

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA	
DEPARTAMENTO	Dibujo.
CURSO	2016-17
JEFATURA DE DEPARTAMENTO	Julio Manuel Pérez Fraile
PROFESORADO	Julio Manuel Pérez Fraile
MATERIAS Y CURSOS	<ul style="list-style-type: none">• Educación Plástica Visual y Audiovisual (2º de ESO). Grado 8º• Educación Plástica Visual y Audiovisual (3º de ESO). Grado 9º• Educación Plástica y Visual (4º de ESO). Grado 10º• Dibujo Técnico I (1º de Bachillerato). Grado 11• Dibujo Técnico II (2º de Bachillerato.). Grado 12

CURSO 2015/ 2016. Bogotá.

Departamento de Artes Plásticas.
CCEE Reyes Católicos.



INTRODUCCIÓN

En un mundo como el actual el análisis curricular de la imagen y el desarrollo audiovisual es capital para la formación integral del alumnado como futuro miembro y componente de la sociedad del siglo XXI. Atañe no solo a la formación crítica ante los mass-media y a la gran cantidad de información que la sociedad de la tecnología ofrece y en ocasiones utiliza con fines más o menos lícitos, sino también a la posibilidad de que esa formación sirva como recurso de emprendimiento cara a la inserción o gestión laboral.

Por otra parte es necesario conocer los códigos de comunicación de nueva implementación, su nueva sintaxis y ser capaz de proyectarse como emisores en un nuevo contexto de comunicación como son los entornos audiovisuales.

Legislativamente se seguirán las pautas marcadas en las Instrucciones de 24 de mayo de 2005 de la Secretaría General de Cooperación Internacional del MEC, entendiéndose de aplicación obligada los apartados 25,26 y 27 principalmente, en cuanto a la elaboración de la programación didáctica definidas éstas como los instrumentos de planificación curricular específicos para cada una de las áreas, asignaturas o módulos.

Al elaborar la programación didáctica el departamento didáctico desarrollará el currículo vigente, de acuerdo con lo establecido en el proyecto curricular y teniendo en cuenta las necesidades y las características de los alumnos (apartados 19 al 24 de las Instrucciones del 24 de mayo de 2005).

En este aspecto además del desarrollo curricular español se tendrá en cuenta el currículo colombiano en aquellos aspectos que competen a las materias que se imparten desde este Departamento y que se relacionan de manera indirecta con las pruebas Saber colombianas. Teniendo en cuenta que nuestra materia no aparece como tal en las mismas, sí se relaciona tangencialmente con otras materias como son las matemáticas, la física y la tecnología que están presentes en las mismas. Por lo tanto en este sentido se refuerzan aquellos aspectos que se considerarán en dichas pruebas. Ejemplo puede ser la geometría en todos sus aspectos desde el gráfico al numérico. También los esfuerzos que aparecen en las figuras una vez que se ponen en servicio estructural y que el alumnado debe saber relacionar y explicitar en las pruebas Saber.

También se relacionarán ambos currículos con un acercamiento al arte precolombino desde la materia trabajando sobre la geometría y el patrimonio artístico colombiano relacionándolo a su vez con el extenso y rico patrimonio que la presencia de nuestro país legó a Colombia en su independencia y que aún hoy en día es foco cultural y turístico prioritario en tierras colombianas.

En cuanto al currículo vigente el Departamento se ciñe a la Ley vigente (LOMCE) en este curso 2016/17 en Segundo y Tercero de ESO (Primer ciclo de ESO).

En el Cuarto curso de ESO, dado su carácter finalizador y guiador para la siguiente etapa educativa postobligatoria, enfoca la materia en la dualidad artístico técnica siendo obligatorio referenciarse a ella.

En este sentido se desplaza el segundo bloque de Dibujo Técnico al final del curso académico con el objetivo de fijar de un modo perenne las bases del diseño industrial y los sistemas de representación tan necesarios en el curso venidero.

Por otro lado ya con la madurez en conocimientos artísticos dentro de lo poco permisivo que es el escaso tiempo docente que dedica la LOMCE para la materia, aspecto este altamente lesivo para el aprovechamiento del alumnado y su desarrollo en estos aspectos, se intenta profundizar en las diferentes técnicas audiovisuales y plásticas que se han visto a lo largo del trayecto académico. Es necesario reflexionar sobre la nula formación del primer ciclo de ESO en la materia a causa de la implantación de la LOMCE, aspecto este a tener en cuenta, que sumado a la ridícula carga horaria de dos horas semanales, entorpece el mencionado desarrollo artístico, técnico y de consecución de las tan nombradas competencias, de las que incluso una, conciencia y expresiones culturales, se centra en esta denostada materia.

Se hará hincapié como aconseja la normativa en el diseño en todos sus ámbitos esperando conseguir frutos satisfactorios.

ÍNDICE

Educación Plástica, Visual y Audiovisual. 2º ESO (Grado 8º)

Contenidos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje y competencias clave	7
Temporalización	9
Competencias clave (Resumen)	10
Tratamiento de temas transversales	10
Medidas de atención a la diversidad	10
Procedimientos e instrumentos de evaluación del aprendizaje	12
Criterios de calificación	13
Decisiones metodológicas y didácticas	14
Adaptaciones del currículo para la preparación a pruebas saber	15
Recursos materiales y didácticos	15
Actividades complementarias y extraescolares	15

Educación Plástica, Visual y Audiovisual. 3º ESO (Grado 9º)

Contenidos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje y competencias clave	17
Temporalización	20
Competencias clave (Resumen)	20
Tratamiento de temas transversales	21
Medidas de atención a la diversidad	21
Procedimientos e instrumentos de evaluación del aprendizaje	22
Criterios de calificación	24
Decisiones metodológicas y didácticas	24
Adaptaciones del currículo para la preparación a pruebas saber	25
Recursos materiales y didácticos	26
Actividades complementarias y extraescolares	26

Educación Plástica, Visual y Audiovisual. 4º ESO (Grado 10º)

Contenidos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje y	28
--	----

competencias clave	
Temporalización	30
Competencias clave (Resumen)	30
Tratamiento de temas transversales	31
Medidas de atención a la diversidad	31
Procedimientos e instrumentos de evaluación del aprendizaje	32
Criterios de calificación	33
Decisiones metodológicas y didácticas	34
Adaptaciones del currículo para la preparación a pruebas saber	35
Recursos materiales y didácticos	35
Actividades complementarias y extraescolares	36
Dibujo Técnico I. 1º BACHILLERATO (Grado 11º).	
Contenidos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje y competencias clave	37
Temporalización	40
Competencias clave (Resumen)	40
Tratamiento de temas transversales	41
Medidas de atención a la diversidad	41
Procedimientos e instrumentos de evaluación del aprendizaje	42
Criterios de calificación	44
Decisiones metodológicas y didácticas	45
Adaptaciones del currículo para la preparación a pruebas saber	45
Recursos materiales y didácticos	46
Actividades complementarias y extraescolares	46
Dibujo Técnico II. 2º BACHILLERATO (Grado 12º)	
Contenidos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje y competencias clave	47
Temporalización	50
Competencias clave (Resumen)	50
Tratamiento de temas transversales	50
Medidas de atención a la diversidad	51

Procedimientos e instrumentos de evaluación del aprendizaje	52
Criterios de calificación	53
Decisiones metodológicas y didácticas	54
Adaptaciones del currículo para la preparación a pruebas saber	55
Recursos materiales y didácticos	55
Actividades complementarias y extraescolares	55

Plan de fomento a la lectura en la ESO.	56
Evaluación del proceso de enseñanza. Instrumentos e indicadores de logro	56
Coordinación vertical con otras etapas	56
Coordinación con otros departamentos	57
Plan lector	57
Plan TIC	57
Procedimientos de información al alumnado y familias de la programación	58
Procedimientos e indicadores de evaluación de la programación didáctica	59

Bloque 2: Título: Expresión Plástica.			
<p>El punto, el plano y la línea como elemento de descripción de expresión y configuración de la forma.</p> <p>La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.</p> <p>La luz, el claroscuro. Valores expresivos.</p> <p>El proceso de creación. Apuntes, bocetos, esquemas, etc.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. 2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. 3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). 4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. 6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento. 7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. 8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. 9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. 10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. 11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La ténpera, los lápices de grafito y de color. El <i>collage</i>. 	<ol style="list-style-type: none"> 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 geoméricamente o más libres y espontáneas. 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...). 4.2 Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito. 4.4 Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno. 6.2 Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas. 8.1 Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito, ajustándose a los objetivos finales. 10.1 Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos. 11.1 Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. 11.2 Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas. 11.3 Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas. 11.4 Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando, creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales. 11.5 Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas, componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos. 11.6 Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas. 11.7 Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades. 	<p>CEC</p> <p>CPAA,CEC</p> <p>CPAA,CEC</p> <p>CPAA,CSC,CEC</p> <p>CPAA,SIE,CEC</p> <p>CEC</p> <p>CPAA,CEC</p> <p>CD,CPAA,CEC</p> <p>CPAA,SIE,CEC</p> <p>CPAA,CEC</p> <p>CPAA,CEC</p> <p>CPAA,CSC,CEC</p> <p>CPAA, CSC, CEC</p> <p>CPAA SIE CEC</p> <p>CPAA,SIE,CEC</p> <p>CPAA CSC SIE CEC</p>

Bloque 3: Título: Comunicación audiovisual.			
<p>La percepción visual.</p> <p>El proceso de la percepción. Elementos y factores. Leyes de la Gestalt.</p> <p>Lectura y análisis de imágenes. Imagen fija. La fotografía y el cómic.</p> <p>Comunicación visual y audiovisual. Elementos, funciones y finalidades. Lenguajes y códigos.</p> <p>Imagen en movimiento. La animación.</p> <p>Lenguaje publicitario.</p> <p>Lenguaje Multimedia. Recursos digitales</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. 2. Reconocer las leyes visuales de la <i>Gestalt</i> que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias. 3. Identificar significativa y significado en un signo visual. 4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. 5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significativa-significado: símbolos e iconos. 7. Analizar y realizar fotografías, comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. 8. Analizar y realizar cómics, aplicando los recursos de manera apropiada. 9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. 10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. 11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación. 12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. 13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales, apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. 14. Identificar y emplear recursos visuales, como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. 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. 16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica, aplicando conocimientos de los procesos perceptivos. 2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. 3.1. Distingue significativa y significado en un signo visual. 4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema. 5.1. Distingue símbolos de iconos. 5.2. Diseña símbolos e iconos. 6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. 6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado. 7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. 7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista, aplicando diferentes leyes compositivas. 8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas. 9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos. 10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual. 11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. 11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales. 13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales. 14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas. 15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje. 16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada. 	<p>CPA,CEC</p> <p>CPAA,CEC</p> <p>CEC</p> <p>CEC</p> <p>CPAA,CEC CEC SIE,CEC</p> <p>CCL,CEC</p> <p>CCL,CD,CSC,CEC</p> <p>CD</p> <p>CD,CPAA,CEC</p> <p>CCL,CPAA,CSC,CEC</p> <p>CD,CPAA,CSC,CEC</p> <p>CCL,CD,CSC,CEC</p> <p>CCL,CD,CSC,CEC</p> <p>CCL,CPAA,CSC,SIE,CEC</p> <p>CCL,CD,CPAA,CSC,SIE,CEC</p> <p>CCL,CD,CSC,CEC CCL,CD,CPAA,CSC,SIE,CEC</p> <p>CD,CPAA,CSC,SIE,CEC</p> <p>CSC,CEC</p>

TEMPORALIZACIÓN		
Primer trimestre	Segundo trimestre	Tercer trimestre
Bloques: 1	Bloques: parte final del bloque 1 y bloque2	Bloques: 3

COMPETENCIAS CLAVE
CCL.Competencia en comunicación lingüística
CMCT.Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CD.Competencia digital
CPAA.Aprender a aprender
CSC.Competencias sociales y cívicas
SIE.Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor
CEC.Conciencia y expresiones culturales

TRATAMIENTO DE TEMAS TRANSVERSALES	
Educación para la Paz y la Convivencia	Apoyo al equipo de mediación en diseño de campañas publicitarias siendo de aplicación en cualquier bloque pues cada uno de ellos tiene significado en esta labor. Versa sobre afiche y trabajos audiovisuales. Diseño de afiche y logos para el día de la paz por medios tecnológicos. Bloque 2. Tratar transversalmente el tema de la paz en Colombia. Análisis de campañas publicitarias para fomentar creaciones por parte del alumnado.
Prevención de la violencia contra las personas con discapacidad, la violencia terrorista y de toda forma de violencia (racismo, xenofobia, homofobia, etc.)	Apoyo a equipo de mediación en diseño de campañas publicitarias siendo de aplicación los Bloques 1 y 2 pues cada uno de ellos tiene significado en esta labor. Versa sobre afiche (soporte tecnológico) y trabajos audiovisuales.
Igualdad entre hombres y mujeres y prevención de la violencia de género	Campaña de Tweets contra la violencia de género. Tratamiento transversal de la temática en todas las actividades con biografías de mujeres emblemáticas en la materia.
Educación para la salud y sexual	Diseño de pictogramas que traten esta temática. Encuadrado en signo y símbolo. Análisis de campañas publicitarias sobre salud sexual. Bloques 2 y 3.
Educación para el desarrollo e intercultural e integración de minorías (etnias originarias y población afro descendiente)	Colaboración en programas de apoyo al Chocó y en la carrera solidaria para el pueblo Wayuu. Se trata en clase. Bloque 2 y 3.
Educación vial	Diseño de señales de tráfico. Introducción al delineado de carreteras. Bloques 1 y 2.
Educación ambiental y para un desarrollo sostenible	Trabajo con elementos de reciclaje y visita a alguna exposición que gire sobre el arte reciclando. Bloque 3.
Educación para afrontar emergencias y catástrofes	Aplicación del dibujo técnico al trazado de planos de edificios y de rutas de evacuación, por medio de analizar nuestro plan de evacuación. Crear su propio plan de evacuación en caso de catástrofe. Bloque 1.

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Medidas para alumnado que no superó las evaluaciones durante el curso

En educación Plástica Visual y Audiovisual de 2º de Eso se aplicarán las medidas de atención a la diversidad siguientes:

Un trabajo personalizado e individualizado en el aula con refuerzo educativo y apoyo, buscando los procedimientos más adecuados para que puedan conseguir los contenidos mínimos así como las competencias clave.

Se reforzara a la totalidad del alumnado durante los períodos vacacionales con trabajos que tratarán sobre la materia contemplada en cada bloque específico encuadrado cronológicamente en la evaluación correspondiente. En este sentido se mantendrá contacto permanente con dicho alumnado por medio de grupo de WhatsApp, Edmodo o correo electrónico creados a tal efecto.

Este contacto se realiza así mismo personalmente a lo largo de los períodos académicos que se estimen convenientes para la consecución de los objetivos y competencias por este alumnado.

Medidas para alumnado que no superó la evaluación ordinaria

Durante el período comprendido entre la evaluación ordinaria y extraordinaria se diseñan planes específicos de trabajo y refuerzo que comprendan las enseñanzas mínimas consideradas por el Departamento con una atención lo más individualizada posible dirigida a la consecución de las competencias clave y objetivos de la materia de forma suficiente por este alumnado.

Medidas para alumnado con la materia pendiente

Se plantean tareas prácticas para el periodo de las vacaciones de julio y agosto de similares características a las propuestas durante el año académico, de entrega voluntaria y que supondrá una reducción significativa entorno al 50% del trabajo a realizar a lo largo del curso siguiente. Se mantiene contacto virtual permanente con el alumnado con materia pendiente para toda problemática que pueda surgir en la realización de las tareas.

Posteriormente se realiza un seguimiento durante las tres evaluaciones del siguiente curso por medio de proponer tareas que aglutinen en sí mismas los contenidos y estándares de aprendizaje de la materia no superada. Su entrega será de modo obligatorio para la recuperación de la materia pendiente.

Se habilitan tutorías on-line (videoconferencia por Facebook, Skipe etc....) para el alumnado interesado que pueden ser presenciales si hay demanda de las mismas por parte del alumnado interesado.

Medidas para alumnado de altas capacidades

El Departamento de Artes Plásticas busca las estrategias necesarias para cumplir con el derecho a la educación de este tipo de alumnado, una vez diagnosticado correctamente y siempre en colaboración con el Departamento de Orientación del Centro, teniendo en cuenta la siguiente máxima:

"Los alumnos superdotados han de poder beneficiarse de las condiciones educativas apropiadas que les permitan desarrollar plenamente sus capacidades, por su propio bien y el de la sociedad en general. De hecho, ningún país puede permitirse malgastar talentos, y se estarían malgastando recursos humanos si no se identificasen a tiempo las potencialidades intelectuales o de otro tipo. Para ello es necesario contar con las herramientas adecuadas".

Recomendación 1248 sobre la Educación de los Alumnos Superdotados

(Comisión de Cultura y Educación del Consejo de Europa, 1994).

Aunque desde nuestro punto de vista la medida más eficaz es la de la aceleración una vez localizado el alumno, se aplicará en la práctica el denominado enriquecimiento o la intervención con un currículo acorde a sus capacidades y diferente del resto del grupo. Si fuesen varios los alumnos con altas capacidades se procedería a su agrupamiento dentro de lo posible.

También se plantean tutorías en las que el alumno con altas capacidades se responsabiliza de un alumno de inferior capacidad adecuándose inconscientemente a un nivel más bajo y no desmotivándose.

La estrategia del mentor (en este caso el profesor) que le permite participar en clase como apoyo al desarrollo didáctico y expositivo de la misma tomando el rol de docente si fuese necesario.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Evaluación inicial

En cursos en los que se conoce el alumnado la evaluación inicial se ciñe a ejercicios de repaso y pulsar el nivel de retención de la materia por parte de este alumnado.

Para alumnado de nueva incorporación o al que nunca se impartió docencia, se realiza una observación profunda del comportamiento y reacciones en aula para determinar hábitos de conducta. Académicamente se plantean tareas básicas sobre la materia para definir su nivel. Se acompaña de una prueba tipo test que haga referencia a los aspectos fundamentales de la materia para el curso y nivel tratado.

Evaluaciones parciales y final ordinaria

Para la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado se utilizarán los siguientes instrumentos:

- Pruebas escritas o prácticas. (obligatorio para superar la materia)
- Portafolio con el trabajo individual correspondiente. (obligatorio para superar la materia)
- Trabajos en grupo.
- Observación en el aula.
- Participación en el proceso enseñanza-aprendizaje. (Mejorar la calificación)

Evaluación extraordinaria

- Pruebas escritas o prácticas. (obligatorio para superar la materia)
- Portafolio con el trabajo individual correspondiente. (obligatorio para superar la materia)

Procesos de autoevaluación

En primer lugar el departamento explicará con claridad los criterios de evaluación y los objetivos sobre el producto que se espera obtener.

Partiendo de esta premisa la autoevaluación de realizará apoyándose en los siguientes instrumentos:

Cuestionario de autoevaluación:

Se trata de un cuestionario en el que el estudiante evidencia los esfuerzos realizados, la valoración del trabajo conseguido en la tarea propuesta. (¿Qué sabía?, ¿Cómo lo he aprendido?, ¿He logrado el producto propuesto?, ¿Qué se yo ahora?....), en relación a contenidos tanto del ámbito conceptual, procedimental y actitudinal.

Autoevaluación. Ítems de valoración del proceso realizado.				
¿Qué sabía?	¿He logrado el producto propuesto?	¿Desarrollé el procedimiento adecuadamente?	¿Qué sé yo ahora?	¿Cómo lo he aprendido?,
Puntos:	Puntos:	Puntos:	Puntos:	Puntos:
Nota final resultante de la media aritmética de los Ítems:				

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

El Departamento de Dibujo para la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en 2º de ESO calificará con los siguientes porcentajes:

- Pruebas escritas/prácticas: 30%. (de entrega obligatoria para superar la materia)
- Apuntes y trabajos prácticos: 55%. (de entrega obligatoria para superar la materia)
- Observación: interés/aplicación y tareas individuales y grupales, - Participación en el proceso enseñanza-aprendizaje: 15%.

Para realizar la media porcentual necesaria conducente a la calificación final para cada evaluación, será necesario alcanzar en cada una de las partes una calificación mayor o igual a 3.5 puntos sobre 10 sin aplicar el porcentaje de cada bloque.

Ejemplo: nota de examen sobre 10= 3.4 puntos. No tiene derecho a realización de media porcentual con resultado negativo en la evaluación. Se aplica la misma dinámica en cada bloque excepto en el tercero del apartado “observación”.

Tampoco se tendrá derecho a la media porcentual y aritmética en el supuesto de no entregar alguno de los trabajos prácticos incluyendo en entre ellos los apuntes o registro personal de la materia. Queda implícito que la entrega fuera de tiempo y forma de estos trabajos causará también la pérdida del cálculo de media con la consecuencia de no superación de la evaluación correspondiente.

Todo lo anterior explicitado, bien entendido, en el caso de que no haya una justificación médica o lo suficiente importante para ser tenida en cuenta.

Redondeos

Se realizará un redondeo del siguiente modo en las calificaciones con decimales:

En cifras decimales con menos de 0.5 se redondeará a la cifra entera inmediatamente anterior.

Ejemplo: 5.3 = 5 nota final posterior al redondeo.

En cifras decimales con 0.5 o mayor se redondeará a la cifra entera inmediatamente posterior.

Ejemplo: 5.5 = 6 nota final posterior al redondeo. Excepto en la calificación 4 que se redondeará a la cifra entera menor siempre que existan decimales. Ejemplo: 4.8 = 4 no llegando al aprobado en ningún caso.

De acuerdo a los criterios adoptados en la Comisión de coordinación pedagógica, se procederá a restar hasta un 10% de la nota de cada prueba si se observan faltas de ortografía; siendo el cómputo de 0.10 puntos por cada falta de ortografía, incluidas las tildes.

DECISIONES METODOLÓGICAS Y DIDÁCTICAS

La metodología didáctica en esta etapa será marcadamente activa y participativa, tal y como se refleja en los principios metodológicos de la Orden EDC 1361/2015, favoreciendo el trabajo individual y cooperativo del alumnado, así como el logro de los objetivos y de las competencias correspondientes.

La teoría existente en cada unidad didáctica se presentará previa y simultáneamente a la realización de las sesiones prácticas para que de esta manera el alumnado pueda relacionar mejor la teoría y la práctica de la materia.

Debemos aclarar también en este apartado, que lo que se pretende es la mayor realización de práctica posible por parte del alumnado. Durante las sesiones prácticas se intentará aprovechar el mayor tiempo posible para el trabajo del alumnado verificando que participe todo el grupo.

El alumnado llevará también a cabo exposiciones en sesiones prácticas en pequeño grupo. A través de estas exposiciones se pretende que el alumnado prepare una sesión de una unidad didáctica y que así adquieran nuevas experiencias, ya que esto les transmitirá un enfoque novedoso e de esta forma comprendan los problemas de la puesta en práctica de algunas tareas y sean capaces de superar esta casuística. Se fomentará el uso de las nuevas tecnologías en este apartado.

Se favorecerá un enfoque competencial, así como la consecución, consolidación e integración de los diferentes estándares por parte del alumnado. Los contenidos y las metodologías activas y contextualizadas asegurarán el desenvolvimiento de las competencias clave a lo largo de toda la etapa.

Las estructuras de aprendizaje cooperativo posibilitarán la resolución conjunta de las tareas y de los problemas, potenciando la inclusión del alumnado.

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual en esta etapa tendrá un carácter eminentemente global y lúdico, hasta el punto de convertir el juego en el contexto ideal para la mayoría de los aprendizajes. Para ello, se dotará al alumnado de los materiales y útiles necesarios para cada tarea y en su caso se invitará al mismo a aportarlos personalmente si el costo es excesivamente elevado para los caudales departamentales.

Se diseñarán diferentes tipos de materiales, adaptados a los distintos niveles y a los diferentes estilos e ritmos de aprendizaje del alumnado con objeto de atender a la diversidad en el aula y personalizar los procesos de construcción de los aprendizajes. Se potenciará el uso de una variedad de materiales y recursos, considerando especialmente la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Esta metodología tendrá su base en el descubrimiento guiado, la resolución de problemas, el trabajo por retos y la cooperación.

El proceso enseñanza-aprendizaje se llevará a cabo en el aula de Dibujo a la que acudirá el alumnado desde sus aulas de referencia. Se plantearán sesiones que discurran en el exterior del aula en contacto con la naturaleza.

ADAPTACIONES DEL CURRÍCULO PARA LA PREPARACIÓN A PRUEBAS SABER 9 y 11

Aunque la materia no aparece como tal en las pruebas saber se tendrá en cuenta el currículo colombiano en aquellos aspectos que competen a las materias que se imparten desde este Departamento y que se relacionan de manera directa

con las pruebas Saber colombianas. Teniendo en cuenta que nuestra materia como se dijo antes, no aparece como tal en las mismas, sí se relaciona tangencialmente con otras materias como son las matemáticas, la física que sí está presentes en estas pruebas. Por lo tanto en este sentido se refuerzan aquellos aspectos que se considerarán en dichas pruebas. Ejemplo puede ser la geometría en todos sus aspectos desde el gráfico al numérico. También los esfuerzos que aparecen en las figuras una vez que se ponen en servicio estructural y que el alumnado debe saber relacionar y explicitar en las pruebas Saber.

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS

Como medios de apoyo se cuentan.

- Aula de informática.
- Carro de portátiles con conexión a red.
- Proyector de vídeo. Se tienen sesiones apoyándose en medios audiovisuales de materiales personales implantados en la plataforma Moodle recientemente instalada en nuestro servidor.
- Todos los elementos necesarios para el grabado y estampación o de expresión artística contemplada en los contenidos.
- No se utiliza libro de texto.
- Se utiliza celular en las tareas en las que sea necesario.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Campaña de afiches a mediación.	Durante los tres trimestres
Realización del cartel para el Concurso de Fotografía	Primer trimestre
Talleres NC-Arte	Primer trimestre
Visita y talleres en parque tecnológico	Primer trimestre
Cartel de Carnaval	Primer y segundo trimestre
Realización de una vidriera o un grabado.	Segundo trimestre
Realización de trabajos para UNCOLI	Todo el curso
Concurso de Tuits contra la violencia de género.	Primer y segundo trimestre

Certamen de Carteles en torno al tema de Carnaval.	Primer y segundo trimestre
Colaboración en la realización de la sardina de Carnaval.	Primer trimestre/ Segundo trimestre
Visita al Museo del Oro	Segundo trimestre
Taller de grabado y estampación.	Segundo trimestre.
Día del Idioma. Concurso literario y artístico.	Segundo trimestre
Taller de cámara oscura.	Tercer trimestre
Visita a alguna exposición relevante	Tercer trimestre
Taller de fabricación de papel artesanal.	Tercer trimestre
Exposición artística combinada de alumnado del Centro y centros vecinos.	Tercer trimestre
Proyecto de Quito	Primer trimestre/ Segundo trimestre/tercer trimestre
Viaje a San Agustín	Tercer trimestre
Las que se puedan plantear posteriormente a la elaboración de este documento.	

	<p>23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.</p> <p>24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.</p> <p>25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.</p> <p>26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.</p> <p>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.</p> <p>28. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.</p>		<p>CMCT</p> <p>CMCT</p> <p>CMCT</p> <p>CMCT</p>
<p>Bloque 2: Título: Expresión Plástica.</p>			
<p>El punto, el plano y la línea como elemento de descripción de expresión y configuración de la forma.</p> <p>La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.</p> <p>La luz, el claroscuro. Valores expresivos.</p> <p>El color, colores primarios, secundarios, Color luz. Color pigmento. La textura visual y táctil.</p> <p>El proceso de creación. Apuntes, bocetos, esquemas, etc.</p> <p>Técnicas grafico plásticas. Adecuación a las intenciones expresivas. Técnicas secas, húmedas y mixtas.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. 2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. 3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). 4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. 5. Experimentar con los colores primarios y secundarios. 6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento. 7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. 8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. 9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. 10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. 11. 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 <i>collage</i>. 	<p>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.</p> <p>2.2 Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.</p> <p>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 geoméricamente o más libres y espontáneas.</p> <p>3.1 Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...).</p> <p>4.1 Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.</p> <p>4.2 Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.</p> <p>4.3 Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.</p> <p>4.4 Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.</p> <p>5.1 Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.</p> <p>6.1 Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en</p>	<p>CEC</p> <p>CEC</p> <p>CPAA,CEC</p> <p>CPAA,CSC,CEC</p> <p>CCL,CPAA,CEC</p> <p>CPAA,SIE,CEC</p> <p>CPAA,SIE,CEC</p> <p>CEC</p> <p>CPAA,CEC</p> <p>CD,CPAA,CEC</p> <p>CPAA,CEC</p> <p>CPAA,SIE,CEC</p>

		<p>composiciones sencillas.</p> <p>6.2 Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.</p> <p>7.1 Transcribe texturas táctiles a textural visuales mediante las técnicas de <i>frottage</i>, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.</p> <p>8.1 Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito, ajustándose a los objetivos finales.</p> <p>8.2 Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.</p> <p>9.1 Reflexiona y evalúa, oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p> <p>10.1 Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</p> <p>11.1 Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>11.2 Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.</p> <p>11.3 Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.</p> <p>11.4 Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando, creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.</p> <p>11.5 Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas, componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.</p> <p>11.6 Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.</p> <p>11.7 Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>	<p>CD,CPAA,CEC</p> <p>CCL,CPAA,CEC</p> <p>CD,CPAA,CEC</p> <p>CPAA,SIE,CEC</p> <p>CPAA,CEC</p> <p>CPAA,CEC</p> <p>CPAA,CEC</p> <p>CPAA,CSC,CEC</p> <p>CPAA,CSC,CEC</p> <p>CSC,SIE,CEC</p> <p>CPAA SIE CEC</p> <p>CPAA CSC SIE CEC</p>
Bloque 3: Título: Comunicación audiovisual.			
<p>La percepción visual.</p> <p>El proceso de la percepción. Elementos y factores. Leyes de la Gestalt.</p> <p>Interpretación y elaboración de ilusiones ópticas.</p> <p>La imagen.</p> <p>Grado de iconicidad.</p> <p>Signo, símbolo, icono.</p>	<p>1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.</p> <p>2. Reconocer las leyes visuales de la <i>Gestalt</i> que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.</p> <p>3. Identificar signficante y significado en un signo visual.</p> <p>4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.</p> <p>5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signficante-significado: símbolos e iconos.</p>	<p>1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica, aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.</p> <p>2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la <i>Gestalt</i>.</p> <p>2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la <i>Gestalt</i>.</p> <p>3.1. Distingue signficante y significado en un signo visual.</p> <p>4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.</p> <p>4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.</p> <p>4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.</p> <p>5.1. Distingue símbolos de iconos.</p>	<p>CPAA,CEC</p> <p>CPAA,CEC</p> <p>CCL</p> <p>CEC</p> <p>CEC</p> <p>CPAA,CEC</p> <p>CEC</p> <p>SIE,CEC</p>

<p>Lectura y análisis de imágenes. Imagen fija. La fotografía y el cómic.</p> <p>Comunicación visual y audiovisual. Elementos, funciones y finalidades Lenguajes y códigos.</p> <p>Imagen en movimiento. La animación.</p> <p>Lenguaje publicitario.</p> <p>Lenguaje del cine. Historia del cine. Géneros cinematográficos. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.</p> <p>Lenguaje Multimedia. Recursos digitales</p>	<p>6. Describir, analizar e interpretar una imagen, distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.</p> <p>7. Analizar y realizar fotografías, comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.</p> <p>8. Analizar y realizar cómics, aplicando los recursos de manera apropiada.</p> <p>9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.</p> <p>10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.</p> <p>11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.</p> <p>12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.</p> <p>13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales, apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.</p> <p>14. Identificar y emplear recursos visuales, como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.</p> <p>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.</p> <p>16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.</p>	<p>5.2. Diseña símbolos e iconos.</p> <p>6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.</p> <p>6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.</p> <p>7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.</p> <p>7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista, aplicando diferentes leyes compositivas.</p> <p>8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.</p> <p>9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.</p> <p>10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.</p> <p>11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.</p> <p>11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.</p> <p>12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones, utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, <i>story board</i>, realización...). Valora de manera crítica los resultados.</p> <p>13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.</p> <p>14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.</p> <p>15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.</p> <p>16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.</p>	<p>CCL,CEC</p> <p>CCL,CD,CSC,CEC</p> <p>CD</p> <p>CD,CPAA,CEC</p> <p>CCL,CPAA,CSC,CEC</p> <p>CD,CPAA,CSC,CEC</p> <p>CCL,CD,CSC,CEC</p> <p>CCL,CD,CSC,CEC</p> <p>CCL,CPAA,CSC,SIE,CEC</p> <p>CCL,CD,CPAA,CSC,SIE,CEC</p> <p>CCL,CD,CEC</p> <p>CCL,CPAA,CSC,CEC</p> <p>CCL,CD,CSC,CEC</p> <p>CCL,CD,CPAA,CSC,SIE,CEC</p> <p>CD,CPAA,CSC,SIE,CEC</p> <p>CSC,CEC</p>
--	---	--	--

TEMPORALIZACIÓN		
Primer trimestre	Segundo trimestre	Tercer trimestre
Bloques: 1	Bloques: parte final del bloque 1 y bloque2	Bloques: 3

COMPETENCIAS CLAVE
CCL.Competencia en comunicación lingüística
CMCT.Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CD.Competencia digital
CPAA.Aprender a aprender
CSC.Competencias sociales y cívicas
SIE.Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor
CEC.Conciencia y expresiones culturales

TRATAMIENTO DE TEMAS TRANSVERSALES	
Educación para la Paz y la Convivencia	Apoyo al equipo de mediación en diseño de campañas publicitarias siendo de aplicación en cualquier bloque pues cada uno de ellos tiene significado en esta labor. Versa sobre afiche y trabajos audiovisuales. Diseño de afiche y logos para el día de la paz por medios tecnológicos. Bloque 2. Tratar transversalmente el tema de la paz en Colombia. Análisis de campañas publicitarias para fomentar creaciones por parte del alumnado.
Prevención de la violencia contra las personas con discapacidad, la violencia terrorista y de toda forma de violencia (racismo, xenofobia, homofobia, etc.)	Apoyo a equipo de mediación en diseño de campañas publicitarias siendo de aplicación los Bloques 1 y 2 pues cada uno de ellos tiene significado en esta labor. Versa sobre afiche (soporte tecnológico) y trabajos audiovisuales.
Igualdad entre hombres y mujeres y prevención de la violencia de género	Campaña de Tweets contra la violencia de género. Tratamiento transversal de la temática en todas las actividades con biografías de mujeres emblemáticas en la materia.
Educación para la salud y sexual	Diseño de pictogramas que traten esta temática. Encuadrado en signo y símbolo. Análisis de campañas publicitarias sobre salud sexual. Bloques 2 y 3.
Educación para el desarrollo e intercultural e integración de minorías (etnias originarias y población afro descendiente)	Colaboración en programas de apoyo al Chocó y en la carrera solidaria para el pueblo Wayuu. Se trata en clase. Bloque 2 y 3.
Educación vial	Diseño de señales de tráfico. Introducción al delineado de carreteras. Bloques 1 y 2.
Educación ambiental y para un desarrollo sostenible	Trabajo con elementos de reciclaje y visita a alguna exposición que gire sobre el arte reciclando. Bloque 3.
Educación para afrontar emergencias y catástrofes	Aplicación del dibujo técnico al trazado de planos de edificios y de rutas de evacuación, por medio de analizar nuestro plan de evacuación. Crear su propio plan de evacuación en caso de catástrofe. Bloque 1.

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Medidas para alumnado que no superó las evaluaciones durante el curso

En educación Plástica Visual y Audiovisual de 3º de Eso se aplicarán las medidas de atención a la diversidad siguientes:

Un trabajo personalizado e individualizado en el aula con refuerzo educativo y apoyo, buscando los procedimientos más adecuados para que puedan conseguir los contenidos mínimos así como las competencias clave.

Se reforzará a la totalidad del alumnado durante los períodos vacacionales con trabajos que tratarán sobre la materia contemplada en cada bloque específico encuadrado cronológicamente en la evaluación correspondiente. En este sentido se mantendrá contacto permanente con dicho alumnado por medio de grupo de Whatsup, Edmodo o correo electrónico creados a tal efecto.

Este contacto se realiza así mismo personalmente a lo largo de los períodos académicos que se estimen convenientes para la consecución de los objetivos y competencias por este alumnado.

Medidas para alumnado que no superó la evaluación ordinaria

Durante el período comprendido entre la evaluación ordinaria y extraordinaria se diseñan planes específicos de trabajo y refuerzo que comprendan las enseñanzas mínimas consideradas por el Departamento con una atención lo más individualizada posible dirigida a la consecución de las competencias clave y objetivos de la materia de forma suficiente por este alumnado.

Medidas para alumnado con la materia pendiente

Se plantean tareas prácticas para el periodo de las vacaciones de julio y agosto de similares características a las propuestas durante el año académico, de entrega voluntaria y que supondrá una reducción significativa entorno al 50% del trabajo a realizar a lo largo del curso siguiente. Se mantiene contacto virtual permanente con el alumnado con materia pendiente para toda problemática que pueda surgir en la realización de las tareas.

Posteriormente se realiza un seguimiento durante las tres evaluaciones del siguiente curso por medio de proponer tareas que aglutinen en sí mismas los contenidos y estándares de aprendizaje de la materia no superada. Su entrega será de modo obligatorio para la recuperación de la materia pendiente.

Se habilitan tutorías on-line (videoconferencia por Facebook, Skipe etc....) para el alumnado interesado que pueden ser presenciales si hay demanda de las mismas por parte del alumnado interesado.

Medidas para alumnado de altas capacidades

El Departamento de Artes Plásticas busca las estrategias necesarias para cumplir con el derecho a la educación de este tipo de alumnado, una vez diagnosticado correctamente y siempre en colaboración con el Departamento de Orientación del Centro, teniendo en cuenta la siguiente máxima:

"Los alumnos superdotados han de poder beneficiarse de las condiciones educativas apropiadas que les permitan desarrollar plenamente sus capacidades, por su propio bien y el de la sociedad en general. De hecho, ningún país puede permitirse malgastar talentos, y se estarían malgastando recursos humanos si no se identificasen a tiempo las potencialidades intelectuales o de otro tipo. Para ello es necesario contar con las herramientas adecuadas".

Recomendación 1248 sobre la Educación de los Alumnos Superdotados

(Comisión de Cultura y Educación del Consejo de Europa, 1994).

Aunque desde nuestro punto de vista la medida más eficaz es la de la aceleración una vez localizado el alumno, se aplicará en la práctica el denominado enriquecimiento o la intervención con un currículo acorde a sus capacidades y diferente del resto del grupo. Si fuesen varios los alumnos con altas capacidades se procedería a su agrupamiento dentro de lo posible.

También se plantean tutorías en las que el alumno con altas capacidades se responsabiliza de un alumno de inferior capacidad adecuándose inconscientemente a un nivel más bajo y no desmotivándose.

La estrategia del mentor (en este caso el profesor) que le permite participar en clase como apoyo al desarrollo didáctico y expositivo de la misma tomando el rol de docente si fuese necesario.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Evaluación inicial

En cursos en los que se conoce el alumnado la evaluación inicial se ciñe a ejercicios de repaso y pulsar el nivel de retención de la materia por parte de este alumnado.

Para alumnado de nueva incorporación o desconocido académicamente, se realiza una observación profunda del comportamiento y reacciones en aula para determinar hábitos de conducta. Académicamente se plantean tareas básicas

sobre la materia para definir su nivel. Se acompaña de una prueba tipo test que haga referencia a los aspectos fundamentales de la materia para el curso y nivel tratado.

Evaluaciones parciales y final ordinaria

Para la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado se utilizarán los siguientes instrumentos:

- Pruebas escritas o prácticas. (obligatorio para superar la materia)
- Portafolio con el trabajo individual correspondiente. (obligatorio para superar la materia)
- Trabajos en grupo.
- Observación en el aula.
- Participación en el proceso enseñanza-aprendizaje. (Mejorar la calificación)

Evaluación extraordinaria

- Pruebas escritas o prácticas. (obligatorio para superar la materia)
- Portafolio con el trabajo individual correspondiente. (obligatorio para superar la materia)

Procesos de autoevaluación

En primer lugar el departamento explicará con claridad los criterios de evaluación y los objetivos sobre el producto que se espera obtener.

Partiendo de esta premisa la autoevaluación de realizará apoyándose en los siguientes instrumentos:

Cuestionario de autoevaluación:

Se trata de un cuestionario en el que el estudiante evidencia los esfuerzos realizados, la valoración del trabajo conseguido en la tarea propuesta. (¿Qué sabía?, ¿Cómo lo he aprendido?, ¿He logrado el producto propuesto?, ¿Qué se yo ahora?....), en relación a contenidos tanto del ámbito conceptual, procedimental y actitudinal.

Autoevaluación. Ítems de valoración del proceso realizado.				
¿Qué sabía?	¿He logrado el producto propuesto?	¿Desarrollé el procedimiento adecuadamente?	¿Qué se yo ahora?	¿Cómo lo he aprendido?,
Puntos:	Puntos:	Puntos:	Puntos:	Puntos:
Nota final resultante de la media aritmética de los Ítems:				

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

El Departamento de Dibujo para la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en 3º de ESO calificará con los siguientes porcentajes:

- Pruebas escritas/prácticas: 30%. (de entrega obligatoria para superar la materia)
- Apuntes y trabajos prácticos: 55%. (de entrega obligatoria para superar la materia)
- Observación: interés/aplicación y tareas individuales y grupales, - Participación en el proceso enseñanza-aprendizaje: 15%.

Para realizar la media porcentual necesaria conducente a la calificación final para cada evaluación, será necesario alcanzar en cada una de las partes una calificación mayor o igual a 3.5 puntos sobre 10 sin aplicar el porcentaje de cada bloque.

Ejemplo: nota de examen sobre 10= 3.4 puntos. No tiene derecho a realización de media porcentual con resultado de suspenso en la evaluación. Se aplica la misma dinámica en cada bloque excepto en el tercero del apartado “observación”.

Tampoco se tendrá derecho a la media porcentual y aritmética en el supuesto de no entregar alguno de los trabajos prácticos incluyendo en entre ellos los apuntes o registro personal de la materia. Queda implícito que la entrega fuera de tiempo y forma de estos trabajos causará también la pérdida del cálculo de media con la consecuencia de no superación de la evaluación correspondiente.

Todo lo anterior explicitado, bien entendido, en el caso de que no haya una justificación médica o lo suficiente importante para ser tenida en cuenta.

Redondeos

Se realizará un redondeo del siguiente modo en las calificaciones con decimales:

En cifras decimales con menos de 0.5 se redondeará a la cifra entera inmediatamente anterior.

Ejemplo: 5.3 = 5 nota final posterior al redondeo.

En cifras decimales con 0.5 o mayor se redondeará a la cifra entera inmediatamente posterior.

Ejemplo: 5.5 = 6 nota final posterior al redondeo. Excepto en la calificación 4 que se redondeará a la cifra entera menor siempre que existan decimales. Ejemplo: 4.8 = 4 no llegando al aprobado en ningún caso.

DECISIONES METODOLÓGICAS Y DIDÁCTICAS

La metodología didáctica en esta etapa será marcadamente activa y participativa, tal y como se refleja en los principios metodológicos de la Orden EDC 1361/2015, favoreciendo el trabajo individual y cooperativo del alumnado, así como el logro de los objetivos y de las competencias correspondientes.

La teoría existente en cada unidad didáctica se presentará previa y simultáneamente a la realización de las sesiones prácticas para que de esta manera el alumnado pueda relacionar mejor la teoría y la práctica de la materia.

Debemos aclarar también en este apartado, que lo que se pretende es la mayor realización de práctica posible por parte del alumnado. Durante las sesiones prácticas se intentará aprovechar el mayor tiempo posible para el trabajo del alumnado verificando que participe todo el grupo.

El alumnado llevará también a cabo exposiciones en sesiones prácticas en pequeño grupo. A través de estas exposiciones se pretende que el alumnado prepare una sesión de una unidad didáctica y que así adquieran nuevas experiencias, ya que esto les transmitirá un enfoque novedoso e de esta forma comprendan los problemas de la puesta en práctica de algunas tareas y sean capaces de superar esta casuística. Se fomentará el uso de las nuevas tecnologías en este apartado.

Se favorecerá un enfoque competencial, así como la consecución, consolidación e integración de los diferentes estándares por parte del alumnado. Los contenidos y las metodologías activas y contextualizadas asegurarán el desenvolvimiento de las competencias clave a lo largo de toda la etapa.

Las estructuras de aprendizaje cooperativo posibilitarán la resolución conjunta de las tareas y de los problemas, potenciando la inclusión del alumnado.

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual en esta etapa tendrá un carácter eminentemente global y lúdico, hasta el punto de convertir el juego en el contexto ideal para la mayoría de los aprendizajes. Para ello, se dotará al alumnado de los materiales y útiles necesarios para cada tarea y en su caso se invitará al mismo a aportarlos personalmente si el costo es excesivamente elevado para los caudales departamentales.

Se diseñarán diferentes tipos de materiales, adaptados a los distintos niveles y a los diferentes estilos e ritmos de aprendizaje del alumnado con objeto de atender a la diversidad en el aula y personalizar los procesos de construcción de los aprendizajes. Se potenciará el uso de una variedad de materiales y recursos, considerando especialmente la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Esta metodología tendrá su base en el descubrimiento guiado, la resolución de problemas, el trabajo por retos y la cooperación.

El proceso enseñanza-aprendizaje se llevará a cabo en el aula de Dibujo a la que acudirá el alumnado desde sus aulas de referencia. Se plantearán sesiones que discurran en el exterior del aula en contacto con la naturaleza.

ADAPTACIONES DEL CURRÍCULO PARA LA PREPARACIÓN A PRUEBAS SABER 9 y 11

Aunque la materia no aparece como tal en las pruebas saber se tendrá en cuenta el currículo colombiano en aquellos aspectos que competen a las materias que se imparten desde este Departamento y que se relacionan de manera directa con las pruebas Saber colombianas. Teniendo en cuenta que nuestra materia como se dijo antes, no aparece como tal en las mismas, sí se relaciona tangencialmente con otras materias como son las matemáticas, la física que sí están presentes en estas pruebas. Por lo tanto en este sentido se refuerzan aquellos aspectos que se considerarán en dichas pruebas. Ejemplo puede ser la geometría en todos sus aspectos desde el gráfico al numérico. También los esfuerzos que

aparecen en las figuras una vez que se ponen en servicio estructural y que el alumnado debe saber relacionar y explicitar en las pruebas Saber.

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS

Como medios de apoyo se cuentan.

- Aula de informática.
- Próximamente carro de tabletas con conexión a red.
- Proyector de vídeo. Se tienen sesiones apoyándose en medios audiovisuales de materiales personales implantados en la plataforma Moodle recientemente instalada en nuestro servidor.
- Todos los elementos necesarios para el grabado y estampación o de expresión artística contemplada en los contenidos.
- Próximamente se va a realizar un ensayo con la plataforma Blink-learning con muestra de libro digital o implantación de materiales propios.
- No se utiliza libro de texto.
- Se utiliza celular en el trabajo para el concurso de modelizado 3D de la USC (Universidad de Santiago de Compostela)

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Campaña de afiches a mediación.	Durante los tres trimestres
Realización del cartel para el Concurso de Fotografía	Primer trimestre
Cartel de Carnaval	Primer trimestre
Realización de una vidriera o un grabado.	Primer trimestre
Concurso de Tuits contra la violencia de género.	Primer trimestre
Certamen de Carteles en torno al tema de Carnaval.	Segundo trimestre
Colaboración en la realización de la sardina de Carnaval.	Primer trimestre/ Segundo trimestre
Visita al Museo del Oro	Segundo trimestre

Taller de grabado y estampación.	Segundo trimestre.
Día del Idioma. Concurso literario y artístico.	Segundo trimestre
Taller de cámara oscura.	Tercer trimestre
Visita a alguna exposición relevante	Tercer trimestre
Taller de fabricación de papel artesanal.	Tercer trimestre
Exposición artística combinada de alumnado del Centro y centros vecinos.	Tercer trimestre
Las que se puedan plantear posteriormente a la elaboración de este documento.	

A nivel de Centro:

Coadministrador de la revista del Centro.

Coadministrador de la Página Web del Centro.

Coordinador TIC.

Coordinador de la Comisión de Carnaval.

Miembro del Equipo de Mediación. Mediador

Miembro de la Comisión de ayuda al Chocó.

MATERIA Y CURSO: Educación Plástica, Visual y Audiovisual. 4º ESO (Grado 10º)

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES APRENDIZAJE	Competencias Clave
Bloque 1: Título Bloque 1: Expresión plástica.			
<p>Los soportes en el lenguaje plástico y visual. Experimentación con materiales diversos.</p> <p>Técnicas de expresión gráfico-plásticas bi y tridimensionales: dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. Volumen.</p> <p>Técnicas de grabado y estampación.</p> <p>Criterios de composición: plano básico, centro visual y leyes de composición.</p> <p>Estructura de la forma. Simbología y psicología del color.</p> <p>Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes periodos artísticos.</p> <p>El proceso de creación artística: preparación, incubación, iluminación, verificación.</p>	<p>1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.</p> <p>2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.</p> <p>3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.</p> <p>4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p> <p>5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.</p>	<p>1.1 Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.</p> <p>2.1 Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.</p> <p>2.2 Estudia el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen</p> <p>2.3 Cambia el significado de una imagen por medio del color.</p> <p>3.1 Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos</p> <p>3.2 Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-gráficos manteniendo su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p> <p>4.1 Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p> <p>5.1 Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística, analizando los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.</p> <p>5.2 Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte, situándolas en el periodo artístico al que pertenecen.</p>	<p>CPAA,SIE,CEC</p> <p>CPAA,SIE,CEC</p> <p>CPAA,CEC</p> <p>CPAA,SIE,CEC</p> <p>CPAA,CEC</p> <p>CPAA,CSC,CEC</p> <p>CPAA,CSC,SIE,CEC</p> <p>CPAA,CSC,CEC</p> <p>CEC</p>
Bloque 2: Título: Dibujo Técnico.			
<p>Materiales de Dibujo Técnico.</p> <p>Formas geométricas: óvalo, ovoide, espiral. Cuadriláteros.</p> <p>Polígonos regulares. Polígonos estrellados.</p> <p>Tangencias y enlaces.</p> <p>Geometría descriptiva.</p>	<p>1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.</p> <p>2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación</p>	<p>1.1 Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo</p> <p>1.2 Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico</p> <p>1.3 Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.</p> <p>1.4 Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.</p>	<p>CEC</p> <p>CMCT,CPAA</p> <p>CMCT,CPAA</p> <p>CMCT,CPAA</p>

<p>Tipos de proyección. Sistemas de representación: Sistema Diédrico, sistema Axonométrico, perspectiva caballera, perspectiva cónica.</p> <p>El dibujo técnico en el diseño. Programas de dibujo por ordenador.</p>	<p>objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p> <p>3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.</p>	<p>2.1 Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.</p> <p>2.2 Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas</p> <p>2.3 Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.</p> <p>2.4 Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.</p> <p>3.1 Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.</p>	<p>CMCT,CPAA</p> <p>CMCT,CPAA</p> <p>CMCT,CPAA</p> <p>CMCT,CPAA</p> <p>CMCT,CD,CPAA</p>
<p>Bloque 3: Título: Fundamentos del diseño.</p>			
<p>La comunicación visual: elementos y finalidades.</p> <p>Fundamentos del diseño: valores funcionales y estéticos.</p> <p>Las formas básicas del diseño.</p> <p>Composiciones modulares. Técnicas.</p> <p>Áreas del diseño: diseño gráfico, de interiores, modas...Finalidades.</p> <p>La imagen corporativa.</p> <p>Reconocimiento y lectura de imágenes en el diseño.</p> <p>El diseño asistido por ordenador. Programas de dibujo.</p> <p>Realización del proceso de creación: boceto (croquis), guion (proyecto) presentación (maqueta) y evaluación del resultado final.</p>	<p>1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales, apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.</p> <p>2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.</p> <p>3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño, adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.</p>	<p>1.1 Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.</p> <p>1.2 Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.</p> <p>2.1 Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.</p> <p>3.1 Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares, utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio</p> <p>3.2 Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.</p> <p>3.3 Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.</p> <p>3.4 Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.</p> <p>3.5 Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, respetando las realizadas por compañeros.</p>	<p>CPAA,CEC</p> <p>CMCT,CPAA,CEC</p> <p>CPAA,CEC</p> <p>CPAA,CSC,CEC</p> <p>CCL,CD,CPAA,CSC,SIE,CEC</p> <p>CCL,CD,CPAA,CSC,SIE,CEC</p> <p>CD,CPAA,SIE</p> <p>CCL,CPAA,CSC,CEC</p>
<p>Bloque 4: Título: Lenguaje audiovisual y multimedia.</p>			
<p>Lenguaje audiovisual. Características.</p>	<p>1. Identificar los distintos elementos que forman la</p>	<p>1.1 Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando</p>	<p>CD,CPAA,CEC</p>

<p>Lenguaje fotográfico. Cámaras. Corrientes estéticas y géneros fotográficos. Aplicaciones técnicas.</p> <p>Lenguaje cinematográfico. Planos, movimientos y angulaciones de cámara. Géneros.</p> <p>Lenguaje visual en prensa. Finalidades de las imágenes en prensa. Lenguaje televisivo. Géneros.</p> <p>Diseño publicitario: fundamentos y estilos.</p> <p>Elementos y composición de los mensajes publicitarios.</p> <p>Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen.</p> <p>Infografía, arte interactivo y videoarte.</p> <p>Multimedia.</p> <p>El proceso colaborativo en la creación artística. Lluvia de ideas, trabajo en equipo.</p>	<p>estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual, valorando la labor de equipo.</p> <p>2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p> <p>3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p> <p>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.</p>	<p>sus factores expresivos.</p> <p>1.2 Realiza un storyboard a modo de guión para la secuencia de una película.</p> <p>2.1 Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara</p> <p>2.2 Analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.</p> <p>2.3 Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.</p> <p>3.1 Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.</p> <p>3.2 Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.</p> <p>3.3 Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.</p> <p>4.1 Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.</p>	<p>CD,CPAA,CEC</p> <p>CD,CPAA,CEC</p> <p>CPAA,CEC</p> <p>CPAA,CEC</p> <p>CD,CPAA,SIE,CEC</p> <p>CD,CPAA,SIE,CEC</p> <p>CCL,CMCT,CD,CPAA,CSC,SIE,CEC</p> <p>CPAA,CSC,CEC</p>
--	--	---	---

TEMPORALIZACIÓN		
Primer trimestre	Segundo trimestre	Tercer trimestre
Bloques: 1,3	Bloques: parte final del bloque 3 y bloque 4	Bloques: 2

COMPETENCIAS CLAVE
CCL.Competencia en comunicación lingüística
CMCT.Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CD.Competencia digital
CPAA.Aprender a aprender
CSC.Competencias sociales y cívicas
SIE.Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor
CEC.Conciencia y expresiones culturales

TRATAMIENTO DE TEMAS TRANSVERSALES	
Educación para la Paz y la Convivencia	Apoyo al equipo de mediación en diseño de campañas publicitarias siendo de aplicación en cualquier bloque pues cada uno de ellos tiene significado en esta labor. Versa sobre afiche y trabajos audiovisuales. Diseño de afiche y logos para el día de la paz por medios tecnológicos. Bloque 2. Tratar transversalmente el tema de la paz en Colombia. Análisis de campañas publicitarias para fomentar creaciones por parte del alumnado.
Prevención de la violencia contra las personas con discapacidad, la violencia terrorista y de toda forma de violencia (racismo, xenofobia, homofobia, etc.)	Apoyo a equipo de mediación en diseño de campañas publicitarias siendo de aplicación los Bloques 1 y 2 pues cada uno de ellos tiene significado en esta labor. Versa sobre afiche (soporte tecnológico) y trabajos audiovisuales.
Igualdad entre hombres y mujeres y prevención de la violencia de género	Campaña de Tweets contra la violencia de género. Tratamiento transversal de la temática en todas las actividades con biografías de mujeres emblemáticas en la materia.
Educación para la salud y sexual	Diseño de pictogramas que traten esta temática. Encuadrado en signo y símbolo. Análisis de campañas publicitarias sobre salud sexual. Bloques 2 y 3.
Educación para el desarrollo e intercultural e integración de minorías (etnias originarias y población afro descendiente)	Colaboración en programas de apoyo al Chocó y en la carrera solidaria para el pueblo Wayuu. Se trata en clase. Bloque 2 y 3.
Educación vial	Diseño de señales de tráfico. Introducción al delineado de carreteras. Bloques 1 y 2.
Educación ambiental y para un desarrollo sostenible	Trabajo con elementos de reciclaje y visita a alguna exposición que gire sobre el arte reciclando. Bloque 3.
Educación para afrontar emergencias y catástrofes	Aplicación del dibujo técnico al trazado de planos de edificios y de rutas de evacuación, por medio de analizar nuestro plan de evacuación. Crear su propio plan de evacuación en caso de catástrofe. Bloque 1.

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Medidas para alumnado que no superó las evaluaciones durante el curso

En educación Plástica Visual y Audiovisual de 4º de Eso se aplicarán las medidas de atención a la diversidad siguientes:

Un trabajo personalizado e individualizado en el aula con refuerzo educativo y apoyo, buscando los procedimientos más adecuados para que puedan conseguir los contenidos mínimos así como las competencias clave.

Se reforzará a la totalidad del alumnado durante los períodos vacacionales con trabajos que tratarán sobre la materia contemplada en cada bloque específico encuadrado cronológicamente en la evaluación correspondiente. En este sentido se mantendrá contacto permanente con dicho alumnado por medio de grupo de WhatsApp, Edmodo o correo electrónico creados a tal efecto.

Este contacto se realiza así mismo personalmente a lo largo de los períodos académicos que se estimen convenientes para la consecución de los objetivos y competencias por este alumnado.

Medidas para alumnado que no superó la evaluación ordinaria

Durante el período comprendido entre la evaluación ordinaria y extraordinaria se diseñan planes específicos de trabajo y refuerzo que comprendan las enseñanzas mínimas consideradas por el Departamento con una atención lo más individualizada posible dirigida a la consecución de las competencias clave y objetivos de la materia de forma suficiente por este alumnado.

Medidas para alumnado con la materia pendiente

Se plantean tareas prácticas para el período de las vacaciones de julio y agosto de similares características a las propuestas durante el año académico, de entrega voluntaria y que supondrá una reducción significativa entorno al 50%

del trabajo a realizar a lo largo del curso siguiente. Se mantiene contacto virtual permanente con el alumnado con materia pendiente para toda problemática que pueda surgir en la realización de las tareas.

Posteriormente se realiza un seguimiento durante las tres evaluaciones del siguiente curso por medio de proponer tareas que aglutinen en sí mismas los contenidos y estándares de aprendizaje de la materia no superada. Su entrega será de modo obligatorio para la recuperación de la materia pendiente.

Se habilitan tutorías on-line (videoconferencia por Facebook, Skipe etc....) para el alumnado interesado que pueden ser presenciales si hay demanda de las mismas por parte del alumnado interesado.

Medidas para alumnado de altas capacidades

El Departamento de Artes Plásticas busca las estrategias necesarias para cumplir con el derecho a la educación de este tipo de alumnado, una vez diagnosticado correctamente y siempre en colaboración con el Departamento de Orientación del Centro, teniendo en cuenta la siguiente máxima:

"Los alumnos superdotados han de poder beneficiarse de las condiciones educativas apropiadas que les permitan desarrollar plenamente sus capacidades, por su propio bien y el de la sociedad en general. De hecho, ningún país puede permitirse malgastar talentos, y se estarían malgastando recursos humanos si no se identificasen a tiempo las potencialidades intelectuales o de otro tipo. Para ello es necesario contar con las herramientas adecuadas".

Recomendación 1248 sobre la Educación de los Alumnos Superdotados

(Comisión de Cultura y Educación del Consejo de Europa, 1994).

Aunque desde nuestro punto de vista la medida más eficaz es la de la aceleración una vez localizado el alumno, se aplicará en la práctica el denominado enriquecimiento o la intervención con un currículo acorde a sus capacidades y diferente del resto del grupo. Si fuesen varios los alumnos con altas capacidades se procedería a su agrupamiento dentro de lo posible.

También se plantean tutorías en las que el alumno con altas capacidades se responsabiliza de un alumno de inferior capacidad adecuándose inconscientemente a un nivel más bajo y no desmotivándose.

La estrategia del mentor (en este caso el profesor) que le permite participar en clase como apoyo al desarrollo didáctico y expositivo de la misma tomando el rol de docente si fuese necesario.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Evaluación inicial

En cursos en los que se conoce el alumnado la evaluación inicial se ciñe a ejercicios de repaso y pulsar el nivel de retención de la materia por parte de este alumnado.

Para alumnado de nueva incorporación o desconocido académicamente, se realiza una observación profunda del comportamiento y reacciones en aula para determinar hábitos de conducta. Académicamente se plantean tareas básicas sobre la materia para definir su nivel. Se acompaña de una prueba tipo test que haga referencia a los aspectos fundamentales de la materia para el curso y nivel tratado.

Evaluaciones parciales y final ordinaria

Para la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado se utilizarán los siguientes instrumentos:

- Pruebas escritas o prácticas. (obligatorio para superar la materia)
- Portafolio con el trabajo individual correspondiente. (obligatorio para superar la materia)
- Trabajos en grupo.
- Observación en el aula.
- Participación en el proceso enseñanza-aprendizaje. (Mejorar la calificación)

Evaluación extraordinaria

- Pruebas escritas o prácticas. (obligatorio para superar la materia)
- Portafolio con el trabajo individual correspondiente. (obligatorio para superar la materia)

Procesos de autoevaluación

En primer lugar el departamento explicará con claridad los criterios de evaluación y los objetivos sobre el producto que se espera obtener.

Partiendo de esta premisa la autoevaluación se realizará apoyándose en los siguientes instrumentos:

Cuestionario de autoevaluación:

Se trata de un cuestionario en el que el estudiante evidencia los esfuerzos realizados, la valoración del trabajo conseguido en la tarea propuesta. (¿Qué sabía?, ¿Cómo lo he aprendido?, ¿He logrado el producto propuesto?, ¿Qué se yo ahora?....), en relación a contenidos tanto del ámbito conceptual, procedimental y actitudinal.

Autoevaluación. Ítems de valoración del proceso realizado.				
¿Qué sabía?	¿He logrado el producto propuesto?	¿Desarrollé el procedimiento adecuadamente?	¿Qué se yo ahora?	¿Cómo lo he aprendido?,
Puntos:	Puntos:	Puntos:	Puntos:	Puntos:
Nota final resultante de la media aritmética de los Ítems:				

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

El Departamento de Dibujo para la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en 4º de ESO calificará con los siguientes porcentajes:

- Pruebas escritas/prácticas: 40%. (de entrega obligatoria para superar la materia)
- Apuntes y trabajos prácticos: 45%. (de entrega obligatoria para superar la materia)
- Observación: interés/aplicación y tareas individuales y grupales, - Participación activa en el proceso enseñanza-aprendizaje: 15%.

Para realizar la media porcentual necesaria conducente a la calificación final para cada evaluación, será necesario alcanzar en cada una de las partes una calificación mayor o igual a 3.5 puntos sobre 10 sin aplicar el porcentaje de cada bloque.

Ejemplo: nota de examen sobre 10= 3.4 puntos. No tiene derecho a realización de media porcentual con resultado de suspenso en la evaluación. Se aplica la misma dinámica en cada bloque excepto en el tercero del apartado "observación".

Tampoco se tendrá derecho a la media porcentual y aritmética en el supuesto de no entregar alguno de los trabajos prácticos incluyendo en entre ellos los apuntes o registro personal de la materia. Queda implícito que la entrega fuera de tiempo y forma de estos trabajos causará también la pérdida del cálculo de media con la consecuencia de no superación de la evaluación correspondiente.

Todo lo anterior explicitado, bien entendido, en el caso de que no haya una justificación médica o lo suficiente importante para ser tenida en cuenta.

Redondeos

Se realizará un redondeo del siguiente modo en las calificaciones con decimales:

En cifras decimales con menos de 0.5 se redondeará a la cifra entera inmediatamente anterior.

Ejemplo: 5.3 = 5 nota final posterior al redondeo.

En cifras decimales con 0.5 o mayor se redondeará a la cifra entera inmediatamente posterior.

Ejemplo: 5.5 = 6 nota final posterior al redondeo. Excepto en la calificación 4 que se redondeará a la cifra entera menor siempre que existan decimales. Ejemplo: 4.8 = 4 no llegando al aprobado en ningún caso.

DECISIONES METODOLÓGICAS Y DIDÁCTICAS

La metodología didáctica en esta etapa será marcadamente activa y participativa, tal y como se refleja en los principios metodológicos de la Orden EDC 1361/2015, favoreciendo el trabajo individual y cooperativo del alumnado, así como el logro de los objetivos y de las competencias correspondientes.

La teoría existente en cada unidad didáctica se presentará previa y simultáneamente a la realización de las sesiones prácticas para que de esta manera el alumnado pueda relacionar mejor la teoría y la práctica de la materia.

Debemos aclarar también en este apartado, que lo que se pretende es la mayor realización de práctica posible por parte del alumnado. Durante las sesiones prácticas se intentará aprovechar el mayor tiempo posible para el trabajo del alumnado verificando que participe todo el grupo.

El alumnado llevará también a cabo exposiciones en sesiones prácticas en pequeño grupo. A través de estas exposiciones se pretende que el alumnado prepare una sesión de una unidad didáctica y que así adquieran nuevas experiencias, ya que esto les transmitirá un enfoque novedoso e de esta forma comprendan los problemas de la puesta

en práctica de algunas tareas y sean capaces de superar esta casuística. Se fomentará el uso de las nuevas tecnologías en este apartado.

Se favorecerá un enfoque competencial, así como la consecución, consolidación e integración de los diferentes estándares por parte del alumnado. Los contenidos y las metodologías activas y contextualizadas asegurarán el desenvolvimiento de las competencias clave a lo largo de toda la etapa.

Las estructuras de aprendizaje cooperativo posibilitarán la resolución conjunta de las tareas y de los problemas, potenciando la inclusión del alumnado.

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual en esta etapa tendrá un carácter eminentemente global y lúdico, hasta el punto de convertir el juego en el contexto ideal para la mayoría de los aprendizajes. Para ello, se dotará al alumnado de los materiales y útiles necesarios para cada tarea y en su caso se invitará al mismo a aportarlos personalmente si el costo es excesivamente elevado para los caudales departamentales.

Se diseñarán diferentes tipos de materiales, adaptados a los distintos niveles y a los diferentes estilos e ritmos de aprendizaje del alumnado con objeto de atender a la diversidad en el aula y personalizar los procesos de construcción de los aprendizajes. Se potenciará el uso de una variedad de materiales y recursos, considerando especialmente la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Esta metodología tendrá su base en el descubrimiento guiado, la resolución de problemas, el trabajo por retos y la cooperación.

El proceso enseñanza-aprendizaje se llevará a cabo en el aula de Dibujo a la que acudirán el alumnado desde sus aulas de referencia. Se plantearán sesiones que discurran en el exterior del aula en contacto con la naturaleza.

ADAPTACIONES DEL CURRÍCULO PARA LA PREPARACIÓN A PRUEBAS SABER 9 y 11

Aunque la materia no aparece como tal en las pruebas saber se tendrá en cuenta el currículo colombiano en aquellos aspectos que competen a las materias que se imparten desde este Departamento y que se relacionan de manera directa con las pruebas Saber colombianas. Teniendo en cuenta que nuestra materia como se dijo antes, no aparece como tal en las mismas, sí se relaciona tangencialmente con otras materias como son las matemáticas, la física que sí están presentes en estas pruebas. Por lo tanto en este sentido se refuerzan aquellos aspectos que se considerarán en dichas pruebas. Ejemplo puede ser la geometría en todos sus aspectos desde el gráfico al numérico. También los esfuerzos que aparecen en las figuras una vez que se ponen en servicio estructural y que el alumnado debe saber relacionar y explicitar en las pruebas Saber.

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS

Como medios de apoyo se cuentan.

- Aula de informática.
- Carro de miniordenadores con conexión a red.

- Proyector de vídeo. Se tienen sesiones apoyándose en medios audiovisuales de materiales personales implantados en la plataforma Moodle recientemente instalada en nuestro servidor.
- Todos los elementos necesarios para el grabado y estampación o de expresión artística contemplada en los contenidos.
- No se utiliza libro de texto.
- Se utiliza celular en el trabajo para el concurso de modelizado 3D de la USC (Universidad de Santiago de Compostela) si hay alumnado suficiente. En todo caso se utilizará en todas las tareas en que sea necesario

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Campaña de afiches a mediación.	Durante los tres trimestres
Realización del cartel para el Concurso de Fotografía	Primer trimestre
Cartel de Carnaval	Primer trimestre
Realización de una vidriera.	Primer trimestre
Concurso de Tuits contra la violencia de género.	Primer trimestre
Certamen de Carteles en torno al tema de Carnaval.	Segundo trimestre
Colaboración en la realización de la sardina de Carnaval.	Primer trimestre/ Segundo trimestre
Visita al Museo Nacional	Segundo trimestre
Taller de grabado y estampación.	Segundo trimestre.
Día del Idioma. Concurso literario y artístico.	Segundo trimestre
Taller de cámara oscura.	Tercer trimestre
Visita a alguna exposición relevante	Tercer trimestre
Taller de fabricación de papel artesanal.	Tercer trimestre
Exposición artística combinada de alumnado del Centro y centros vecinos.	Tercer trimestre
Proyecto de Quito	Primer trimestre/ Segundo trimestre/cuarto trimestre
Las que se puedan plantear posteriormente a la elaboración de este documento.	

MATERIA Y CURSO: Dibujo Técnico I. 1º BACHILLERATO (Grado 11º).

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES APRENDIZAJE	COMPETENCIAS CLAVE
Bloque 1: Título : Geometría y Dibujo técnico			
<p>Trazados geométricos.</p> <p>Instrumentos y materiales del Dibujo Técnico.</p> <p>Reconocimiento de la geometría en la Naturaleza.</p> <p>Identificación de estructuras geométricas en el Arte.</p> <p>Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.</p> <p>Trazados fundamentales en el plano.</p> <p>Circunferencia y círculo.</p> <p>Operaciones con segmentos.</p> <p>Mediatriz.</p> <p>Paralelismo y perpendicularidad.</p> <p>Ángulos.</p> <p>Determinación de lugares geométricos.</p> <p>Aplicaciones.</p> <p>Elaboración de formas basadas en redes modulares.</p> <p>Trazado de polígonos regulares.</p> <p>Resolución gráfica de triángulos.</p> <p>Determinación, propiedades y aplicaciones de sus puntos notables.</p> <p>Resolución gráfica de cuadriláteros y polígonos.</p> <p>Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario.</p>	<p>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.</p> <p>2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	<p>1.1. Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p> <p>1.2. Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.</p> <p>1.3. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.</p> <p>1.4. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.</p> <p>1.5. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.</p> <p>1.6. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.</p> <p>1.7. 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 (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.</p> <p>2.1. 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>	<p>CMCT,CPAA</p> <p>CMCT</p> <p>CMCT,CPAA</p> <p>CCL,CMCT,CPAA</p> <p>CMCT,CPAA</p> <p>CMCT</p> <p>CMCT,CPAA</p> <p>CMCT</p> <p>CMCT,CPAA</p> <p>CMCT,SIE,CEC</p> <p>CMCT,CEC</p>

<p>Representación de formas planas: Trazado de formas proporcionales.</p> <p>Proporcionalidad y semejanza. Construcción y utilización de escalas gráficas.</p> <p>Transformaciones geométricas elementales. Giro, traslación, simetría homotecia y afinidad. Identificación de invariantes. Aplicaciones.</p> <p>Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces. Aplicaciones.</p> <p>Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales.</p> <p>Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial.</p> <p>Geometría y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 2D.</p>			
<p>Bloque 2: Título: Sistemas de representación</p>			
<p>Fundamentos de los sistemas de representación:</p> <p>Los sistemas de representación en el Arte.</p> <p>Evolución histórica de los sistemas de representación.</p> <p>Los sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación. Ventajas e inconvenientes.</p>	<p>1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.</p> <p>2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema Diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p> <p>3. Dibujar perspectivas de formas</p>	<p>1.1. Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema.</p> <p>1.2. Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de 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</p>	<p>CMCT,CPAA,CEC</p> <p>CMCT,CEC</p> <p>CMCT,SIE,CEC</p>

<p>Criterios de selección.</p> <p>Clases de proyección.</p> <p>Sistemas de representación y nuevas tecnologías.</p> <p>Aplicaciones de dibujo vectorial en 3D.</p> <p>Sistema Diédrico:</p> <p>Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas.</p> <p>Disposición normalizada.</p> <p>Reversibilidad del sistema. Número de proyecciones suficientes.</p> <p>Representación e identificación de puntos, rectas y planos. Posiciones en el espacio. Paralelismo y perpendicularidad. Pertenencia e intersección.</p> <p>Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos.</p> <p>Sistema Axonométrico. Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción.</p> <p>Sistema Axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas.</p> <p>Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.</p> <p>Sistema Axonométrico oblicuo: perspectivas caballerías.</p>	<p>tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.</p> <p>4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.</p>	<p>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 caballerías).</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 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 la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordinados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.</p> <p>3.2. Realiza perspectivas caballerías o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordinados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p> <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 de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida.</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 coordinados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p> <p>4.3. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o</p>	<p>CMCT,CEC</p> <p>CMCT,CPAA,CEC</p> <p>CMCT,CEC</p> <p>CMCT</p> <p>CMCT,CEC</p> <p>CMCT,CPAA,SIE,CEC</p> <p>CMCT,CEC</p> <p>CMCT,CEC</p> <p>CMCT,CEC</p> <p>CMCT,CEC</p>
--	--	---	---

<p>Sistema cónico: Elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual.</p> <p>Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales. Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos.</p> <p>Representación simplificada de la circunferencia.</p> <p>Representación de sólidos en los diferentes sistemas.</p> <p>Sistema de planos acotados. Aplicaciones.</p>		<p>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 alzado o con la ayuda de plantillas de curvas.</p>	<p>CMCT,CEC</p>
Bloque 3: Normalización			
<p>Elementos de normalización:</p> <p>El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas.</p> <p>Formatos. Doblado de planos.</p> <p>Vistas. Líneas normalizadas.</p> <p>Escalas. Acotación.</p> <p>Cortes y secciones.</p> <p>Aplicaciones de la normalización:</p> <p>Dibujo industrial.</p> <p>Dibujo arquitectónico.</p>	<p>1. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final.</p> <p>2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.</p>	<p>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</p>	<p>CMCT,CPAA,CSC,SIE</p> <p>CMCT,CPAA</p> <p>CMCT,CPAA,SIE</p> <p>CMCT</p>

TEMPORALIZACIÓN		
Primer trimestre	Segundo trimestre	Tercer trimestre
Bloques: 1,2	Bloques: 2	Bloques: 2,3
COMPETENCIAS CLAVE		
CCL.Competencia en comunicación lingüística		
CMCT.Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología		
CD.Competencia digital		
CPAA.Aprender a aprender		
CSC.Competencias sociales y cívicas		
SIE.Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor		
CEC.Conciencia y expresiones culturales		

TRATAMIENTO DE TEMAS TRANSVERSALES	
Educación para la Paz y la Convivencia	Actividades dirigidas al conocimiento de cómo por medio del Dibujo Técnico se dota a las sociedades de servicios básicos tales como construcciones, avances tecnológicos en medicina o en cualquier ámbito del diseño tecnológico. Todos los bloques.
Prevención de la violencia contra las personas con discapacidad, la violencia terrorista y de toda forma de violencia (racismo, xenofobia, homofobia, etc.)	Actividades que despierten la conciencia del diseño técnico erróneo que se enfoca a cualquier tipo de armamento, instalaciones etc. de tinte político terroristas y fomentar por otra parte el respeto a la diversidad social y de diferente orientación sexual. Bloque 1.
Igualdad entre hombres y mujeres y prevención de la violencia de género	Se mencionan trabajos de ingeniería y arquitectura y se hace hincapié en la igualdad de oportunidades y de género entre hombres y mujeres. Todos los Bloques.
Educación para la salud y sexual	Actividades que despierten la sensibilidad hacia la naturaleza, el cuidado de la salud y la prevención de enfermedades (consumo de agua, distribución de la población, deterioro de especies y entornos naturales, medidas de prevención en la práctica del deporte, dieta equilibrada, educación sexual, etc.)
Educación emocional	Plantear tareas en las que los alumnos aprendan a utilizar las emociones positivas para aumentar la confianza y aprenda a superar las emociones negativas que le dificulten el proceso de aprendizaje.
Educación para el desarrollo e intercultural e integración de minorías (etnias originarias y población afro descendiente)	Realizar actividades en grupos heterogéneos en cuanto a actitud hacia el dibujo técnico y el diseño tecnológico, nivel de habilidad, sexo y a ser posible integrando alumnado de distintas etnias. Fomentar la conciencia de dotaciones a las poblaciones más desfavorecidas de infraestructuras y servicios. Diseño de elementos básicos para la vida diaria de estas poblaciones. Todos los bloques.
Educación vial	Delineados y representaciones en acotado de elementos viales, carreteras etc... Bloque2.
Educación ambiental y para un desarrollo sostenible	Utilización de artículos de revistas o periódicos de contenido ecológico que incluya , datos sobre el tratamiento de residuos en la construcción, fabricación, salud laboral, etc. La realización de este tipo de actividades relacionadas pondrá de manifiesto la utilidad de la ecología en sus futuros puestos de trabajo desde el punto de vista económico al tiempo que concienciarán al alumnado en la necesidad de conservar el medio ambiente. Bloque 2 y 3
Educación para afrontar emergencias y catástrofes	Aplicación del dibujo técnico al trazado de planos de edificios y de rutas de evacuación, por medio de analizar nuestro plan de evacuación. Crear su propio plan de evacuación en caso de catástrofe. Análisis del plan de evacuación del Centro. Bloque 3.

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Medidas para alumnado que no superó las evaluaciones durante el curso

En dibujo Técnico de primero de bachillerato se aplicarán las medidas de atención a la diversidad siguientes:

Un trabajo personalizado e individualizado en el aula con refuerzo educativo y apoyo, buscando los procedimientos más adecuados para que puedan conseguir los contenidos mínimos así como las competencias clave.

Se reforzará a la totalidad del alumnado durante los períodos vacacionales con trabajos que tratarán sobre la materia contemplada en cada bloque específico encuadrado cronológicamente en la evaluación correspondiente. En este sentido se mantendrá contacto permanente con dicho alumnado por medio de grupo de WhatsApp, Edmodo o correo electrónico creados a tal efecto.

Este contacto se realiza así mismo personalmente a lo largo de los períodos académicos que se estimen convenientes para la consecución de los objetivos y competencias por este alumnado.

Medidas para alumnado que no superó la evaluación ordinaria

Durante el período comprendido entre la evaluación ordinaria y extraordinaria se diseñan planes específicos de trabajo y refuerzo que comprendan las enseñanzas mínimas consideradas por el Departamento con una atención lo más individualizada posible dirigida a la consecución de las competencias clave y objetivos de la materia de forma suficiente por este alumnado.

Medidas para alumnado con la materia pendiente

Se plantean tareas prácticas para el periodo de las vacaciones de julio y agosto de similares características a las propuestas durante el año académico, de entrega voluntaria y que supondrá una reducción significativa entorno al 50% del trabajo a realizar a lo largo del curso siguiente. Se mantiene contacto virtual permanente con el alumnado con materia pendiente para toda problemática que pueda surgir en la realización de las tareas.

Posteriormente se realiza un seguimiento durante las tres evaluaciones del siguiente curso por medio de proponer tareas que aglutinen en sí mismas los contenidos y estándares de aprendizaje de la materia no superada. Su entrega será de modo obligatorio para la recuperación de la materia pendiente.

Se habilitan tutorías on-line (videoconferencia por Facebook, Skipe etc....) para el alumnado interesado que pueden ser presenciales si hay demanda de las mismas por parte del alumnado interesado.

Medidas para alumnado de altas capacidades

Se plantean las mismas que para la etapa de la ESO. Desde nuestro punto de vista la medida más eficaz es la de la aceleración una vez localizado el alumno, se aplicará en la práctica el denominado enriquecimiento o la intervención con un currículo acorde a sus capacidades y diferente del resto del grupo. Si fuesen varios los alumnos con altas capacidades se procedería a su agrupamiento dentro de lo posible.

También se plantean tutorías en las que el alumno con altas capacidades se responsabiliza de un alumno de inferior capacidad adecuándose inconscientemente a un nivel más bajo y no desmotivándose.

La estrategia del mentor (en este caso el profesor) que le permite participar en clase como apoyo al desarrollo didáctico y expositivo de la misma tomando el rol de docente si fuese necesario.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Evaluación inicial

Generalmente dado que el alumnado ya ha cursado la materia la evaluación inicial se ciñe a ejercicios de repaso y pulsar el nivel de retención de la materia por parte de este alumnado.

Para el alumnado de nueva incorporación o desconocido académicamente, se realiza una observación profunda del comportamiento y reacciones en aula para determinar hábitos de conducta. Académicamente se plantean tareas básicas

sobre la materia para definir su nivel. Se acompaña de una prueba tipo test que haga referencia a los aspectos fundamentales de la materia para el curso y nivel tratado.

Evaluaciones parciales y final ordinaria

Para la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado se utilizarán los siguientes instrumentos:

- Pruebas escritas o prácticas. (obligatorio para superar la materia)
- Portafolio con el trabajo individual correspondiente. (obligatorio para superar la materia)
- Trabajos en grupo.
- Observación en el aula.
- Participación en el proceso enseñanza-aprendizaje. (Mejorar la calificación)

Evaluación extraordinaria

- Pruebas escritas o prácticas. (obligatorio para superar la materia)
- Portafolio con el trabajo individual correspondiente. (obligatorio para superar la materia)

Procesos de autoevaluación

En primer lugar el departamento explicará con claridad los criterios de evaluación y los objetivos sobre el producto que se espera obtener.

Partiendo de esta premisa la autoevaluación de realizará apoyándose en los siguientes instrumentos:

Cuestionario de autoevaluación:

Se trata de un cuestionario en el que el estudiante evidencia los esfuerzos realizados, la valoración del trabajo conseguido en la tarea propuesta. (¿Qué sabía?, ¿Cómo lo he aprendido?, ¿He logrado el producto propuesto?, ¿Qué se yo ahora?....), en relación a contenidos tanto del ámbito conceptual, procedimental y actitudinal.

Autoevaluación. Ítems de valoración del proceso realizado.				
¿Qué sabía?	¿He logrado el producto propuesto?	¿Desarrollé el procedimiento adecuadamente?	¿Qué se yo ahora?	¿Cómo lo he aprendido?,
Puntos:	Puntos:	Puntos:	Puntos:	Puntos:
Nota final resultante de la media aritmética de los Ítems:				

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

El Departamento de Dibujo para la materia de Dibujo Técnico en primero de Bachillerato calificará con los siguientes porcentajes:

- Pruebas escritas/prácticas: 65%. (de entrega obligatoria para superar la materia)
- Apuntes y trabajos prácticos: 25%. (de entrega obligatoria para superar la materia)
- Observación: interés/aplicación y tareas individuales y grupales, - Participación en el proceso enseñanza-aprendizaje: 10%.

Para realizar la media porcentual necesaria conducente a la calificación final para cada evaluación, será necesario alcanzar en cada una de las partes una calificación mayor o igual a 3.5 puntos sobre 10 sin aplicar el porcentaje de cada bloque.

Ejemplo: nota de examen sobre 10= 3.4 puntos. No tiene derecho a realización de media porcentual con resultado de suspenso en la evaluación. Se aplica la misma dinámica en cada bloque excepto en el tercero del apartado "observación".

Tampoco se tendrá derecho a la media porcentual y aritmética en el supuesto de no entregar alguno de los trabajos prácticos incluyendo en entre ellos los apuntes o registro personal de la materia. Queda implícito que la entrega fuera de tiempo y forma de estos trabajos causará también la pérdida del cálculo de media con la consecuencia de no superación de la evaluación correspondiente.

Todo lo anterior explicitado, bien entendido, en el caso de que no haya una justificación médica o lo suficiente importante para ser tenida en cuenta.

Redondeos

Se realizará un redondeo del siguiente modo en las calificaciones con decimales:

En cifras decimales con menos de 0.5 se redondeará a la cifra entera inmediatamente anterior.

Ejemplo: 5.3 = 5 nota final posterior al redondeo.

En cifras decimales con 0.5 o mayor se redondeará al acifra entera inmediatamente posterior.

Ejemplo: 5.5 = 6 nota final posterior al redondeo. Excepto en la calificación 4 que se redondeará a la cifra entera menor siempre que existan decimales. Ejemplo: 4.8 = 4 no llegando al aprobado en ningún caso.

DECISIONES METODOLÓGICAS Y DIDÁCTICAS

La metodología como cita la Orden ECD 1361/2015 para transitar el camino hacia la abstracción y la comprensión de las ideas tendremos que apoyarnos en la utilización de métodos perceptivos y reflexivos.

Para lograr los objetivos y capacidades propuestas en la materia se mantendrá un permanente diálogo entre teoría y experimentación, trabajando ambas simultáneamente en el aula, entre deducción e inducción, integrando la conceptualización en los procedimientos gráficos para su representación, análisis y elección si es el caso.

Se priorizará por lo tanto la elaboración de bocetos a mano alzada, el dibujo con herramientas convencionales (euclidianas principalmente) sobre soporte tradicional que sería bueno complementarlo con la utilización de aplicaciones informáticas (aplicaciones CAD) para conseguir los objetivos planteados, pero que es imposible dada la carencia de soporte informático adecuado a este tipo de aplicaciones. Así pues, los métodos de trabajo prácticos que caracterizan al Dibujo Técnico permiten al profesorado incorporar estrategias didácticas específicas que respondan a las diversas capacidades de comprensión y abstracción que tiene el alumnado con el fin último de que este consiga alcanzar las competencias establecidas en esta materia. Por otra parte, el carácter instrumental del Dibujo Técnico, permite trabajar de forma interdisciplinar contenidos comunes con otras materias, especialmente del ámbito artístico, tecnológico, físico y matemático, además de permitir la orientación de las alumnas y los alumnos hacia campos del conocimiento o estudios superiores relacionados. Finalmente, cabe destacar el papel cada vez más predominante de las tecnologías de la información y la comunicación, especialmente de la utilización de programas de diseño asistido por ordenador, de herramientas vectoriales para la edición gráfica o de aplicaciones de geometría interactiva. Su inclusión en el currículo, no como contenido en sí mismo, sino como herramienta, debe servir para que el alumnado conozca las posibilidades de estas aplicaciones, valore la exactitud, rapidez y limpieza que proporcionan, sirva de estímulo en su formación y permita la adquisición de una visión más completa e integrada en la realidad de la materia de Dibujo técnico. En cualquier caso, a este respecto y en la medida de lo posible, es aconsejable la utilización de recursos formativos disponibles en Internet, de software libre o, en su caso, de versiones gratuitas de entrenamiento de aplicaciones comerciales de implantación significativa.

El proceso enseñanza-aprendizaje se llevará a cabo en el aula de Dibujo a la que acudirá el alumnado desde sus aulas de referencia.

ADAPTACIONES DEL CURRÍCULO PARA LA PREPARACIÓN A PRUEBAS SABER 9 y 11

Aunque la materia no aparece como tal en las pruebas saber se tendrá en cuenta el currículo colombiano en aquellos aspectos que competen a las materias que se imparten desde este Departamento y que se relacionan de manera directa con las pruebas Saber colombianas. Teniendo en cuenta que nuestra materia como se dijo antes, no aparece como tal en las mismas, sí se relaciona tangencialmente con otras materias como son las matemáticas, la física... que sí están presentes en estas pruebas. Por lo tanto en este sentido se refuerzan aquellos aspectos que se considerarán en dichas pruebas. Ejemplo puede ser la geometría en todos sus aspectos desde el gráfico al numérico. También los esfuerzos que aparecen en las figuras una vez que se ponen en servicio estructural y que el alumnado debe saber relacionar y explicitar en las pruebas Saber.

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS

Como medios de apoyo se cuentan.

- Proyector de vídeo. Se tienen sesiones apoyándose en medios audiovisuales de materiales personales implantados en la plataforma Moodle recientemente instalada en nuestro servidor.
- No se utiliza libro de texto.
- Los propios tradicionalmente en el aula

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Realización del cartel para el Concurso de Fotografía	Primer trimestre
Concurso de Tuits contra la violencia de género.	Primer trimestre
Certamen de Carteles en torno al tema de Carnaval.	Primer y segundo trimestre
Realización de la sardina de Carnaval.	Primer trimestre/ Segundo trimestre
Día del Idioma. Concurso literario y artístico.	Segundo trimestre
Taller de diseño asistido por ordenador en colaboración con centros públicos del entorno. A través de la plataforma Moodle.	Segundo trimestre y Tercer trimestre
Concurso modelado con móvil 3Dmobile (USC)	Segundo trimestre y Tercer trimestre
Taller de cámara oscura.	Tercer trimestre
Visita exposición relevante	Tercer trimestre
Exposición artística combinada de alumnado del Centro y centros vecinos.	Tercer trimestre

Las que se puedan plantear posteriormente a la elaboración de este documento.

MATERIA Y CURSO: Dibujo Técnico II. 2º BACHILLERATO (Grado 12º)

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES APRENDIZAJE	Competencias Clave
Bloque 1: Título Bloque 1: Geometría y Dibujo técnico			
<p>Resolución de problemas geométricos: Proporcionalidad.</p> <p>El rectángulo áureo. Aplicaciones.</p> <p>Construcción de figuras planas equivalentes.</p> <p>Relación entre los ángulos y la circunferencia. Arco capaz.</p> <p>Aplicaciones.</p> <p>Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical.</p> <p>Aplicación a la resolución de tangencias.</p> <p>Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias.</p> <p>Trazado de curvas cónicas y técnicas:</p> <p>Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola.</p> <p>Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones.</p> <p>Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y evolventes.</p> <p>Aplicaciones.</p> <p>Transformaciones geométricas: Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia.</p> <p>Aplicaciones.</p>	<p>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.</p> <p>2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.</p> <p>3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.</p>	<p>1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.</p> <p>1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión.</p> <p>1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.</p> <p>1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.</p> <p>1.5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p> <p>2.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.</p> <p>2.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.</p> <p>2.1. Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.</p> <p>3.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.</p> <p>3.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.</p> <p>3.3. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.</p>	<p>CMCT,CD,CPAA,CEC</p> <p>CMCT,CPAA</p> <p>CMCT,CPAA</p> <p>CMCT,CPAA,SIE</p> <p>CMCT,CPAA,SIE</p> <p>CMCT,CPAA,CEC</p> <p>CMCT,CPAA</p> <p>CMCT,CPAA,SIE</p> <p>CMCT,CPAA</p> <p>CMCT,CPAA,SIE</p> <p>CCL, CMCT,CPAA,SIE</p>

Bloque 2: Título: Sistemas de representación.			
Punto, recta y plano en sistema Diédrico:	1. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la "visión espacial", analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.	1.1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema Diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.	CMCT,CPAA
Resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad.		1.2. Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.	CMCT,CPAA
Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas.		1.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema Diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados.	CMCT,CPAA
Abatimiento de planos. Determinación de sus elementos.	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.	2.1. Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.	CMCT,CPAA,CEC
Aplicaciones.		2.2. Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.	CMCT,CPAA
Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones.		2.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.	CMCT,CPAA
Cambios de plano.		2.4. Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida.	CMCT,CPAA
Determinación de las nuevas proyecciones.		2.5. Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.	CMCT,CPAA,CEC
Aplicaciones.		3.1. Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección.	CMCT,CPAA
Construcción de figuras planas.	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.	3.2. Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios.	
Afinidad entre proyecciones.		3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o	
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.			

<p>Tipología de las axonometrías ortogonales. Ventajas e inconvenientes.</p> <p>Representación de figuras planas.</p> <p>Representación simplificada de la circunferencia.</p> <p>Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones.</p>		<p>perspectivas caballerías.</p>	
<p>Bloque 3: Título: Documentación gráfica de proyectos.</p>			
<p>Elaboración de bocetos, croquis y planos.</p> <p>El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual.</p> <p>El proyecto: tipos y elementos.</p> <p>Planificación de proyectos.</p> <p>Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas.</p> <p>Elaboración de las primeras ideas.</p> <p>Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas.</p> <p>Elaboración de dibujos acotados.</p> <p>Elaboración de croquis de piezas y conjuntos. Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción.</p> <p>Presentación de proyectos.</p> <p>Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo.</p> <p>Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos.</p> <p>Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas.</p>	<p>1. Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.</p> <p>2. Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.</p>	<p>1.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo técnico.</p> <p>1.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.</p> <p>1.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.</p> <p>1.4. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.</p> <p>2.1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.</p> <p>2.2. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.</p> <p>2.3. Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.</p> <p>2.4. Presenta los trabajos de Dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.</p>	<p>CCL,CMCT,CD,CPAA,CSC,SIE,CEC</p> <p>CMCT,CPAA,CEC</p> <p>CCL, CMCT,CPAA</p> <p>CCL, CMCT,CPAA,CSC,SIE</p> <p>CMCT,CD,CPAA</p> <p>CCL, CMCT,CD,CPAA,CEC</p> <p>CCL, CMCT,CD,CPAA,CSC,SIE,CEC</p> <p>CCL,CMCT,CD,CPAA,CSC,SIE,CEC</p>

Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas.			
Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.			

TEMPORALIZACIÓN		
Primer trimestre	Segundo trimestre	Tercer trimestre
Bloques: 1,2	Bloques: 2	Bloques: 2,3

COMPETENCIAS CLAVE
CCL.Competencia en comunicación lingüística
CMCT.Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CD.Competencia digital
CPAA.Aprender a aprender
CSC.Competencias sociales y cívicas
SIE.Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor
CEC.Conciencia y expresiones culturales

TRATAMIENTO DE TEMAS TRANSVERSALES	
Educación para la Paz y la Convivencia	Actividades dirigidas al conocimiento de cómo por medio del Dibujo Técnico se dota a las sociedades de servicios básicos tales como construcciones, avances tecnológicos en medicina o en cualquier ámbito del diseño tecnológico. Todos los bloques.
Prevención de la violencia contra las personas con discapacidad, la violencia terrorista y de toda forma de violencia (racismo, xenofobia, homofobia, etc.)	Actividades que despierten la conciencia del diseño técnico erróneo que se enfoca a cualquier tipo de armamento, instalaciones etc. de tinte político terroristas y fomentar por otra parte el respeto a la diversidad social y de diferente orientación sexual. Bloque 1.
Igualdad entre hombres y mujeres y prevención de la violencia de género	Se mencionan trabajos de ingeniería y arquitectura y se hace hincapié en la igualdad de oportunidades y de género entre hombres y mujeres. Todos los Bloques.
Educación para la salud y sexual	Actividades que despierten la sensibilidad hacia la naturaleza, el cuidado de la salud y la prevención de enfermedades (consumo de agua, distribución de la población, deterioro de especies y entornos naturales, medidas de prevención en la práctica del deporte, dieta equilibrada, educación sexual, etc.)
Educación emocional	Plantear tareas en las que los alumnos aprendan a utilizar las emociones positivas para aumentar la confianza y aprenda a superar las emociones negativas que le dificulten el proceso de aprendizaje.
Educación para el desarrollo e intercultural e integración de minorías (etnias originarias y población afro descendiente)	Realizar actividades en grupos heterogéneos en cuanto a actitud hacia el dibujo técnico y el diseño tecnológico, nivel de habilidad, sexo y a ser posible integrando alumnado de distintas etnias. Fomentar la conciencia de dotaciones a las poblaciones más desfavorecidas de infraestructuras y servicios. Diseño de elementos básicos para la vida diaria de estas poblaciones. Todos los bloques.
Educación vial	Delineados y representaciones en acotado de elementos viales, carreteras etc... Bloque2.
Educación ambiental y para un desarrollo sostenible	Utilización de artículos de revistas o periódicos de contenido ecológico que incluya , datos sobre el tratamiento de residuos en la construcción, fabricación, salud laboral, etc. La realización de este tipo de actividades relacionadas pondrá de manifiesto la utilidad de la ecología en sus futuros puestos de trabajo desde el punto de vista económico al tiempo que concienciarán al alumnado en la necesidad de conservar el medio ambiente. Bloque 2 y 3
Educación para afrontar emergencias y catástrofes	Aplicación del dibujo técnico al trazado de planos de edificios y de rutas de evacuación, por medio de analizar nuestro plan de evacuación. Crear su propio plan de evacuación en caso de catástrofe. Análisis del plan de evacuación del Centro. Bloque 3.

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Medidas para alumnado que no superó las evaluaciones durante el curso

En dibujo Técnico de segundo de bachillerato se aplicarán las medidas de atención a la diversidad siguientes:

Un trabajo personalizado e individualizado en el aula con refuerzo educativo y apoyo, buscando los procedimientos más adecuados para que puedan conseguir los contenidos mínimos así como las competencias clave.

Se reforzará a la totalidad del alumnado durante los períodos vacacionales con trabajos que tratarán sobre la materia contemplada en cada bloque específico encuadrado cronológicamente en la evaluación correspondiente. En este sentido se mantendrá contacto permanente con dicho alumnado por medio de grupo de WhatsApp, Edmodo o correo electrónico creados a tal efecto.

Este contacto se realiza así mismo personalmente a lo largo de los períodos académicos que se estimen convenientes para la consecución de los objetivos y competencias por este alumnado.

Medidas para alumnado que no superó la evaluación ordinaria

Durante el período comprendido entre la evaluación ordinaria y extraordinaria se diseñan planes específicos de trabajo y refuerzo que comprendan las enseñanzas mínimas consideradas por el Departamento con una atención lo más individualizada posible dirigida a la consecución de las competencias clave y objetivos de la materia de forma suficiente por este alumnado.

Medidas para alumnado con la materia pendiente

Se plantean tareas prácticas para el período de las vacaciones de julio y agosto de similares características a las propuestas durante el año académico, de entrega voluntaria y que supondrá una reducción significativa entorno al 50% del trabajo a realizar a lo largo del curso siguiente. Se mantiene contacto virtual permanente con el alumnado con materia pendiente para toda problemática que pueda surgir en la realización de las tareas.

Posteriormente se realiza un seguimiento durante las tres evaluaciones del siguiente curso por medio de proponer tareas que aglutinen en sí mismas los contenidos y estándares de aprendizaje de la materia no superada. Su entrega será de modo obligatorio para la recuperación de la materia pendiente.

Se habilitan tutorías on-line (videoconferencia por Facebook, Skype etc....) para el alumnado interesado que pueden ser presenciales si hay demanda de las mismas por parte del alumnado interesado.

Medidas para alumnado de altas capacidades

Se plantean las mismas que para la etapa de la ESO. Desde nuestro punto de vista la medida más eficaz es la de la aceleración una vez localizado el alumno, se aplicará en la práctica el denominado enriquecimiento o la intervención con

un currículo acorde a sus capacidades y diferente del resto del grupo. Si fuesen varios los alumnos con altas capacidades se procedería a su agrupamiento dentro de lo posible.

También se plantean tutorías en las que el alumno con altas capacidades se responsabiliza de un alumno de inferior capacidad adecuándose inconscientemente a un nivel más bajo y no desmotivándose.

La estrategia del mentor (en este caso el profesor) que le permite participar en clase como apoyo al desarrollo didáctico y expositivo de la misma tomando el rol de docente si fuese necesario.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Evaluación inicial

Generalmente dado que el alumnado ya ha cursado la materia la evaluación inicial se ciñe a ejercicios de repaso y pulsar el nivel de retención de la materia por parte de este alumnado.

Para el alumnado de nueva incorporación o desconocido académicamente, se realiza una observación profunda del comportamiento y reacciones en aula para determinar hábitos de conducta. Académicamente se plantean tareas básicas sobre la materia para definir su nivel. Se acompaña de una prueba tipo test que haga referencia a los aspectos fundamentales de la materia para el curso y nivel tratado.

Evaluaciones parciales y final ordinaria

Para la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado se utilizarán los siguientes instrumentos:

- Pruebas escritas o prácticas. (obligatorio para superar la materia)
- Portafolio con el trabajo individual correspondiente. (obligatorio para superar la materia)
- Trabajos en grupo.
- Observación en el aula.
- Participación en el proceso enseñanza-aprendizaje. (Mejorar la calificación)

Evaluación extraordinaria

- Pruebas escritas o prácticas. (obligatorio para superar la materia)
- Portafolio con el trabajo individual correspondiente. (obligatorio para superar la materia)

Procesos de autoevaluación

En primer lugar el departamento explicará con claridad los criterios de evaluación y los objetivos sobre el producto que se espera obtener.

Partiendo de esta premisa la autoevaluación de realizará apoyándose en los siguientes instrumentos:

Cuestionario de autoevaluación:

Se trata de un cuestionario en el que el estudiante evidencia los esfuerzos realizados, la valoración del trabajo conseguido en la tarea propuesta. (¿Qué sabía?, ¿Cómo lo he aprendido?, ¿He logrado el producto propuesto?, ¿Qué se yo ahora?....), en relación a contenidos tanto del ámbito conceptual, procedimental y actitudinal.

Autoevaluación. Ítems de valoración del proceso realizado.				
¿Qué sabía?	¿He logrado el producto propuesto?	¿Desarrollé el procedimiento adecuadamente?	¿Qué se yo ahora?	¿Cómo lo he aprendido?,
Puntos:	Puntos:	Puntos:	Puntos:	Puntos:
Nota final resultante de la media aritmética de los Ítems:				

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

El Departamento de Dibujo para la materia de Dibujo Técnico en segundo de Bachillerato calificará con los siguientes porcentajes:

- Pruebas escritas/prácticas: 65%. (de entrega obligatoria para superar la materia)
- Apuntes y trabajos prácticos: 25%. (de entrega obligatoria para superar la materia)
- Observación: interés/aplicación y tareas individuales y grupales, - Participación en el proceso enseñanza-aprendizaje: 10%.

Para realizar la media porcentual necesaria conducente a la calificación final para cada evaluación, será necesario alcanzar en cada una de las partes una calificación mayor o igual a 3.5 puntos sobre 10 sin aplicar el porcentaje de cada bloque.

Ejemplo: nota de examen sobre 10= 3.4 puntos. No tiene derecho a realización de media porcentual con resultado de suspenso en la evaluación. Se aplica la misma dinámica en cada bloque excepto en el tercero del apartado "observación".

Tampoco se tendrá derecho a la media porcentual y aritmética en el supuesto de no entregar alguno de los trabajos prácticos incluyendo en entre ellos los apuntes o registro personal de la materia. Queda implícito que la entrega fuera de tiempo y forma de estos trabajos causará también la pérdida del cálculo de media con la consecuencia de no superación de la evaluación correspondiente.

Todo lo anterior explicitado, bien entendido, en el caso de que no haya una justificación médica o lo suficiente importante para ser tenida en cuenta.

Redondeos

Se realizará un redondeo del siguiente modo en las calificaciones con decimales:

En cifras decimales con menos de 0.5 se redondeará a la cifra entera inmediatamente anterior.

Ejemplo: 5.3 = 5 nota final posterior al redondeo.

En cifras decimales con 0.5 o mayor se redondeará a la cifra entera inmediatamente posterior.

Ejemplo: 5.5 = 6 nota final posterior al redondeo. Excepto en la calificación 4 que se redondeará a la cifra entera menor siempre que existan decimales. Ejemplo: 4.8 = 4 no llegando al aprobado en ningún caso.

DECISIONES METODOLÓGICAS Y DIDÁCTICAS

La metodología como cita la Orden ECD 1361/2015 para transitar el camino hacia la abstracción y la comprensión de las ideas tendremos que apoyarnos en la utilización de métodos perceptivos y reflexivos.

Para lograr los objetivos y capacidades propuestas en la materia se mantendrá un permanente diálogo entre teoría y experimentación, trabajando ambas simultáneamente en el aula, entre deducción e inducción, integrando la conceptualización en los procedimientos gráficos para su representación, análisis y elección si es el caso.

Se priorizará por lo tanto la elaboración de bocetos a mano alzada, el dibujo con herramientas convencionales (euclidianas principalmente) sobre soporte tradicional que sería bueno complementarlo con la utilización de aplicaciones informáticas (aplicaciones CAD) para conseguir los objetivos planteados, pero que es imposible dada la carencia de soporte informático adecuado a este tipo de aplicaciones. Así pues, los métodos de trabajo prácticos que caracterizan al Dibujo Técnico permiten al profesorado incorporar estrategias didácticas específicas que respondan a las diversas capacidades de comprensión y abstracción que tiene el alumnado con el fin último de que este consiga alcanzar las competencias establecidas en esta materia. Por otra parte, el carácter instrumental del Dibujo Técnico, permite trabajar de forma interdisciplinar contenidos comunes con otras materias, especialmente del ámbito artístico, tecnológico, físico y matemático, además de permitir la orientación de las alumnas y los alumnos hacia campos del conocimiento o estudios superiores relacionados. Finalmente, cabe destacar el papel cada vez más predominante de las tecnologías de la información y la comunicación, especialmente de la utilización de programas de diseño asistido por ordenador, de herramientas vectoriales para la edición gráfica o de aplicaciones de geometría interactiva. Su inclusión en el currículo, no como contenido en sí mismo, sino como herramienta, debe servir para que el alumnado conozca las posibilidades de estas aplicaciones, valore la exactitud, rapidez y limpieza que proporcionan, sirva de estímulo en su formación y permita la adquisición de una visión más completa e integrada en la realidad de la materia de Dibujo técnico. En cualquier caso, a este respecto y en la medida de lo posible, es aconsejable la utilización de recursos formativos disponibles en Internet, de software libre o, en su caso, de versiones gratuitas de entrenamiento de aplicaciones comerciales de implantación significativa.

El proceso enseñanza-aprendizaje se llevará a cabo en el aula de Dibujo a la que acudirá el alumnado desde sus aulas de referencia.

ADAPTACIONES DEL CURRÍCULO PARA LA PREPARACIÓN A PRUEBAS SABER 9 y 11

Aunque la materia no aparece como tal en las pruebas saber se tendrá en cuenta el currículo colombiano en aquellos aspectos que competen a las materias que se imparten desde este Departamento y que se relacionan de manera directa con las pruebas Saber colombianas. Teniendo en cuenta que nuestra materia como se dijo antes, no aparece como tal en las mismas, sí se relaciona tangencialmente con otras materias como son las matemáticas, la física... que sí están presentes en estas pruebas. Por lo tanto en este sentido se refuerzan aquellos aspectos que se considerarán en dichas pruebas. Ejemplo puede ser la geometría en todos sus aspectos desde el gráfico al numérico. También los esfuerzos que aparecen en las figuras una vez que se ponen en servicio estructural y que el alumnado debe saber relacionar y explicitar en las pruebas Saber.

RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS

Como medios de apoyo se cuentan.

- Proyector de vídeo. Se tienen sesiones apoyándose en medios audiovisuales de materiales personales implantados en la plataforma Moodle recientemente instalada en nuestro servidor.
- No se utiliza libro de texto.
- Los propios tradicionalmente en el aula

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Realización del cartel para el Concurso de Fotografía

Primer trimestre

Concurso de Tuits contra la violencia de género.	Primer trimestre
Certamen de Carteles en torno al tema de Carnaval.	Primer y segundo trimestre
Realización de la sardina de Carnaval.	Primer trimestre/ Segundo trimestre
Día del Idioma. Concurso literario y artístico.	Segundo trimestre
Taller de diseño asistido por ordenador en colaboración con centros públicos del entorno. A través de la plataforma Moodle.	Segundo trimestre y Tercer trimestre
Concurso modelado con móvil 3Dmobile (USC)	Segundo trimestre y Tercer trimestre
Visita exposición relevante	Tercer trimestre
Exposición artística combinada de alumnado del Centro y centros vecinos.	Tercer trimestre
Las que se puedan plantear posteriormente a la elaboración de este documento.	

PLAN DE FOMENTO A LA LECTURA EN LA ESO.

El plan de fomento a lectura ha de entenderse como un conjunto de actuaciones destinadas a mejorar tanto la competencia lectora como a potenciar las capacidades de los alumnos para analizar diferentes tipos de documentos de contenido científico, extraer de ellos las ideas esenciales y ser capaces de reorganizarlas en la forma de contenidos propios que respeten la propiedad intelectual.

Programación de lecturas obligatorias en 4º de ESO:

Dos libros para el segundo ciclo de ESO, un libro de un autor español y otro latinoamericano. Se realizarán unos diseños o ilustraciones que reflejen el contenido de la publicación. Se podrán realizar en diversas técnicas.

Se coordinan las lecturas con el resto de Departamentos de Educación Secundaria liderados por el Departamento de Lengua española y Literatura.

EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA. INSTRUMENTOS E INDICADORES DE LOGRO

Instrumentos de evaluación para el alumnado:

- Pruebas escritas o prácticas.
- Portafolio con el trabajo individual correspondiente.
- Trabajos en grupo.
- Observación en el aula.
- Participación en el proceso enseñanza-aprendizaje. (Mejorar la calificación)

Relacionado todo ello con el logro de los objetivos y de la consecución de la competencias clave.

Para el proceso de enseñanza en sí:

- Índice estadístico de logro de los objetivos de modo suficiente en el conjunto del alumnado que cursa la materia y compararlo con el resultados de otros años
- Índice estadístico de superación de la prueba de la Selectividad española.
- Encuesta sobre el proceso y el desempeño docente al conjunto del alumnado que cursa la materia propuesta por el docente.

Calidad del producto obtenido en los diferentes cursos y niveles y mejora del mismo con el avance académico del alumnado en los sucesivos cursos y niveles.

COORDINACIÓN VERTICAL CON OTRAS ETAPAS

1. Taller de fabricación de papel con reciclado
2. Colaboración en certámenes artísticos con participación de alumnado de ESO, Bachillerato, Educación Primaria y Educación infantil.
3. Concursos del Centro: Postales navideñas, Cartel de Carnaval y otros.
4. Fabricación de la sardina de Carnaval.
5. Plan Lector.
6. Plan Tic.

1. Encuentros académicos con otras etapas

COORDINACIÓN CON OTROS DEPARTAMENTOS

En ESO:

Departamento de Inglés: “Concurso de vídeos”. Realización de cartelería.

Departamento de Geografía e Historia: concurso de fotografía, confección de instrumentos, salidas conjuntas, visita a exposiciones. Todo ello relacionado en las coincidencias entre los aspectos curriculares coincidentes entre ambos Departamentos y el currículo colombiano. Participación en el Proyecto de Quito (Ecuador)

Departamento de Tecnología: concurso de Tweets

Departamento de Lengua Española y Literatura: Plan Lector, Día del Idioma, Concurso Artístico y Literario.

Departamento de Matemáticas: coordinación en aspectos de enunciados matemáticos en Sistemas de Representación (plano, recta, punto, triedro trirectángulo), Geometría Analítica y Geometría Plana. Áreas y Volúmenes. Todo ello en ESO y bachillerato.

Departamento de Física y Química: coordinación en aspectos de Estática referidos a elementos constructivos puestos en servicio, sus esfuerzos y resistencia al colapso ante estos. Se trata en Bachillerato en Sistemas de Representación y en ESO se analizan de modo introductorio la compresión, torsión y flexión a la que se ven sometidos los elementos arquitectónicos junto a la relación e interdisciplinariedad de ambas materias.

Departamento de Biología y Geología: coordinación en aspectos referidos a perfiles geológicos y su cálculo en sistema acotado centrado en Bachillerato, igualmente colaboración en el viaje al Amazonas

En la ESO hay este presente curso una colaboración en la organización y coordinación del viaje al Amazonas junto al profesor Pablo Pinedo y el profesor Jaime Prieto Prieto.

En Bachillerato:

Departamento de Inglés: “Concurso de vídeos”.

Departamento de Geografía e Historia: concurso de fotografía, confección de instrumentos, salidas conjuntas, visita a exposiciones. Todo ello relacionado en las coincidencias entre los aspectos curriculares coincidentes entre ambos Departamentos y el currículo colombiano.

Departamento de Tecnología: concurso de Tweets.

Departamento de Lengua Española y Literatura: Plan Lector, Día del Idioma, Concurso Artístico y Literario.

Departamento de Matemáticas: coordinación en aspectos de enunciados matemáticos en Sistemas de Representación (plano, recta, punto, triedro trirectángulo), Geometría Analítica y Geometría Plana. Áreas y Volúmenes. Todo ello en ESO y bachillerato.

Departamento de Física y Química: coordinación en aspectos de la física estática referidos a elementos constructivos puestos en servicio, sus esfuerzos y resistencia al colapso ante estos. Se trata en Bachillerato en Sistemas de Representación y en ESO se analizan de modo introductorio la compresión, torsión y flexión a la que se ven sometidos los elementos arquitectónicos junto a la relación e interdisciplinariedad de ambas materias.

Departamento de Biología y Geología: coordinación en aspectos referidos a perfiles geológicos y su cálculo en sistema acotado centrado en Bachillerato.

PLAN LECTOR

El plan lector se entiende como un conjunto de actuaciones que están destinadas, sobre todo en bachillerato, a mejorar la competencia lectora y a potenciar las capacidades de los alumnos para analizar todo tipo de documentos de carácter

científico, que sepan extraer de ellos las ideas esenciales y que sean capaces de reorganizarlas en la forma de contenidos propios que respeten la propiedad intelectual.

Colaboración con el Departamento de Lengua Española y Literatura en todos los aspectos académicos planteados por el mismo.

Programación de lecturas obligatorias en ESO:

Dos comics por nivel y materia, un comic de un autor español y otro latinoamericano. Se realizará un resumen del comic. Así mismo realizarán unos diseños o ilustraciones que reflejen el contenido de la publicación. De esos diseños, uno al menos se realizará en grabado para poder ser estampado.

Se coordinan las lecturas con el resto de Departamentos de Educación Secundaria liderados por el Departamento de Lengua española y Literatura.

Programación de lecturas obligatorias en bachillerato:

Lectura y análisis de artículos científicos relacionados con el diseño y la arquitectura- en español.

Búsqueda de selección e información en Internet de temas relacionados con el diseño industrial.

Actividades para citar correctamente una fuente bibliográfica.

Escribir dos artículos personales basados en estas premisas anteriores en soporte informático y realizando un diseño de publicación.

Además en ambas etapas se penalizarán las faltas ortográficas así como las construcciones gramaticales defectuosas en nuestro idioma. Se velará por la mejora de la caligrafía en la totalidad del alumnado.

Se coordinan las lecturas con el resto de Departamentos de Educación Secundaria liderados por el Departamento de Lengua española y Literatura.

PLAN TIC

La coordinación Tic recae en este Departamento durante el presente curso académico, por lo tanto es responsabilidad del mismo la coordinación y elaboración del citado plan que tendrá carácter bianual.

El Departamento seguirá el plan y además lo implementará en todos los niveles y etapas correspondientes del presente año académico:

En la ESO:

Se fomentará el uso de medios audiovisuales en red. El uso permanente de nuevas tecnologías enfocadas al diseño gráfico en colaboración con diversos departamentos como pueden ser: Geografía e Historia, Tecnología y otros.

Se fomentarán igualmente las tareas que impliquen la realización de presentaciones por medio de software (libre si es posible), edición de vídeos y todo aquel soporte que tenga que ver con el mundo plástico, visual y audiovisual incardinado en las TICS.

Bachillerato:

Se dará de forma complementaria formación sobre aplicaciones CAD (Computer Aided Design), en concreto la aplicación AutoCAD. Esta formación se realizará en otro Centro ante la escasa o nula infraestructura para el implemento de este tipo de aplicaciones

Se utilizará la plataforma Moodle del Centro implementada este año para elearning.

Se realiza ensayo con la plataforma educativa Blink-learning.

PROCEDIMIENTOS DE INFORMACIÓN AL ALUMNADO Y FAMILIAS DE LA PROGRAMACIÓN

Esta programación está disponible para el alumnado y las familias en la página WEB del Centro.

Los criterios de evaluación y calificación se explicarán públicamente en clase, registrándose en acta de departamento el día y la hora en que se realice la difusión al alumnado.

Así mismo los criterios de evaluación y calificación estarán permanentemente publicados en el aula de Dibujo en lugar visible, accesible y a un tamaño conveniente para la consulta del alumnado.

PROCEDIMIENTOS E INDICADORES DE EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

El Departamento de Dibujo aplicará taxativamente las indicaciones registradas en el artículo 22 de la Orden 1361/2015 en cuanto a Evaluación de las programaciones didácticas y los procesos de enseñanza y práctica docente.

- Adecuación de la secuencia y distribución temporal de los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.
- Validez de los perfiles competenciales.
- Evaluación del tratamiento de los temas transversales.
- Pertinencia de las medidas de atención a la diversidad y las adaptaciones curriculares aplicadas.
- Valoración de las estrategias e instrumentos de evaluación de los aprendizajes del alumnado.
- Pertinencia de los criterios de calificación.
- Evaluación de los procedimientos, instrumentos de evaluación e indicadores de logro del proceso de enseñanza.
- Idoneidad de los materiales y recursos didácticos utilizados.
- Adecuación de las actividades extraescolares y complementarias programadas.
- Detección de los aspectos mejorables e indicación de los ajustes que se realizarán en consecuencia.

Por lo tanto en la Memoria de Departamento se valorará la eficacia en el desarrollo de esta programación. Se tendrá en cuenta y se evaluará en reunión de Departamento, de lo que se levantará acta, lo siguiente en relación a las indicaciones del anterior artículo:

1. ¿Fueron válidos los perfiles competenciales, y la secuencia y distribución de los contenidos? ¿Qué falló?
2. ¿Se aplicaron los criterios de evaluación, los instrumentos de evaluación y los criterios de calificación? ¿Se plantearon quejas o reclamaciones por mala aplicación de los mismos?
3. ¿Fueron adecuados los criterios de calificación? Indicar mejoras.
4. ¿Se han tratado en las materias los temas transversales como se formuló? ¿Qué problemas se encontraron?
5. ¿Qué adaptaciones de bajo rendimiento o alto rendimiento se han hecho de acuerdo a lo establecido en la programación? ¿Fueron efectivas?
6. ¿Se utilizaron todos los recursos de la programación? ¿Fueron idóneos?
7. ¿Se realizaron todas las actividades extraescolares y complementarias programadas? ¿Fueron adecuadas?
¿Qué aspectos son mejorables en la programación?