar exposiciones donde mostramos los trabajos de los alumnos. Es una manera de hacer llegar a todos sus trabajos y de fomentar el arte entre toda la comunidad del Centro. Algunos ejemplos son las siguientes exposiciones: caligramas de miedo, postales de Navidad, el esgrafiado y la Prehistoria, Goya a través de las siluetas, Op Art, Kandinsky, maquetas de puentes del mundo, retratos Pop...

También hemos tenido variedad de noticias de actualidad en el panel informativo “ART-Y-NOTICIAS” de nuestro pasillo de las artes, y hemos participado como Departamento siendo jurados en todos los certámenes relacionados con las diversas artes que se han realizado en nuestro Instituto.

Se seguirá animando a la participación en concursos que se ofrezcan durante el curso, principalmente a los que nosotros mismos instituyamos y a otros de carácter interno del IES Mor de Fuentes.

5. Evaluación

Competencias específicas y criterios de evaluación Educación Plástica Visual y Audiovisual 1º ESO.

CE. EPVA. 1

Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.

1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.

1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.

CE. EPVA. 2

Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.

2.1. Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.

2.2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.

CE.EPVA.3.

Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.

3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.

3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.

CE.EPVA.4.

Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.

4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.

4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.

CE.EPVA.5.

Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.

5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.

5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.

CE.EPVA.6.

Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.

6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.

6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.

CE.EPVA.7.

Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.

7.1. Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.

CE.EPVA.8.

Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.

8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.

8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.

8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

Competencias Educación Plástica Visual y Audiovisual 2º y 4º ESO.

El desarrollo de las competencias clave se realiza desde un enfoque significativo e integral, interrelacionando saberes conceptuales y procedimentales, actitudes y valores propios de la materia.

- **Competencia en comunicación lingüística**

Desde el conocimiento de su propio contexto socio-cultural, el alumnado interpretará y elaborará mensajes visuales aplicando los códigos del lenguaje plástico. A través de experiencias de aprendizaje variadas se conjugarán diferentes formatos, soportes, contextos y situaciones de comunicación, poniendo en juego el discurso, el argumento, la escucha activa y el lenguaje no verbal. Lo que permitirá descubrir la crítica constructiva, el diálogo y la conversación como fuentes de enriquecimiento. La expresión de las propias ideas, experiencias y emociones favorecerá la comunicación a través del lenguaje plástico.

- **Competencia matemáticas y competencias básicas en ciencia y tecnología**

La relación entre conceptos y procedimientos permite al alumnado razonar técnicamente para describir, manejar medidas, así como analizar las relaciones entre las figuras. Se conocerán y manipularán materiales, estudiando su idoneidad en creaciones concretas. Mediante la aplicación de los métodos científicos (identificar preguntas, indagar soluciones, contrastar ideas, diseñar pruebas...) se fomenta la atención, disciplina, rigor, limpieza, iniciativa, responsabilidad, etc.,

- **Competencia digital**

Las tecnologías del aprendizaje permiten el uso activo y creativo de las aplicaciones informáticas digitales para buscar y procesar información, transformarla en conocimiento y creaciones propias individuales o grupales. La realización y composición de textos e imágenes digitales, planos, y

composiciones visuales y audiovisuales, fomentando el trabajo colaborativo en línea permitirán una resolución más eficiente de las tareas y actividades planteadas.

- **Competencia de aprender a aprender**

El alumno desarrollará su habilidad para iniciar, organizar y persistir en sus tareas. Las propuestas de creación abiertas y contextualizadas favorecerán que se sienta protagonista del proceso y del resultado de su propio aprendizaje. Identificando sus propios logros se sentirá auto-eficiente, reforzando así su autonomía y tomando conciencia de cómo se aprende: conocerá (lo que ya sabe sobre la materia, lo que aún desconoce, lo que es capaz de aprender...), reflexionará (sobre las demandas de la tarea planteada, sobre las estrategias posibles para afrontarla...) y organizará el propio proceso de aprendizaje para ajustarlo a sus capacidades y necesidades

- **Competencia sociales y cívicas**

A partir de la interpretación de la realidad social y su contextualización se toman decisiones, se elaboran respuestas creativas, expresando y comprendiendo diferentes puntos de vista y mostrando empatía. La cooperación permanente favorecerá el bienestar personal y colectivo, generando un clima de aula que permita el aprendizaje recíproco y entre iguales. El compromiso social y la disposición para la comunicación intercultural ayudarán a superar los prejuicios y a resolver los problemas que afectan al entorno escolar y a la comunidad, de manera activa, solidaria y constructiva.

- **Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.**

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

- **Competencia de conciencia y expresiones culturales**

El conocimiento y uso de las principales técnicas, materiales, recursos y lenguajes artísticos, y su uso como medio de expresión y creación personal para comunicar y compartir ideas, experiencias y emociones, desarrollará las habilidades perceptiva y comunicativa, la sensibilidad y sentido estético del alumnado. Es decir, su capacidad para conocer, comprender, apreciar y valorar con actitud crítica, abierta y respetuosa obras, géneros y estilos de diversas manifestaciones artísticas, aprendiendo a disfrutarlas, conservarlas y considerarlas parte de la riqueza y patrimonio cultural de los pueblos. Se experimentará también el placer por la participación en la vida y actividad cultural del propio entorno, desde la responsabilidad que conlleva la implicación de un proyecto común.

Criterios de evaluación Educación Plástica Visual y Audiovisual 2º ESO.

PV.1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.

PV.1.3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).

PV.1.4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio proporción y ritmo en composiciones básicas.

PV.1.6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.

PV.1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.

PV.1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.

PV.1.10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.

PV.1.11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.

PV.2.1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.

PV.2.2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.

PV.2.4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.

PV.2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.

PV.2.6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.

PV.2.7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.

- PV.2.9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
- PV.2.11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.
- PV.2.12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.
- PV.2.13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
- PV.2.14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.
- PV.2.15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.
- PV.2.16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.
- PV.3.1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
- PV.3.12. Conocer lugares geométricos y definirlos.
- PV.3.14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).
- PV.3.15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.
- PV.3.20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.
- PV.3.21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.
- PV.3.22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.
- PV.3.23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.
- PV.3.24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.
- PV.3.25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.
- PV.3.26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
- PV.3.27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.
- PV.3.28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.
- PV.3.29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.

Criterios de evaluación 4º ESO.

- PV.1.1. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.
- PV.1.2. 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.

PV.2.1. 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.

PV.2.2. 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.

PV.3.1. 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.

PV.3.2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.

PV.3.3. 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.

PV.4.1. 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.

PV.4.2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.

PV.4.3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.

PV.4.4. 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.

Competencias específicas y criterios de evaluación Dibujo Técnico 1º Bachillerato.

Competencia específica 1: Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.

1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.

Competencia específica 2: Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.

2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.

2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.

2.3. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.

Competencia específica 3: Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.

3.1. Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.

3.2. Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.

3.3. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.

3.4. Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica.

3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.

Competencia específica 4: Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.

4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.

4.2. Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.

Competencia específica 5: Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.

5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.

5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.

Competencias específicas Dibujo Técnico 2º Bachillerato.

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

- **Competencia en comunicación lingüística**

El Dibujo Técnico supone en sí una modalidad de comunicación de carácter universal y, por tanto, necesita de unas destrezas comunicativas que acompañan a los recursos gráficos y tecnológicos, para poder interactuar con otros individuos. Los alumnos deberán debatir en las resoluciones de problemas, planteamientos de estrategias y presentaciones de proyectos, deberán también describir elementos, aplicaciones geométricas, procedimientos y relaciones entre sistemas de representación.

El croquis y la acotación son dos lenguajes gráficos específicos que se articulan en torno a códigos y normas precisas, complementados con el uso de 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**

El razonamiento matemático fundamenta la materia, siendo necesarias destrezas en el manejo de cantidades (cálculos, mediciones, tamaños y proporciones), en el análisis de la forma y el espacio (posiciones relativas entre elementos geométricos y representaciones gráficas) y en la interpretación y comunicación de datos. La materia contribuye al desarrollo del pensamiento científico en la resolución de problemas al tener que identificar datos, realizar construcciones y tomar decisiones razonadas. El Dibujo Técnico aporta contenidos y referentes tecnológicos como la representación de piezas industriales y mecánicas, diseños de construcción y estructuras.

- **Competencia digital**

El dominio de aplicaciones informáticas es básico 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.

- **Competencia de aprender a aprender**

El carácter práctico favorece el aprendizaje autónomo a través de actividades en las que el alumno debe persistir en el aprendizaje, comprendiendo principios y fundamentos, aplicándolos y relacionándolos con otros contenidos. La resolución de problemas conlleva a reflexiones y toma de decisiones que contribuyen a un aprendizaje más efectivo. Las diversas representaciones gráficas y sus aplicaciones se concretan mediante estrategias reflexivas de planificación, estrategias de retroalimentación y evaluación del proceso y resultados obtenidos.

- **Competencia sociales y cívicas**

Los proyectos cooperativos donde los alumnos adquieren conceptos básicos en la organización del trabajo, el respeto por las ideas y creaciones ajenas, son la base de 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**

La resolución de problemas y 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, se posibilita el pensamiento creativo, divergente e innovador. 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. El arte es una fuente permanente de referencias para el análisis de las formas, para el enunciado de problemas y el análisis de las diversas geometrías.

Criterios de evaluación Dibujo Técnico 2º Bachillerato.

Crit.DT.1.1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

Crit.DT.1.2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.

Crit.DT.1.3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.

Crit.DT.2.1. Valorar la importancia de los sistemas de representación para desarrollar la “visión espacial”, analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.

Crit.DT.2.2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.

Crit.DT.2.3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda

del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.

Criterios de calificación Educación Plástica Visual y Audiovisual 1º ESO

La totalidad de los criterios de evaluación tendrá el mismo valor, por tanto, la nota resultará de la media aritmética de todas y cada una de ellas, valoradas a través de las rúbricas pertenecientes a cada criterio de evaluación, y teniendo en cuenta el desarrollo de las situaciones de aprendizaje y en consiguiente de los saberes básicos.

Se tendrán en cuenta los siguientes instrumentos de calificación:

Exámenes, pruebas objetivas, pruebas específicas. Trabajos prácticos, láminas, proyectos. Proyectos de investigación.

Criterios de calificación Educación Plástica Visual y Audiovisual 2º ESO

1. Exámenes, pruebas objetivas, pruebas específicas: 30% de la calificación de la evaluación.
2. Trabajos prácticos, láminas, proyectos: 50% de la calificación de la evaluación.
3. Observación Sistemática, 20% de la calificación de la evaluación.

Criterios de calificación Educación Plástica Visual y Audiovisual 4º ESO

1. Exámenes, pruebas objetivas, pruebas específicas: 30% de la calificación de la evaluación.
2. Trabajos prácticos, láminas, proyectos: 50% de la calificación de la evaluación.
3. Observación Sistemática, 20% de la calificación de la evaluación.

Criterios de calificación Dibujo Técnico 1º Bachillerato

Para superar la asignatura será necesario que el alumno alcance los contenidos mínimos exigidos por el Departamento.

- **Trabajos prácticos, láminas, proyectos: 30% de la calificación de la evaluación.** Se valorará la precisión, la correcta aplicación de los procedimientos, el buen uso de los útiles y la limpieza y orden en la presentación.

Será necesario obtener un 3 sobre 10 en la media de las láminas de cada evaluación para poder promediar con la nota de los exámenes, así como entregar todos los ejercicios propuestos, salvo causa justificada. Las láminas y trabajos de orden práctico tendrán su valor individual con una nota y su valor global como media de las notas de todos los trabajos.

- **Exámenes, pruebas objetivas, pruebas específicas:** 70% de la calificación de la evaluación. Será necesario obtener un 3 sobre 10 en la media de los exámenes en cada evaluación para poder promediar con las láminas. Cabe destacar que será, además, necesario obtener un mínimo de 3 sobre 10 en cada examen para poder promediar entre ellos.

Criterios de calificación Dibujo Técnico 2º Bachillerato

Para superar la asignatura será necesario que el alumno alcance los contenidos mínimos exigidos por el Departamento.

- **Trabajos prácticos, láminas, proyectos: 30% de la calificación de la evaluación.** Se valorará la precisión, la correcta aplicación de los procedimientos, el buen uso de los útiles y la limpieza y orden en la presentación.
Será necesario obtener un 3 sobre 10 en la media de las láminas de cada evaluación para poder promediar con la nota de los exámenes, así como entregar todos los ejercicios propuestos, salvo causa justificada. Las láminas y trabajos de orden práctico tendrán su valor individual con una nota y su valor global como media de las notas de todos los trabajos.
- **Exámenes, pruebas objetivas, pruebas específicas:** 70% de la calificación de la evaluación. Será necesario obtener un 3 sobre 10 en la media de los exámenes en cada evaluación para poder promediar con las láminas. Cabe destacar que será, además, necesario obtener un mínimo de 3 sobre 10 en cada examen para poder promediar entre ellos.

Saberes básicos Educación Plástica Visual y Audiovisual 1º ESO

A. Patrimonio artístico y cultural

El patrimonio constituye el testimonio de nuestros antepasados en cuanto a su forma de entender el mundo, caracteriza e influye en nuestro modo de vida actual, configura nuestra identidad cultural y nos proporciona sentimiento de pertenencia. El presente bloque abarca una serie de contenidos relacionados con el patrimonio artístico y cultural, entendiéndolo por ello: los monumentos, obras arquitectónicas, esculturas o pinturas monumentales, elementos de carácter arqueológico y grupos de elementos, que tengan un valor universal excepcional desde el punto de vista de la historia, del arte o de la ciencia.

B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica

La expresión gráfica es una de las formas de expresión más potentes para transmitir ideas y conceptos, ya sea en el ámbito artístico o técnico, son numerosos los profesionales que necesitan recurrir a ella para comunicarse. Este bloque de saberes hace referencia a los elementos que componen y construyen las imágenes. Cada uno de los elementos que las compone tiene un significado en sí mismo, pero es el espectador el que, a través de sus conocimientos y experiencia previa, atribuye un significado al conjunto convirtiendo las imágenes en el elemento central del lenguaje visual. Proporcionar al alumnado conocimiento sobre sus elementos formales contribuirá a que sean más competentes a la hora de comprender lo que ven y a su vez a la hora de expresarse gráficamente.

C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos

Las herramientas para la creación artística son la temática principal que se va a abordar en el tercer bloque de saberes. Éste engloba el conjunto de habilidades, conocimientos y actitudes que necesita el alumnado para enfrentarse a la elaboración, producción y comunicación a través de las imágenes. Los elementos estudiados en el bloque anterior servirán como recurso de aplicación con las diferentes técnicas que se van a trabajar.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual

La comunicación visual hace referencia a la información que se transmite a través de las imágenes. La sociedad actual está altamente expuesta a imágenes tanto visuales como audiovisuales. El alumnado de esta etapa aprende de la televisión, de las películas y series, de los videojuegos con los que interactúa, configura su identidad en base a ídolos mediáticos, determina su dieta basándose en las marcas y desarrolla su ocio a través de pantallas. Su forma de interactuar con las imágenes muchas veces les hace creer que lo que ocurre en la pantalla es la realidad, con este bloque se pretende abordar la alfabetización visual, los alumnos o las alumnas no ven de manera crítica a menos que se les enseñe específicamente a hacerlo.

Contenidos mínimos Educación Plástica Visual y Audiovisual 2º ESO

- Elementos configurativos de los lenguajes visuales. Valores expresivos del punto, la línea y el plano. Diferenciación entre grafismo y trazo de la línea. Relación figura-fondo. Formas naturales y artificiales.
- El color como fenómeno físico y visual. Mezclas aditivas y sustractivas. Dimensiones del color: Tono, valor y saturación. Escalas cromáticas. Armonías y contrastes. Experimentación con grupos de colores. El color como medio de expresión y representación. Valores expresivos y psicológicos. Valores subjetivos del color en mensajes. Interrelaciones entre colores. Variaciones expresivas a través del color y la luz de su entorno inmediato.
- Incidencia de la luz en las figuras. Cualidades expresivas del claroscuro. Zonas de luz, sombra y penumbra.
- Sintaxis de la imagen. Esquemas de composición. Proporción, equilibrio y ritmo. Valoración de la relación entre composición y expresión. Elementos de relación: posición, dirección, espacio, gravedad...
- Simetría y asimetría. Análisis gráfico de estructuras naturales orgánicas e inorgánicas.
- El módulo. Composiciones modulares. Giros y traslaciones. Formas modulares bidimensionales básicas. Organización geométrica del plano a partir de estructuras modulares básicas. Repetición y ritmo.
- Composiciones modulares en el arte mudéjar aragonés.
- Representación de la figura humana: esquemas de movimiento, proporción y rasgos expresivos.

- Construcción de formas tridimensionales. Técnicas tridimensionales. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho. La relación entre el plano y el volumen: seriaciones, desarrollos y manipulación del plano.
- Léxico propio de la materia a través de medios de expresión gráfico-plásticos. Técnicas gráfico-plásticas secas y húmedas. Pigmentos, aglutinantes y disolventes.
- Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.
- Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas.
- Comunicación visual y audiovisual. Lenguaje visual. Lenguaje audiovisual. Lenguajes específicos: arquitectura, escultura, pintura, diseño, fotografía, cómic, cine, televisión, prensa, publicidad y otras tecnologías. Finalidades de los lenguajes visuales y audiovisuales: informativa, comunicativa, expresiva y estética.
- Niveles de iconicidad de la imagen. La imagen representativa y la imagen simbólica. Símbolos y signos (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas).
- Modos expresivos utilizados en mensajes publicitarios, gráficos, visuales y audiovisuales. Significados de una imagen según su contexto: expresivo-emotivo y referencial. Aspectos denotativos y connotativos. Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, cine y televisión.
- Procesos, técnicas y procedimientos propios de la fotografía, del vídeo y el cine, para producir mensajes visuales y audiovisuales. Técnicas y soportes de la imagen fija y en movimiento: fotografía, fotonovela, vídeo, cine, televisión e infografía.
- Recursos narrativos y expresivos (punto de vista, encuadre, plano, etc.). Publicidad. Análisis y contextualización del mensaje publicitario.
- Recursos de las tecnologías de la información y la comunicación. Elaboración y manipulación de imágenes utilizando la cámara fotográfica, la cámara de vídeo, programas informáticos, etc.
- Factores concurrentes en los distintos campos de la expresión visual: personales, sociales, anecdóticos, simbólicos, etc. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias. Manifestaciones artísticas en Aragón. Valoración crítica de la obra de arte.
- Instrumentos de dibujo técnico.
- Estructura geométrica en las formas de nuestro entorno.
- El punto, la línea y el plano como elementos generadores de formas geométricas. Lugares geométricos.
- Polígonos regulares: clasificación y construcción. Triángulos: puntos y rectas notables. Teorema de Thales y aplicaciones.
- Definición y construcción de tangencias y enlaces. Aplicación a la creación de formas.
- Óvalo, ovoide y espiral. Aplicación de tangencias y enlaces.

- Relatividad del tamaño de las formas. Proporción y escalas. Espacio y el volumen. Representación objetiva de formas tridimensionales en el plano. Sistemas convencionales proyectivos con fines expresivos y descriptivos: sistema diédrico, sistema axonométrico y perspectiva cónica. Aproximación a sus elementos principales. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.

Contenidos mínimos Educación Plástica Visual y Audiovisual 4º ESO

- Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad.
- Significado de la imagen. Elementos configurativos de los lenguajes visuales. La línea como elemento estructurador de la forma: el encaje. La línea como abstracción de la forma. Carácter expresivo del trazo y el grafismo. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.
- El color en la composición. Simbología y psicología del color. Aplicaciones del color con intencionalidad. Relatividad del color. Simbología del color en distintas manifestaciones artísticas. Texturas visuales.
- Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales.
- Percepción y análisis de los aspectos visuales y plásticos del entorno. La imagen representativa y simbólica. Interacción entre los distintos lenguajes plásticos.
- Signos convencionales del código visual presentes en su entorno, (imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos). Aspectos connotativos y denotativos en la interpretación de imágenes. Cualidades plásticas y expresivas de las imágenes. Medios de comunicación.
- Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Técnicas gráfico-plásticas complejas. Materiales y soportes.
- Proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final). Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales
- Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.
 - El dibujo técnico. Dibujo expresivo y dibujo descriptivo.

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

- Trazados geométricos: tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño. Proporción y escalas.
- Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis.
- Sistemas de representación. Sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera. Perspectiva cónica. Recursos de las tecnologías de la información y comunicación y aplicaciones informáticas.
- Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.
- Fundamentos del diseño. Elementos estéticos y funcionales. Ámbitos de aplicación. Principales campos del diseño. Últimas tendencias artísticas. Lenguaje del diseño. Procesos creativos en el diseño.
- Proyecto técnico y sus fases. Proyectos creativos de diseño. Prototipo y maqueta. Técnicas de expresión gráfico-plásticas aplicadas al diseño.
- Lenguajes visuales del diseño (gráfico, objetual, interiores, moda...). Publicidad.
- Módulo, medida y canon. Movimientos en el plano. Formas modulares. Ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales. Criterios compositivos. Diseño gráfico de imagen: Imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética. El diseño de la comunicación multimedia: páginas web Diseño industrial: Características del producto. Ergonomía y funcionalidad.
- Herramientas informáticas para el diseño, aplicaciones y programas.
- Lenguaje plástico y visual en prensa, publicidad y televisión.
- La fotografía: inicios y evolución. Cuestiones técnicas. Tipos de fotografía: artística y documental. Recursos estéticos.
- La publicidad: tipos de publicidad según el soporte. El formato del anuncio.
- El lenguaje y la sintaxis de la Imagen secuencial: (cómic, story-board, fotonovela, etc.).
- Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades. Imágenes de cine, vídeo y multimedia.
- Lenguaje cinematográfico. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.
- Proyectos visuales y audiovisuales.

Saberes básicos Dibujo Técnico 1º Bachillerato

A. Fundamentos geométricos

- Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.
- Orígenes de la geometría. Tales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.
- Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales.
- Proporcionalidad, equivalencia y semejanza.
- Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.
- Tangencias básicas. Curvas técnicas.
- Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.

B. Geometría proyectiva

- Fundamentos de la geometría proyectiva.
- Sistema diédrico: Representación de punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia.
- Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias.
- Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.
- Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.
- Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos

- Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.
- Formatos. Doblado de planos.
- Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.
- Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.

D. Sistemas CAD

- Aplicaciones vectoriales 2D-3D.
- Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones.
- Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas.

- Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas.

Contenidos mínimos Dibujo Técnico 2º Bachillerato

- Dibujo industrial y de arquitectura y construcción. Formas geométricas básicas como origen del diseño. Geometría en el arte y en la arquitectura.
- Trazados fundamentales en el plano. Arco capaz. Cuadrilátero inscribible.
- Proporcionalidad, semejanzas y equivalencias. Teoremas del cateto y de la altura. Sección áurea: construcciones y propiedades. Figuras semejantes. Construcción de figuras equivalentes.
- Potencia: eje y centro radical. Aplicación de la potencia a la resolución de problemas de tangencia.
- Transformaciones geométricas. Proyectividad y homografía. Homología y afinidad. Datos necesarios para definirlos. Resolución de problemas.
- Inversión. Elementos y figuras dobles. Rectas antiparalelas. Inverso de un punto. Figuras inversas de la recta y la circunferencia. Aplicación a la resolución de problemas de tangencias.
- Curvas cónicas. Elipse, hipérbola y parábola. Tangencias e intersecciones con una recta. Principales construcciones.
- Curvas cíclicas: cicloide, epicloide, hipocicloide, evolvente de la circunferencia.
- Utilización óptima de cada uno de los sistemas de representación. Ejemplos de aplicación.
- Sistema diédrico: Paralelismo. Perpendicularidad. Intersecciones. Ángulos. Distancias y verdaderas magnitudes. Métodos: abatimientos, cambios de plano y giros. Representación de figuras poliédricas y de revolución. Representación de poliedros regulares. Intersecciones con rectas y planos. Secciones y desarrollos.
- Sistema axonométrico ortogonal: Triángulo fundamental. Escalas axonométricas.
- Perspectiva isométrica: representación de figuras poliédricas y de revolución, perspectivas a partir de vistas. Ejercicios de croquis. Sistema axonométrico oblicuo: representación de figuras poliédricas y de revolución, perspectivas caballerías a partir de sus vistas. Ejercicios de croquis.

Medidas y planes de refuerzo adoptados Educación Plástica Visual y Audiovisual 1º, 2º y 4º ESO.

La Educación Plástica y Visual es una asignatura donde es fácil que exista mucha heterogeneidad en el grupo, tanto de intereses como de habilidades y destrezas, que es necesario detectar, para organizar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Se diferenciarán los contenidos básicos que se necesitan para poder acceder a otros y que son de una utilidad práctica importante en la vida cotidiana, y los que son

complementarios, así como reflexionar sobre el grado de dificultad de éstos para establecer prioridades, distribuir tiempos y fijar mínimos.

En Educación Plástica y Visual se utilizan una serie de estrategias didácticas para atender a la diversidad, como actividades de aprendizaje variadas, uso de materiales y técnicas diversas, diferentes formas de agrupamiento de los alumnos...

A la hora de la evaluación, el tratamiento de la diversidad implica no comparar a cada alumno con la media de la clase, sino de una manera individual, teniendo en cuenta sus niveles, su entorno, y esto se reflejará en la redacción de los niveles de dificultad de los criterios de evaluación.

Este Departamento considera que estas asignaturas son fácilmente abordables desde el punto de vista de la diversidad, quizá más que otras áreas. Nos basaremos en exigir al alumno lo que puede dar. Para ello, partiremos del nivel previo de cada uno, analizado por medio de la evaluación inicial.

Así, a los alumnos que se les detecten unas buenas aptitudes y una base bastante sólida, se les pedirán una superación y un avance constante. Como es de sospechar, tendrán un ritmo de trabajo más rápido que la media del curso, por lo cual se programará actividades de ampliación.

Con los alumnos que se les detecten un peor nivel y unas peores cualidades para este tipo de trabajos, se tratará de preparar unas actividades más motivadoras, para que conecten más con sus expectativas e intereses, destacando la funcionalidad y la practicidad de los contenidos. Se intentará acentuar con ellos la individualización de la enseñanza, y se les evaluará el progreso e interés en el proceso de aprendizaje, partiendo siempre del nivel inicial. Si es necesario, se realizarán actividades de refuerzo y de recuperación.

Con los alumnos con necesidades educativas especiales, que les impidan seguir el desarrollo normal de la Programación didáctica, se tomarán las medidas para adaptar sus problemas al acceso del currículo, previo informe psicopedagógico del Departamento de Orientación, elaborando, con la necesaria asesoría del mismo, la adaptación curricular necesaria en lo referido a:

- Adaptación de contenidos y estándares de aprendizaje.
- Graduación de criterios y procedimientos de evaluación.
- Metodología.
- Elección de materiales didácticos.
- Agrupamientos.
- Organización espacio-temporal.
- Programas de desarrollo individual.
- Refuerzos o apoyos.
- Adaptación al ritmo de aprendizaje de los alumnos.
- Insistir en los refuerzos positivos para mejorar la autoestima.

En el caso concreto los alumnos de Integración, por tener unas necesidades educativas específicas, realizarán unas actividades especialmente diseñadas para ellos, procurando,

dentro de lo posible, que trabajen los contenidos que el resto de alumnos esté trabajando en ese momento. Si el alumno tiene un desfase curricular demasiado grande, el departamento contemplará la posibilidad de aportar un material de trabajo específico para ese alumno (fichas, láminas de ejercicios...), de manera que adquieran una destreza motriz con los útiles de dibujo y muestren un interés por el trabajo, siendo esto suficiente, independientemente de los resultados alcanzados, para obtener una calificación positiva en caso de adaptación.

Los alumnos de PAI realizarán las mismas actividades que el resto de los compañeros, pero el profesor tendrá en cuenta el nivel y adaptará dichas actividades a cada alumno. En caso de desfase curricular acusado, se realizará una adaptación curricular.

Los alumnos que hayan necesitado adaptación curricular, realizarán una prueba objetiva el mismo día que el resto de sus compañeros, pero diseñada especialmente para adaptarse a los conceptos que han debido asimilar ese trimestre.

Para casos de grupos muy heterogéneos, sería conveniente el poder disponer de la ayuda de un profesor de ámbito, para que el desdoble del docente no sea tan frecuente y poder avanzar en la materia.

Medidas y planes de refuerzo adoptados Dibujo Técnico 1º y 2º Bachillerato.

En Dibujo Técnico se utilizan una serie de estrategias didácticas para atender a la diversidad, como actividades de aprendizaje variadas, formas de agrupamiento de los alumnos...

A la hora de la evaluación, el tratamiento de la diversidad implica no comparar a cada alumno con la media de la clase, sino de una manera individual, teniendo en cuenta sus niveles, su entorno, y esto se reflejará en la redacción de los niveles de dificultad de los criterios de evaluación.

Este Departamento considera que estas asignaturas son fácilmente abordables desde el punto de vista de la diversidad, quizá más que otras áreas. Nos basaremos en exigir al alumno lo que puede dar. Para ello, partiremos del nivel previo de cada uno, analizado por medio de la evaluación inicial.

Así, a los alumnos que se les detecten unas buenas aptitudes y una base bastante sólida, se les pedirán una superación y un avance constante. Como es de sospechar, tendrán un ritmo de trabajo más rápido que la media del curso, por lo cual se programará actividades de ampliación.

Con los alumnos que se les detecten un peor nivel y unas peores cualidades para este tipo de trabajos, se tratará de preparar unas actividades más motivadoras, para que conecten más con sus expectativas e intereses, destacando la funcionalidad y la practicidad de los contenidos. Se intentará acentuar con ellos la individualización de la enseñanza, y se les evaluará el progreso e interés en el proceso de aprendizaje, partiendo

siempre del nivel inicial. Si es necesario, se realizarán actividades de refuerzo y de recuperación.

Con los alumnos con necesidades educativas especiales, que les impidan seguir el desarrollo normal de la Programación didáctica, se tomarán las medidas para adaptar sus problemas al acceso del currículo, previo informe psicopedagógico del Departamento de Orientación, elaborando, con la necesaria asesoría del mismo, la adaptación curricular necesaria en lo referido a:

- Adaptación de contenidos y estándares de aprendizaje.
- Graduación de criterios y procedimientos de evaluación.
- Metodología.
- Elección de materiales didácticos.
- Agrupamientos.
- Organización espacio-temporal.
- Programas de desarrollo individual.
- Refuerzos o apoyos.
- Adaptación al ritmo de aprendizaje de los alumnos.
- Insistir en los refuerzos positivos para mejorar la autoestima.

Si el alumno tiene un desfase curricular demasiado grande, el departamento contemplará la posibilidad de aportar un material de trabajo específico para ese alumno (láminas de ejercicios...), de manera que adquieran una destreza motriz con los útiles de dibujo y muestren un interés por el trabajo, siendo esto suficiente, independientemente de los resultados alcanzados, para obtener una calificación positiva en caso de adaptación.

6. Recuperación de materias pendientes, etc.

Procedimientos e instrumentos de trimestres pendientes 1º y 2º ESO.

Los alumnos que no hayan aprobado las evaluaciones anteriores entregarán diversas **actividades de recuperación** y repaso de los contenidos no superados propuestas por el Departamento.

Además, deberá superar una prueba de recuperación en junio, sobre los contenidos de cada trimestre pendiente en la que obligatoriamente aparecerán, sin excluir otros, ejercicios relacionados con los contenidos mínimos pendientes de cada alumno. La puntuación de estos contenidos mínimos será de 5 puntos sobre 10 si se alcanza su logro.

Procedimientos e instrumentos de trimestres pendientes 1º Bachillerato.

Los alumnos que no hayan aprobado las evaluaciones anteriores entregarán diversas **actividades de recuperación** y repaso de los contenidos no superados propuestas por el Departamento.

Además, deberá superar una prueba de recuperación en junio, sobre los contenidos de cada trimestre pendiente en la que obligatoriamente aparecerán, sin excluir otros, ejercicios relacionados con los contenidos mínimos pendientes de cada alumno. La puntuación de estos contenidos mínimos será de 5 puntos sobre 10 si se alcanza su logro.