

Handwritten text in a cursive script, likely a Latin manuscript, located at the top of the page above the Vitruvian Man drawing.



PROGRAMACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE

Dibujo

2021 – 2022

Handwritten text in a cursive script, likely a Latin manuscript, located at the bottom of the page below the Vitruvian Man drawing.

ÍNDICE

- Presentación
- Componentes del departamento
- Carga horaria
- Libros de texto
- Dotación del departamento
- Programación didáctica de **Educación Plástica, Visual Y Audiovisual**
- Programación didáctica de **Dibujo Técnico**

PRESENTACIÓN

COMPONENTES DEL DEPARTAMENTO (CURSO 2021/2022)

Don Raúl Héctor Cárdenas, Licenciado en BB AA, con plaza definitiva en este centro, que asume las funciones de Jefe de Departamento .

Doña Gloria María Villar, Licenciada en BB AA con plaza definitiva en este centro, que asume las funciones de profesor ay tutora del nivel II de la ESPA.

CARGA HORARIA DEL DEPARTAMENTO

Al igual que en los cursos anteriores, en primero y segundo de la ESO se dedicarán dos horas semanales a la asignatura de EPVA, mientras que en tercero de ESO y cuarto de ESO son 3 las horas lectivas por semana.

En Bachillerato se impartirán cuatro horas en el primer curso y cuatro horas en el segundo curso.

La asignación se horas se detalla a continuación:

D. Raúl Héctor Cárdenas:

NIVEL	Nº HORAS	MATERIA
1º ESO	8h	E.P. V. y A.
3º ESO	3h	Estructuras Espaciales
2º Bachillerato	4h	Dibujo Técnico II
OTROS		

Dña. Gloria Villar:

NIVEL	Nº HORAS	MATERIA
2º ESO	8h	E.P. V. y A
4º ESO	3h	E.P. V. y A.
1º Bachillerato	4h	Dibujo Técnico I
OTROS		
Nivel II ESPA	5h	Ámbito Social

Durante este curso, al igual que ocurrió en años anteriores, los miembros de este departamento continuarán inmersos en el desarrollo del PROYECTO PARA EL FOMENTO DEL PLURILINGÜÍSMO. Ello implica la participación en grupos de trabajo, asistencia a jornadas y cursos y la preparación de las unidades didácticas adaptadas con ayuda del auxiliar de conversación.

Además de en éste, los miembros del departamento colaboran con el proyecto ESCUELA: ESPACIO DE PAZ y con el PLAN DE IGUALDAD, encaminados a la mediación y resolución pacífica de conflictos y a fomentar la igualdad, participando en cuantas actividades se realicen y colaborando y apoyando a profesores y alumnos en el aula de convivencia.

LIBROS DE TEXTO

Los miembros del departamento decidimos por consenso cambiar los libros de texto de McGraw Hill que venimos usando en los últimos años por los nuevos materiales ofertados por la editorial Donostiarra, con los que ya llevamos varios años trabajando en Bachillerato.

A la hora de elegir entre los proyectos ofertados por las diferentes editoriales se tuvo en cuenta la posibilidad que estos ofrecían de trabajar determinadas unidades haciendo uso de los **materiales TIC** y la oferta de **material bilingüe**, ya que durante este curso continuaremos trabajando en ambos proyectos.

Este curso comenzaremos a trabajar en 1º de ESO con dicha editorial. Continuaremos trabajando con los materiales curriculares de la editorial McGraw Hill en 2º y 4º de ESO, materiales que se siguen adaptando a la lengua extranjera como parte de Proyecto Bilingüe.

- En 1º de ESO trabajaremos Educación plástica, visual y audiovisual I-Teoría, de la Editorial Donostiarra.
- El departamento dispone de dichos manuales en inglés (Craft, design and audio-visual media I-Theory) para poder trabajar con el alumnado las unidades didácticas bilingües.
- En 2º de ESO trabajaremos el Proyecto Graphos B (2º ESO) de la Editorial McGraw Hill.
- En 3º de la ESO, no se utilizará libro de texto ya que trabajarán materiales de elaboración propia.
- En 4º de la ESO los alumnos trabajarán con el Proyecto Graphos C de la Editorial McGraw Hill, en las mismas condiciones que en los grupos de 2º ESO.

Los alumnos de todos los niveles de la ESO donde se imparte alguna asignatura usan únicamente el libro de texto, ya que con anterioridad se suprimió el cuaderno de prácticas por indicación de la Junta. Por tanto, las actividades se trabajarán en un cuaderno de dibujo que cada alumno deberá comprar.

- Los grupos de 1º y 2º de Bachillerato trabajarán con los manuales de la Editorial Donostiarra (Dibujo **Técnico I y II**) y con apuntes del profesor.

DOTACIÓN DEL DEPARTAMENTO

- Aula específica dotada con dos lavabos (con agua corriente), mesas de dibujo y taburetes adaptados.
- Retroproyector y pantalla de proyección.

- Ordenador con conexión a internet, escáner e impresora para uso del profesorado.
- Tres puestos informáticos con conexión a internet destinados al alumnado.
- Material fungible específico para dibujo técnico y dibujo artístico (reglas, compases, plantillas variadas, estilógrafos, lápices de colores, ceras, témperas, pinceles,...).
- **(Debido a la situación sanitaria actual, este año no se harán préstamos de material fungible por seguridad).**
- Sólidos de madera y diversas piezas de metal (dibujo técnico).
- Moldes de figuras clásicas y muñeco articulado (dibujo artístico).
- Caballetes de modelado y horno cerámico.
- Caballetes de pintura (8)
- Libros de apoyo para el uso del profesor y del alumnado en general. Dichos libros engloban las materias que imparte el departamento y que versan sobre **Dibujo Artístico** (técnicas, materiales y temario específico de la ESO de diferentes editoriales con sus correspondientes cuadernillos de prácticas) y **Dibujo Técnico** (teoría sobre geometría plana, sistemas de representación, croquización, acotación... y cuadernillos de prácticas, así como numerosas recopilaciones de problemas de Selectividad con anterioridad y que se unen a los ya adquiridos por el departamento con anterioridad).

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA



EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

- ❖ *Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.*
- ❖ *Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.*

ÍNDICE

1. Introducción

2. Competencias

- A. Contribución de la materia a la adquisición de las competencias clave
- B. Apoyo a la competencia comunicativa
- C. Libros sugeridos por el departamento para Plan de Fomento al Plurilingüismo y al Plan de Lectura

3. Objetivos

- A. Objetivos generales de la etapa
- B. Objetivos de área
- C. Objetivos del primer curso
- D. Objetivos del segundo curso
- E. Objetivos del segundo ciclo (tercer y cuarto curso)
- F. Correspondencia entre las competencias clave y los objetivos generales
 - ✓ Primer ciclo de la ESO
 - ✓ Segundo ciclo de la ESO

4. Contenidos

- A. Del primer curso. Educación Plástica, Visual y Audiovisual (materia obligatoria)
- B. Del segundo curso. Educación Plástica, Visual y Audiovisual (materia obligatoria)
- C. Del tercer curso. Estructuras Espaciales (materia optativa)
- D. Del cuarto curso. Educación Plástica, Visual y Audiovisual, (materia obligatoria)
- E. Secuenciación

5. Metodología didáctica

- A. Principios pedagógicos generales
Metodología a seguir en clases no presenciales
- B. Agrupamiento de los alumnos/as y organización de espacios

6. Evaluación

- A. Principios de la evaluación
- B. Evaluación inicial. Rubrica para la corrección de la prueba inicial
- C. Estándares evaluables
- D. Criterios generales de evaluación
 - ✓ Primero de ESO
 - ✓ Segundo de ESO
 - ✓ Tercer de ESO
 - ✓ Cuarto de ESO
- E. Instrumentos de evaluación
- F. Rúbricas
- G. Recuperación trimestres suspensos
- H. Recuperación de pendientes

7. Atención a la diversidad

- A. Primer ciclo de la ESO
- B. Segundo ciclo de la ESO

8. Proyecto bilingüe

9. Temas transversales

10. Actividades complementarias y extraescolares

1. INTRODUCCIÓN

La enseñanza de esta área en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria debe fundamentarse en dos objetivos básicos: saber ver y saber hacer.

El primero hace referencia a la necesidad de educar la percepción del alumnado en las vertientes objetiva y subjetiva. Esto es: **conseguir que sea capaz de analizar el entorno natural y las imágenes objetivamente, ejerciendo su capacidad crítica, su intelecto (y no sólo su gusto personal), y por tanto, que sepa evaluar la información visual, basándose en una comprensión racional, y llegar a conclusiones personales positivas o negativas según su escala de valores.** Enseñar al alumno a *saber ver* enriquecerá su subjetividad, su sensibilidad y su capacidad emotiva de respuesta.

En lo que respecta al segundo objetivo, *saber hacer*, **se pretende que todo el alumnado sea capaz de comunicarse con imaginación y desarrolle una actitud creativa dentro del mundo visual y plástico.** El alumnado debe poder realizar tanto representaciones objetivas como aquellas que requieran una mayor subjetividad. Pero, para obtener esta competencia expresiva, es necesario proveer al alumnado de los conocimientos imprescindibles –no sólo conceptuales, sino también procedimentales– que le permitan expresar sin trabas todo su potencial creativo. El aprendizaje de la producción de imágenes con códigos visuales, artísticos y técnicos, se concreta en con propuestas ágiles y diversas de descripción y representación gráfico-plástica, de expresión subjetiva, de composición visual, de transferencia de lenguajes, de transformación de imágenes,... que deben materializarse fluidamente con los medios tecnológicos y los gráfico-plásticos tradicionales.

A partir de las acciones *comprendivas y productivas*, se dinamizan otras finalidades formativas en el Área de Educación Visual y Plástica: se afina la capacidad perceptiva y cognoscitiva, se aumenta la habilidad psicomotriz, se fomenta la creatividad, el ingenio y la tendencia a la innovación, se favorece el equilibrio emocional y la autoestima, y, finalmente, se fomentan valores socializadores

como el reconocimiento de la pluralidad de pensamiento y de expresión del ser humano.

En resumen, este departamento pretende incidir con fuerza sobre el alumno de 12 a 16 años desde la amplia cultura de la imagen que impera en nuestra sociedad, para que sea capaz de aprovechar valores y rechazar manipulaciones, y pueda convertirse en un agente competente y creativo en la producción de sus propias imágenes comunicativas.

2. COMPETENCIAS

La incorporación de **competencias** al currículo permite poner el acento en aquellos aprendizajes que se consideran imprescindibles, desde un planteamiento integrador y orientado a la aplicación de los saberes adquiridos.

Se entiende por competencias de la educación secundaria obligatoria **el conjunto de destrezas, conocimientos y actitudes adecuadas al contexto que todo el alumnado que cursa esta etapa educativa debe alcanzar para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la integración social y el empleo.**

El currículo de la educación secundaria obligatoria, de acuerdo con lo recogido en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, establece las siguientes competencias:

- a) **Competencia en comunicación lingüística**, referida a la utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita, tanto en lengua española como en lengua extranjera.
- b) **Competencia matemática y competencia básica en ciencia y tecnología**, entendida como la habilidad para utilizar números y operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión del razonamiento científico-tecnológico para producir e interpretar informaciones y para resolver problemas relacionados con la vida diaria y el mundo laboral.
- c) **Competencia digital**, entendida como la habilidad para buscar, obtener, procesar y comunicar la información y transformarla en conocimiento, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como un elemento esencial para informarse y comunicarse.
- d) **Competencia social y cívica**, entendida como aquélla que permite vivir en sociedad, comprender la realidad social del mundo en que se vive y ejercer la ciudadanía democrática.

- e) **Conciencia y expresiones culturales**, que supone apreciar, comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de disfrute y enriquecimiento personal y considerarlas como parte del patrimonio cultural de los pueblos.
- f) **Competencia para aprender a aprender** de forma autónoma a lo largo de la vida.
- g) **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor**, que incluye la posibilidad de optar con criterio propio y espíritu crítico y llevar a cabo las iniciativas necesarias para desarrollar la opción elegida y hacerse responsable de ella. Incluye la capacidad emprendedora para idear, planificar, desarrollar y evaluar un proyecto.

CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

En E. P. y V. se incluyen referencias explícitas acerca de su contribución al desarrollo de la **CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES** y a otras competencias como la **COMPETENCIA DIGITAL** a las se orienta en gran medida. Por otro lado, tanto los objetivos como la propia selección de los contenidos buscan asegurar el desarrollo de todas ellas. Los criterios de evaluación, sirven de referencia para valorar el progresivo grado de adquisición.

La Educación plástica y visual contribuye, especialmente, a adquirir **conciencia artística y cultural**. En esta etapa se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas.

Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen. Colabora en gran medida al desarrollo de la **iniciativa y espíritu emprendedor** dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto y por ello en desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. Sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo este proceso, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal.

Esta materia constituye un buen vehículo para el desarrollo de la **competencia social y cívica**. En aquella medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales. Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas

proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

A la **competencia para aprender a aprender** se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

La importancia que adquieren en el currículo los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia expresa el papel que se otorga a esta materia en la adquisición de la **competencia digital** y en particular al mundo de la imagen que dicha información incorpora. Además, el uso de recursos tecnológicos específicos no sólo supone una herramienta potente para la producción de creaciones visuales sino que a su vez colabora en la mejora de la competencia digital.

La Educación plástica y visual contribuye a la adquisición de la **competencia básica en ciencia y tecnología** mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior.

Así mismo introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias, análisis de obras ajenas y conservación del patrimonio cultural.

Toda forma de comunicación posee unos procedimientos comunes y, como tal, la Educación plástica y visual permite hacer uso de unos recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones a la vez que permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación.

Por último, aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico es objetivo del área, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas.

Las capacidades descritas anteriormente contribuyen a que el alumnado adquiera **competencia matemática**.

Como se ha mencionado con anteriormente, la competencia directamente relacionada con la especialidad de Dibujo en lo que se conoce en el currículo como Educación Artística y Visual es la **Conciencia y expresiones culturales**.

Fernando Hernández en su libro *Educación y cultura visual*, y LenMasterman, en su libro *Educación Audiovisual: la enseñanza de los medios en la escuela*, han sido de los autores que más han defendido la competencia cultural y artística, justificada por el auge e importancia de la comunicación visual en la era de la comunicación y los mass-media; así como su influencia en todas las áreas y aspectos de la vida. Ellos proponen que ante el elevado índice de imágenes y la saturación de éstas en todos los aspectos relacionados con el consumo en la sociedad contemporánea, se hace necesario en este área, educar a nivel conceptual y formal a los alumnos/as para que hagan frente a las exigencias del futuro valorando la importancia ideológica y cultural de las imágenes y su capacidad manipuladora.

La competencia artística pretende:

- Desarrollar aquellas habilidades y actitudes que permitan a los alumnos/as acceder a las distintas manifestaciones, así como trabajar habilidades de pensamiento perceptivo y comunicativo, de sensibilidad y sentido estético para poder comprenderlas, valorarlas, emocionarse y disfrutarlas.
- Que les ayuden a conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute y considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos.
- Favorecer habilidades de pensamiento divergente y convergente, puesto que comporta reelaborar ideas y sentimientos propios y ajenos; encontrar fuentes, formas y cauces de comprensión y expresión; planificar, evaluar y ajustar los procesos necesarios para alcanzar unos resultados, ya sea en el ámbito personal o académico.

- Facilitar la expresión, la comunicación y la percepción para que comprendan y se enriquezcan con diferentes realidades y producciones del mundo del arte y de la cultura.
- Poner en funcionamiento la iniciativa, la imaginación y la creatividad para que pueden expresarse mediante códigos artísticos.
- Desarrollar en ellos habilidades de cooperación en la medida que las actividades culturales y artísticas suponen un trabajo colectivo, para contribuir a la consecución de un resultado final, y tener conciencia de la importancia de apoyar y apreciar las iniciativas y aportaciones ajenas.
- Aportar un conocimiento básico de las principales técnicas, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos, así como de las obras y manifestaciones más destacadas del patrimonio cultural.
- Identificar las relaciones existentes entre las manifestaciones y la sociedad, la mentalidad y las posibilidades técnicas de la época en que se crean, o con la persona o colectividad que las crea.
- Tener conciencia de la evolución del pensamiento, de las corrientes estéticas, las modas y los gustos.
- Valorar la importancia representativa, expresiva y comunicativa que los factores estéticos han desempeñado y desempeñan en la vida cotidiana de la persona y de las sociedades.
- Actitud de aprecio hacia el hecho creativo como expresión de ideas, experiencias o sentimientos a través de diferentes medios artísticos, como la música, la literatura y las artes visuales y escénicas, o de las diferentes formas que adquieren las llamadas artes populares.
- Valorar la libertad de expresión, el derecho a la diversidad cultural, la importancia del diálogo intercultural y la realización de experiencias artísticas compartidas.
- Contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico, tanto de la propia comunidad, como de otras comunidades.

En resumen, podemos decir que el conjunto de destrezas que conforman esta competencia están relacionadas básicamente con las siguientes habilidades:

- 1.- Appreciar y disfrutar con el arte y otras manifestaciones culturales**
- 2.- El empleo de recursos técnicos y artísticos de la expresión artística para realizar creaciones propias.**

Ello implica, a nivel conceptual y de actitud:

- Un conocimiento básico de las distintas manifestaciones culturales y artísticas
- La aplicación de habilidades de pensamiento divergente
- Trabajo colaborativo
- Una actitud abierta respetuosa y crítica hacia la diversidad de expresiones artísticas y culturales
- El deseo y voluntad de cultivar la propia capacidad estética y creadora
- Un interés por participar en la vida cultural y por contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico, tanto de la propia comunidad, como de otras comunidades.

La actividad artística requiere la conjugación de las cuatro finalidades de las competencias y es una materia que se presta a ello, ya que está directamente relacionada con las otras materias (música, tecnología, lengua, matemáticas, francés, inglés, religión, educación física...); pues trata todas las manifestaciones culturales del hombre y se hace patente en las expresiones del entorno del entorno más inmediato de los alumnos, utilizando en su desarrollo tanto el lenguaje oral como el escrito.

La *creatividad y la imaginación*, fundamentales en la enseñanza artística, no es un principio exclusivo de ésta, sino una cualidad del ser humano que se ha de potenciar y desarrollar, ya que es la forma de intervención que tiene el hombre sobre el mundo y determina, como el pensamiento, los grandes cambios

culturales-sociales. La creatividad es esencial en esta asignatura para ello hemos de poner a su alcance todos los conocimientos conceptuales, técnicos y bibliográficos, ya que ésta tiene su analogía en el modo procesal de abordar otros problemas de la realidad a los cuales se tienen que enfrentar nuestros alumnos/as.

La Educación Plástica y Visual, como valor educativo permitirá al alumno, en un diálogo continuo, generar aptitudes y actitudes analíticas, críticas y creativas; posibilitando el conocimiento plural, el proceso de relación con su entorno y su realidad concreta, teniendo en cuenta los momentos evolutivos. Todo ello con el fin de potenciar su desarrollo personal e intelectual y sus habilidades sociales, así como la adquisición de valores humanos que el alumno irá asimilando progresivamente a lo largo de la etapa.

La metodología didáctica activa y participativa es propia de la asignatura y favorece el enfoque multidisciplinar, el trabajo individual y el cooperativo, así como la posibilidad de trabajar las distintas competencias en esta materia y permite tener en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje.

APOYO A LA COMPETENCIA COMUNICATIVA

A fin de contribuir al desarrollo de la Competencia Comunicativa, nuestra programación **tendrá en cuenta** los criterios de evaluación aplicados para la corrección lingüística:

- **Respeto a la norma ortográfica: errores en la escritura de letras, tildes o puntuación.**
- **Corrección léxica y gramatical: vocabulario adecuado**
- **Presentación de los escritos: caligrafía, pulcritud y limpieza, márgenes, separación entre párrafos...**

El desarrollo de esta competencia con unos criterios comunes repercutirá muy favorablemente en el alumnado a lo largo de su trayectoria académica. No podemos olvidar que la escritura es una herramienta de construcción del saber y no solo un instrumento para expresarlo. Enseñar a escribir bien no es solo tarea del profesor de Lengua.

Desde el departamento se fomentará **la lectura** como una estrategia de aprendizaje para reducir y complementar las deficiencias personales. Se pretende **formar lectores/as competentes y críticos**, y la creación y consolidación del hábito de lectura, ya que constituye un factor primordial para el desarrollo de las competencias básicas.

En el aula se trabajará la **comprensión lectora** usando el libro de texto propuesto para cada nivel. Se propondrán, además, actividades usando como base textos de distintos tipos: expositivos, periodísticos, publicitarios y gráficos, bien en soporte impreso o informático, proponiendo actividades que favorezcan la comprensión.

A continuación se detallan algunas actividades relacionadas con la *competencia comunicativa* presentes en el bloque de contenidos de Comunicación Audiovisual:

- Diseño de tipografía e iluminación de vocablos o textos.
- Ilustración de un texto: caligrama.
- Funciones del lenguaje: creación de un cartel.
- Análisis oral y escrito de imágenes: lectura objetiva y subjetiva de imágenes.
- Poesía visual: participación en la próxima convocatoria de Poesía visual contra la Violencia de Género.
- Guion escrito previo a la realización de una fotonovela, cómic o vídeo.

LIBROS SUGERIDOS POR EL DEPARTAMENTO PARA PLAN DE FOMENTO AL PLURILINGÜÍSMO Y AL PLAN DE LECTURA

En la biblioteca “Patrocinio de Viedma” de nuestro centro se encuentran a disposición de nuestros alumnos y alumnas los siguientes volúmenes:

Biografías de artistas (en inglés)

“A Day With Picasso”

Adventures In Art
Editorial Prestel

“NowYouSeelt-NowYouDon`T. René Magritte”

Adventures In Art
Editorial Prestel

“Matisse”

Adventures In Art
Editorial Prestel

“Gustav Klimt” A PaintedFairy Tale”

Adventures In Art
Editorial Prestel

“Frida Kahlo. The Artista In The Blue House”

Adventures In Art
Editorial Prestel

“Henri Rousseau`S. Jungle Book”

Adventures In Art
Editorial Prestel

“Degas And The Dance”

Susan Goldman Rubin
Henry, Abrams, Inc., Publishers

“Degas And The Little Dancer”

Laurence Anholt
Editorial Barron´s

“TheMagical Garden Of Claude Monet”

Laurence Anholt
Editorial Barron´s

“I Am Marc Chagall”

Bimba Landmann
EerdmansBooksFor Young Readers

“Vincent´SColors”

Editado Por El Museo De Arte Metropolitano De New York

“Picasso”

Mike Venezia
ChildrenPress. Chicago

“Jackson Pollock”

Mike Venezia
ChildrenPress. Chicago

“KatieMeetsTheImpressionists”

James Mayhew
Ediciones Scholastic Inc.

“Dalí and the Bath of Dreams”

Anna Obiols, Subi, Andrew Dunn
Frances Lincoln. ChildrenBooks

“Dalí forChildren”

Marina García, Luisa Borovsky.
Albur Libros

“The Little Story of Dalí”

EduardFornés i Gili, PilarínBayés, David Owen
Editorial Mediterrania

“The Little Story of Picasso”

Fina Duran i Riu, PilarínBayés, Frances M. Luttikhuizen
Editorial Mediterrania

“Leonardo and TheFlyingBoy”

Laurence Anholt
Editorial Barron´s

“Paul Cézanne”

Nathaniel Harris
Franklin Watts. Scholastic Inc.

Los libros reseñados no son de lectura obligada aunque se recomienda su lectura de cara a mejorar las destrezas en el segundo idioma, valorándose con **puntuación extra** en la evaluación.

Libros de consulta (en inglés)

“Art. A WorldHistory”

Varios autores
Editorial Abrams, New York

“The Art Book forChildren” Book One and Book two.

Editorial Phaidon

“Whatis a Self-Portrait?”

Ruth Thomson
Editorial Franklin Watts

“HowtoTalktoChildrenAbout Art”

Françoise Barbe-Gall
Frances Lincoln LimitedPublishers

“DrawingfortheArtisticallyUndiscovered”

Quentin Blake, John Cassy
Ediciones Klutz

Libros relacionados con nuestra materia y propuestos para mejorar la competencia comunicativa:

“Leonardo da Vinci (El artista que escribía al revés)”

Eliacer Cansino
Grupo Anaya

“Mina San Telmo y el Museo Maldito”

Javier Martínez
Edebé

3. OBJETIVOS

La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en el alumnado los saberes, las capacidades, los hábitos, las actitudes y los valores que les permitan alcanzar, además de los objetivos enumerados en el artículo 23 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, los siguientes:

- Adquirir habilidades que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan, participando con actitudes solidarias, tolerantes y libres de prejuicios.
- Interpretar y producir con propiedad, autonomía y creatividad mensajes que utilicen códigos artísticos, científicos y técnicos.
- Comprender los principios y valores que rigen el funcionamiento de las sociedades democráticas contemporáneas, especialmente los relativos a los derechos y deberes de la ciudadanía.
- Comprender los principios básicos que rigen el funcionamiento del medio físico y natural, valorar las repercusiones que sobre él tienen las actividades humanas y contribuir activamente a la defensa, conservación y mejora del mismo como elemento determinante de la calidad de vida.
- Conocer y apreciar las peculiaridades de la modalidad lingüística andaluza en todas sus variedades.
- Conocer y respetar la realidad cultural de Andalucía, partiendo del conocimiento y de la comprensión de Andalucía como comunidad de encuentro de culturas.

OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA

La finalidad de la educación secundaria obligatoria consiste en lograr que el alumnado adquiera los elementos básicos de la cultura, especialmente en sus aspectos humanístico, artístico, científico y tecnológico; desarrollar y consolidar en él hábitos de estudio y de trabajo; prepararle para su incorporación a estudios posteriores y para su inserción laboral, y formarle para el ejercicio de sus derechos y obligaciones en la vida como ciudadano o ciudadana.

La Educación secundaria obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

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

Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

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

Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación

básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

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

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

Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

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

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

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

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

OBJETIVOS GENERALES DE ÁREA

La enseñanza de la Educación plástica y visual en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

- Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
- Apreciar los valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entenderlos como parte de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.
- Comprender las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y elegir la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación.
- Expresarse con creatividad, mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual y saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.
- Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.
- Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las Tecnologías de la Información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.
- Representar cuerpos y espacios simples mediante el uso de la perspectiva, las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies y el detalle de manera que sean eficaces para la comunicación.
- Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de un objeto partiendo de unos objetivos prefijados y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución.

- Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración y la comunicación.

C. OBJETIVOS GENERALES DEL PRIMER CURSO

- Sensibilizarse por los valores estéticos del entorno, especialmente por las características de formas, tamaños, colores y texturas. (1)*
- Abstractar la estructura geométrica de referentes reales o de imágenes. (2, 3)
- Utilizar sistemas que impliquen medidas y proporciones en el dibujo artístico y técnico. (2, 3, 4)
- Realizar trazados y construcciones geométricas básicas. (3)
- Dibujar formas y espacios representando contornos, efectos de luz y sombra y superposiciones. (1, 4, 5, 9, 10)
- Conocer las bases de los sistemas de representación técnica y aplicarlas en la descripción gráfica de formas y espacios. (2, 4, 5)
- Utilizar técnicas de dibujo y de pintura con acierto en la elección y corrección de acabados. (7, 8)
- Analizar e identificar los componentes configurativos y expresivos de imágenes. (6, 10)

- *** Entre paréntesis figura el número del objetivo de ciclo.**

D. OBJETIVOS GENERALES DEL SEGUNDO CURSO

- Sistematizar la observación de referentes reales o de imágenes según las categorías y relaciones del lenguaje visual. (1, 2, 6, 9)
- Reconocer las figuras geométricas y sus aplicaciones principales y trazarlas con instrumentos de dibujo. (2, 3, 7)
- Investigar las posibilidades expresivas del color y la textura, y su obtención a partir de técnicas gráficas y pictóricas usuales. (6, 7, 8, 9)
- Elaborar mensajes visuales de tipo y función diversa: carteles, cómics, anuncios... (4, 10)
- Reconocer relaciones sintácticas en las imágenes y captar sus valores expresivos. (6)
- Descodificar mensajes visuales secuenciados y aplicar su sintaxis en la propia expresión. (5, 6, 9, 10)
- Reconocer el papel comunicativo de las imágenes en el entorno sociocultural actual. (6, 9)
- Aplicar método, rigor, sensibilidad y creatividad en el trabajo gráfico-plástico. (7, 8, 10)

- * **Entre paréntesis figura el número del objetivo de ciclo.**

OBJETIVOS GENERALES DEL TERCER Y CUARTO CURSO

En línea con los planteamientos expuestos en el currículo oficial, de la Educación Secundaria Obligatoria, los alumnos del segundo ciclo desarrollarán las siguientes capacidades:

- Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno visual y cultural, siendo sensible a sus cualidades evocadoras, plásticas, estéticas y funcionales.
- Apreciar el hecho artístico como fuente de goce estético y como parte integrante de un patrimonio cultural, contribuyendo activamente a su respeto, conservación, divulgación y mejora.
- Desarrollar la creatividad y expresarla, 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.
- Interpretar las relaciones del lenguaje visual y plástico con otros lenguajes, y buscar el modo personal y expresivo más adecuado para comunicar los hallazgos obtenidos.
- Respetar, apreciar y aprender a interpretar otros modos de expresión visual y plástica distintos del propio y de los modos dominantes en el entorno, superando estereotipos y convencionalismos, y elaborar juicios personales que permitan actuar con iniciativa y adquirir criterios.
- Relacionarse con otras personas y participar en actividades de grupo, adoptando actitudes de flexibilidad, solidaridad, interés y tolerancia, superando inhibiciones y prejuicios y rechazando cualquier tipo de discriminación.

- Valorar la importancia del lenguaje visual y plástico como medio de expresión y comunicación y, por tanto, de vivencias, sentimientos e ideas, apreciando su contribución al equilibrio y bienestar personal. **8.** Apreciar las posibilidades expresivas que ofrece la investigación con diversas técnicas plásticas y visuales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.
- Planificar, individual y conjuntamente, las fases del proceso de realización de una obra, analizar sus componentes para adecuarlos a los objetivos que se pretende conseguir, y revisar cada fase antes de dar por acabado el proceso.

CORRESPONDENCIA ENTRE LAS COMPETENCIAS CLAVE Y LOS OBJETIVOS GENERALES

PRIMER CICLO ESO

COMPETENCIAS CLAVE / OBJETIVOS GENERALES

Conciencia y expresiones culturales

- Apreciar y disfrutar con el arte y otras manifestaciones culturales.
- Valorar otras realizaciones artísticas y visuales.
- Sensibilizarse por los valores estéticos del entorno, especialmente por las características de formas, tamaños, colores y texturas.
- Dibujar formas y espacios representando contornos, efectos de luz y sombra y superposiciones.

Competencia social y cívica

- Aplicación de habilidades de pensamiento divergente y de trabajo colaborativo.

Competencia para aprender a aprender

- Voluntad de cultivar la propia capacidad estética y creadora.
- Utilizar técnicas de dibujo y de pintura con acierto en la elección y corrección de acabados.
- Analizar e identificar los componentes configurativos y expresivos de imágenes.

Competencia digital

- Aprender a recibir y enviar información por el canal visual.

Competencia matemática y competencia básica en ciencia y tecnología

- Abstractar la estructura geométrica de referentes reales o de imágenes.
- Relacionar la parte matemática de la geometría plana y los sistemas de representación.
- Abstractar la estructura geométrica de referentes reales o de imágenes.
- Utilizar sistemas que impliquen medidas y proporciones en el dibujo artístico y técnico.
- Realizar trazados y construcciones geométricas básicas.
- Conocer las bases de los sistemas de representación técnica y aplicarlas en la descripción gráfica de formas y espacios.

Comunicación lingüística

- Comprender las relaciones del lenguaje visual y plástico con otros lenguajes, eligiendo la fórmula expresiva más adecuada en función de sus necesidades de comunicación.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

- Valorar la importancia del lenguaje visual y plástico como medio de expresión de vivencias, sentimientos e ideas, superar inhibiciones y apreciar su contribución al equilibrio y bienestar personal.

SEGUNDO CICLO DE LA ESO

COMPETENCIAS CLAVE /OBJETIVOS GENERALES

Conciencia y expresiones culturales

- Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno visual y cultural, siendo sensible a sus cualidades evocadoras, plásticas, estéticas y funcionales
- Apreciar el hecho artístico como fuente de goce estético y como parte integrante de un patrimonio cultural, contribuyendo activamente a su respeto, conservación, divulgación y mejora
- Respetar, apreciar y aprender a interpretar otros modos de expresión visual y plástica distintos del propio y de los modos dominantes en el entorno, superando estereotipos y convencionalismos, y elaborar juicios personales que permitan actuar con iniciativa y adquirir criterios
- Valorar otras realizaciones artísticas y visuales.
- Dibujar formas y espacios representando contornos, efectos de luz y sombra y superposiciones.

Competencia social y cívica

- Aplicación de habilidades de pensamiento divergente y de trabajo colaborativo
- Relacionarse con otras personas y participar en actividades de grupo, adoptando actitudes de flexibilidad, solidaridad, interés y tolerancia, superando inhibiciones y prejuicios y rechazando cualquier tipo de discriminación **Aprender a aprender** □ Voluntad de cultivar la propia capacidad estética y creadora.
- Utilizar técnicas de dibujo y de pintura con acierto en la elección y corrección de acabados.

- Analizar e identificar los componentes configurativos y expresivos de imágenes.

Competencia digital

- Desarrollar la creatividad y expresarla, 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.
- Valorar la importancia del lenguaje visual y plástico como medio de expresión y comunicación y, por tanto, de vivencias, sentimientos e ideas, apreciando su contribución al equilibrio y bienestar personal

Competencia matemática y competencia básica en ciencia y tecnología

- Abstractar la estructura geométrica de referentes reales o de imágenes.
- Relacionar la parte matemática de la geometría plana y los sistemas de representación.
- Utilizar sistemas que impliquen medidas y proporciones en el dibujo artístico y técnico.
- Realizar trazados y construcciones geométricas básicas.
- Conocer las bases de los sistemas de representación técnica y aplicarlas en la descripción gráfica de formas y espacios

Comunicación lingüística

- Interpretar las relaciones del lenguaje visual y plástico con otros lenguajes, y buscar el modo personal y expresivo más adecuado para comunicar los hallazgos obtenidos.
- Adquirir un vocabulario específico que permita una mejor comunicación.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

- Apreciar las posibilidades expresivas que ofrece la investigación con diversas técnicas plásticas y visuales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo
- Planificar, individual y conjuntamente, las fases del proceso de realización de una obra, analizar sus componentes para adecuarlos a los objetivos que se pretende conseguir, y revisar cada fase antes de dar por acabado el proceso

4.CONTENIDOS

CONTENIDOS DEL PRIMER CURSO

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

UNIDAD 1. EL PUNTO. LA LÍNEA. EL PLANO. PROCEDIMIENTOS Y TÉCNICAS DE DIBUJO

- **El punto**

El punto como elemento compositivo. Expresividad del punto

El punto como elemento definidor de la forma y del volumen

- **La línea**

Tipos de líneas

La línea como elemento compositivo. Expresividad de la línea

Composiciones lineales rítmicas

Significados expresivos de las líneas

La línea definidora de la forma y del volumen

- **El plano**

Expresividad del plano

Representación de las formas

- **Procedimientos y técnicas de dibujo**

Proceso de realización de un dibujo

Lápices de grafito

Carboncillo

Lápices de colores

Definición y representación del volumen: sombras y claroscuro

UNIDAD 2. EL COLOR. TÉCNICAS DE COLOR

- **El color**

Síntesis aditiva: color luz

Colores luz primarios

Colores luz secundarios

Síntesis sustractiva: color pigmento

Colores pigmento primarios

Colores pigmento secundarios

Colores pigmento complementarios

El círculo cromático

Gamas cromáticas de colores fríos y cálidos

- **Técnicas de color**

Rotuladores

Pasteles

Ceras

Témperas

UNIDAD 3. LA TEXTURA. EL COLLAGE. EL PROCESO CREATIVO

- **La textura**

Texturas naturales

Texturas artificiales

Texturas visuales y texturas táctiles

Técnicas para la creación de texturas

- **El collage**

Procedimiento para realizar un *collage*

Formas más conocidas de *collage*

- **El proceso creativo**

Fases del proceso creativo

Preparación
Conversión de la información en ideas
Evaluación
Elaboración
Apuntes, croquis y bocetos

BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

UNIDAD 4. LA PERCEPCIÓN VISUAL. LA COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL. LA IMAGEN

- **La percepción visual**
 - Principio perceptivo de figura y fondo
- **La comunicación visual y audiovisual**
 - Proceso de comunicación visual
 - Elementos básicos del proceso de comunicación visual
 - Emisor
 - Receptor
 - Mensaje
 - Canal
 - Código visual
 - Funciones de los mensajes visuales y audiovisuales
 - Función informativa
 - Función comunicativa-publicitaria
 - Función expresiva
 - Función estética
- **La imagen**

Significante y significado en un signo visual

Iconicidad. Imágenes figurativas, abstractas y simbólicas

Imagen analógica o figurativa

Imagen abstracta

Imagen simbólica

Simbología del color

Análisis de una imagen

Análisis de mensajes visuales

UNIDAD 5. LA FOTOGRAFÍA. EL CÓMIC. EL CINE. LA ANIMACIÓN

- **La fotografía**

Encuadre, tipos de planos y punto de vista en la fotografía

Proceso de composición de una fotografía

- **El cómic**

La viñeta

La secuencia

Composición del encuadre: elección del plano y el punto de vista

Los recursos icónicos y literarios

- **El cine**

El cine y el cómic

Lenguaje cinematográfico

El plano cinematográfico

Tipos de planos

La angulación de los planos: el punto de vista de la cámara

- **La animación**

Tipos de animación

Los dibujos animados

El anime

El cine de animación

La técnica *stop motion*

Programas de animación digital

BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO

UNIDAD 6. DIBUJO TÉCNICO Y GEOMETRÍA. CONCEPTOS Y DEFINICIONES

- **El dibujo técnico**

- **La geometría**

- **El punto**

- **La línea**

Tipos de líneas

Posiciones relativas de las rectas

- **El plano**

- **Lugares geométricos**

- **El círculo y la circunferencia**

La circunferencia. Elementos de la circunferencia

El círculo. Partes del círculo

Posiciones relativas de recta y circunferencia

Posiciones relativas entre circunferencias

- **Los ángulos**

Tipos de ángulos

Relaciones angulares

UNIDAD 7. TRAZADOS GEOMÉTRICOS

- **Trazados geométricos**
- **Trazados geométricos fundamentales**
 - Trazado de líneas rectas con plantillas
 - Mediatriz de un segmento
 - Trazado de rectas perpendiculares
 - Trazado de rectas paralelas
 - Trazado de la circunferencia
 - Trazado de arcos
 - Construcción de ángulos
- **Operaciones con segmentos y con ángulos**
 - Transporte de medidas
 - Suma y diferencia de segmentos
 - Suma y diferencia de ángulos
- **Proporcionalidad. División de un segmento: el teorema de Tales**
 - Proporcionalidad
- **División de un segmento: el teorema de Tales**

UNIDAD 8. LAS FORMAS POLIGONALES

- **Las formas poligonales**
 - Elementos de un polígono
 - Clasificación de los polígonos
- **Los triángulos**
 - Características de los triángulos
 - Clases de triángulos
 - Construcción geométrica de triángulos
 - Puntos y rectas notables de un triángulo:
 - Medianas. Baricentro

Bisectrices. Incentro

Mediatrices. Circuncentro

Alturas. Ortocentro

- **Los cuadriláteros**

Clases de cuadriláteros

Construcción geométrica de cuadriláteros

- **Los polígonos regulares**

Construcción geométrica de polígonos regulares inscritos

- **Ejemplos de la aplicación de las formas poligonales**

CONTENIDOS DEL SEGUNDO CURSO

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. EL PUNTO. LA LÍNEA. EL PLANO. LA TEXTURA

- **El lenguaje visual**

- **El punto**

El punto como elemento compositivo. Expresividad del punto

El punto como elemento definidor de formas planas y tridimensionales

- **La línea**

La línea como elemento compositivo. Expresividad de la línea

La línea definidora de volumen

- **El plano**

Expresividad del plano

- **Las texturas**

Texturas táctiles

Texturas visuales

Texturas naturales

Texturas artificiales

Expresividad de las texturas

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL COLOR

- **El color**

Mezcla aditiva o color luz

Colores primarios y secundarios

Colores complementarios

La percepción de los colores

Mezcla sustractiva o color pigmento

Colores primarios y secundarios

Colores complementarios
Mezcla partitiva
Cualidades o propiedades del color
Tono
Valor
Saturación
El círculo cromático
Gammas cromáticas de colores fríos y cálidos
Elaboración de mezclas de colores
Armonía cromática
Contraste cromático
Sistemas de clasificación del color
Simbología del color

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LA COMPOSICIÓN

- **Composición**

Esquemas compositivos
Peso visual
Concepto de peso en una composición
Equilibrio compositivo
Simetría
Simetría axial
Simetría central
Ritmo
Ritmo uniforme
Ritmos alternos
Ritmos ascendentes y descendentes
Composiciones rítmicas planas
Movimiento
Proporción
La sección áurea
La proporción de la figura humana

Redes modulares
Redes modulares simples y compuestas
El módulo

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ESPACIO Y VOLUMEN. PROCEDIMIENTOS Y TÉCNICAS

- **El concepto espacial**
- **Percepción espacial**
- **Representación espacial**
Relaciones de proximidad y lejanía
- **El claroscuro**
- **Técnicas de dibujo**
Lápices
Carboncillos
- **Técnicas de color y pintura**
Lápices de colores
Pasteles y ceras
Acuarelas
Témperas
El grabado
El *collage*
Procedimiento para hacer un *collage*
Aplicaciones informáticas para hacer *collages*
- **El proceso creativo**
Bocetos y esbozos

BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LA PERCEPCIÓN VISUAL. LA COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL. LA IMAGEN

- **Principios de la percepción visual**

- Cercanía o proximidad
- Semejanza
- Continuidad
- Cierre o cerramiento
- Relación entre la figura y el fondo

- **Ilusiones ópticas**

- Engaño en el tamaño de las formas
- Engaño en los contrastes
- Distorsión en el paralelismo
- Ilusión óptica de movimiento

- **El proceso de comunicación visual**

- Emisor y receptor
- Mensaje y canal

- **Símbolos y signos**

- **Iconicidad y abstracción**

- Imagen analógica o representativa
- Imagen abstracta
- Imagen simbólica

- **Análisis de una imagen**

- Significante o contenido denotativo
- Significado o contenido connotativo

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LA FOTOGRAFÍA. LA PUBLICIDAD. EL CÓMIC. EL CINE. MULTIMEDIA

- **La fotografía**
 - Fotografía digital
 - Leyes compositivas de la fotografía
 - Elementos clave de la composición fotográfica
- **La publicidad**
 - Procedimientos para crear connotación
 - Retórica publicitaria. Recursos expresivos de la imagen en la publicidad
- **El cómic**
 - Elementos básicos del cómic
 - Recursos específicos del cómic
 - Fases de la elaboración de un cómic
- **El cine**
 - El plano y su encuadre. La secuencia
 - Composición del encuadre: tipos de planos y puntos de vista
 - Estructura narrativa cinematográfica
 - El *storyboard*
 - Planificación de una película. Fases para su realización
- **Multimedia**
 - Presentaciones multimedia

BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO

UNIDAD DIDÁCTICA 7. FORMAS POLIGONALES. TANGENCIAS BÁSICAS. CURVAS TÉCNICAS

- **Formas geométricas**
 - Axiomas geométricos de Euclides
- **Lugares geométricos**
- **Puntos y rectas notables de un triángulo**

Medianas. Baricentro

Bisectrices. Incentro

Mediatrices. Circuncentro

Altura. Ortocentro

- **Construcción geométrica de triángulos**
- **Construcción geométrica de cuadriláteros**
- **Construcción geométrica de polígonos regulares**
 - Construcción geométrica de polígonos regulares inscritos
 - Construcción geométrica de polígonos regulares a partir del lado
- **Tangencias básicas**
 - Análisis y trazado de enlaces o uniones de líneas y curvas
- **Construcción geométrica de curvas técnicas**
 - Óvalo
 - Ovoide
 - Espiral
 - Voluta

UNIDAD DIDÁCTICA 8. ESCALAS Y FORMAS MODULARES

- **Escalas**
 - Tipos de escalas
 - Determinación de las medidas de un dibujo
 - Determinación de la escala de un dibujo
- **Transformaciones geométricas**
 - Traslación
 - Giro o rotación
 - Simetría
- **Composiciones modulares**
 - Redes modulares simples
 - El módulo
 - Submódulo y supermódulo

Diseño de composiciones modulares

UNIDAD DIDÁCTICA 9. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

- **Geometría descriptiva**

- **Sistemas de proyección**

- **Sistemas de representación**

Principales sistemas de representación

- **Sistema diédrico**

Representación de cuerpos geométricos en el sistema diédrico

- **Normalización**

- **Perspectiva isométrica**

Perspectiva isométrica de formas planas

Perspectiva isométrica de un prisma de base cuadrada

Perspectiva isométrica de la esfera

Representación de cuerpos conocidos sus vistas

- **Perspectiva caballera**

Ángulos que forman los ejes y coeficiente de reducción

Perspectiva caballera de formas planas

Perspectiva caballera de un prisma de base cuadrada

Perspectiva caballera de un cilindro

Perspectiva caballera de un sólido dadas sus vistas diédricas

Proceso para la representación de un objeto en perspectiva caballera

CONTENIDOS DEL TERCER CURSO (OPTATIVA)

UNIDAD 1. Análisis y representación de formas

- **Formas modulares bidimensionales básicas.**

Repetición y ritmo.

El módulo.

Construcción de polígonos regulares conociendo el lado y la circunferencia:

Método general. Métodos particulares: triángulo equilátero, cuadrado, pentágono, hexágono, heptágono y octógono.

Estructura de las formas poligonales.

Redes poligonales: Cuadriláteros, Triángulos, Hexágonos, Octógonos, Mixtas.

Aplicaciones: Tablero de parchís.

- **La Simetría.**

Aplicación: Diseño insecto.

Desarrollo de la geometría en edificios. El Tah Mahal.

- **Formas orgánicas y formas geométricas.**

Aplicación: Superficie animal geometrizada.

- **Tangencias y enlaces:**

Tangencia entre rectas y circunferencia, y tangencia entre circunferencias.

Aplicación: Diseño de un VW Escarabajo.

Los enlaces en el diseño de rosetones.

- **Óvalo, ovoide y espirales.**

Aplicación: Diseño Llave Plana

Aplicación: Diseño de un huevo de Fabergé.

Las espirales en la naturaleza. El Nautilus.

UNIDAD 2. Espacio y volumen

- **Perspectiva Cónica**

Introducción al sistema cónico.

La perspectiva cónica o lineal.

Fundamentos del sistema.

Elementos significativos que intervienen en el sistema.

Puntos de fuga.

Sólidos en perspectiva cónica frontal.

- **Espacio y volumen.**

El Claroscuro

Procedimientos y técnicas creativas relacionados con el volumen.

UNIDAD 3. Lenguaje visual

- **El lenguaje y la comunicación visual.**

Finalidad y función de las imágenes: informativa, expresiva, estética y representativa

- **Signos y símbolos en la comunicación visual.**

Marca, señales, símbolos e iconos.

- **Medios de comunicación mediante imágenes fijas.**

pintura, escultura, arquitectura, prensa, cómic, diseño y nuevas tecnologías.

- **Medios de comunicación mediante imágenes en movimiento:**

cine, televisión y video.

- **Procesos expresivos de las técnicas gráfico-plásticas.**

UNIDAD 4. Elementos visuales y Color

- **El Punto.**

Posibilidades expresivas del punto.

- **La Línea.**

La línea como elemento expresivo.

Grafismo y trazo.

Aplicación: Tramas Van Gogh

- **El Color**

Teorías del color.

La física y la química del color.

La naturaleza de las luces de color: mezclas aditivas.

La naturaleza de los pigmentos de color: mezclas sustractivas.

Atributos del color: colores complementarios, series y gamas del color.

Los elementos visuales y los movimientos artísticos.

Técnicas, materiales y soportes de dibujo.

La textura: cualidades gráficas, lumínicas y expresivas.

UNIDAD 5. La composición

Introducción a la organización de la forma y su entorno en el plano.

Las formas y el color en la composición.

Representar o componer: interpretar una composición.

La simetría en la composición.

Simetría axial y radial.

Elementos de la composición: la proporción y el equilibrio, el diagrama compositivo, las líneas de tensión, el ritmo.

La composición en el arte.

CONTENIDOS DEL CUARTO CURSO (OPTATIVA)

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LA LÍNEA. LA TEXTURA. EL COLOR. MATERIALES Y TÉCNICAS

- **La línea**
 - Ámbitos de aplicación y uso de la línea
 - Valor expresivo de la línea en la expresión plástica
- **La textura**
 - Textura táctil
 - Textura visual o gráfica
- **El color**
 - Color denotativo
 - Color connotativo
- **Técnicas de dibujo**
 - Lápices de colores
 - Pasteles y ceras
 - Acuarelas
 - Pinturas al óleo
- **Técnicas de grabado y estampación**
 - Técnicas de estampación en relieve
 - Técnicas de huecograbado

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LA COMPOSICIÓN

- **Elementos que intervienen en la composición**
- **Centro de interés visual**
- **Peso visual y equilibrio**
- **Líneas de fuerza o direcciones visuales**
 - Análisis de obras de arte

- **Ritmos visuales**
- **Movimiento**
- **Análisis y lectura de obras de arte**
- **El proceso de creación artística**
Sintaxis del dibujo y elementos que la componen
Dibujos previos y auxiliares: boceto, bosquejo, croquis, apunte
- **Técnicas y estilos en el arte contemporáneo**

BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO

UNIDAD DIDÁCTICA 3. FORMAS GEOMÉTRICAS PLANAS. TANGENCIAS Y ENLACES

- **Formas planas**
Formas geométricas planas
Percepción de las formas geométricas planas
- **Proporción**
Proporcionalidad entre segmentos
- **Representación técnica de formas planas**
Construcción geométrica de cuadriláteros
Polígonos estrellados
Curvas técnicas
- **Enlaces y tangencias**
Tangencias
Enlace de líneas
- **Análisis de la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas**
Consideraciones sobre enlaces y tangencias
Proceso de construcción de un diseño realizado con formas geométricas planas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

- **Dibujo técnico. Sistemas de representación**
- **Sistema diédrico**
 - Sistema diédrico
 - Normalización
- **Sistema axonométrico ortogonal. Perspectiva isométrica**
 - Perspectiva isométrica de formas planas
 - Perspectiva isométrica de formas tridimensionales
- **Sistema axonométrico oblicuo. Perspectiva caballera**
 - Perspectiva caballera de formas planas
 - Perspectiva caballera de formas tridimensionales
- **Perspectiva cónica**
 - Clasificación de la perspectiva cónica
 - Elementos fundamentales que intervienen en la perspectiva cónica
 - Perspectiva cónica frontal o central
 - Perspectiva cónica oblicua o de dos puntos de fuga
 - Perspectiva libre
- **Dibujo técnico y nuevas tecnologías**
 - Ejemplos de aplicación de los programas de diseño en 3D

BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

UNIDAD DIDÁCTICA 5. FUNDAMENTOS Y APLICACIONES DEL DISEÑO. EL DISEÑO GRÁFICO

- **Fundamentos del diseño**
 - Elementos básicos de la comunicación visual en el diseño
 - Formas básicas
 - Diseño de composiciones modulares
 - Forma y función en el diseño
 - La geometría como instrumento para el diseño

Componentes del diseño relacionados con su función y su apariencia

- **Ámbitos de aplicación y función del diseño**

- **El diseño gráfico**

Ámbitos de aplicación del diseño gráfico

Funciones del diseño gráfico

Fases del proceso de realización de un diseño gráfico

Tipografía

Identidad visual corporativa

Diseño de embalajes (packaging)

Diseño editorial

UNIDAD DIDÁCTICA 6. DISEÑO DE OBJETOS Y DE ESPACIOS. EL PROCESO DE CREACIÓN

- **Diseño de moda**

Figurines

Patrones

Tipos de diseño

- **Diseño industrial**

Consideraciones a tener en cuenta en el proceso de diseño industrial

- **Diseño de espacios**

Diseño arquitectónico

Diseño de interiores

- **Diseño y proceso de creación: las fases de una obra**

- **Diseño y nuevas tecnologías**

Técnicas informáticas de diseño vectorial

Técnicas informáticas de diseño *bitmap* (o de mapa de bits)

BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

UNIDAD DIDÁCTICA 7. EL LENGUAJE AUDIOVISUAL

- **Lenguaje audiovisual**
Aspectos del lenguaje audiovisual
- **La fotografía**
Recomendaciones para conseguir buenas fotografías
La fotografía en la prensa impresa y digital
- **Lenguaje cinematográfico**
Tipos de plano
Angulaciones de la cámara
El *storyboard*
Movimientos de la cámara
La iluminación
- **Lenguaje publicitario**
Tipos de publicidad
Objetivos de la publicidad
Medios, soportes y formatos publicitarios
Tratamiento de la información
Retórica del mensaje publicitario
Composición de los elementos de mensajes publicitarios
El cartel
El folleto publicitario
Análisis de mensajes publicitarios

UNIDAD DIDÁCTICA 8. IMAGEN DIGITAL. PROYECTO AUDIOVISUAL

- **Las imágenes digitales**
Imágenes de mapa de bits
Imágenes vectoriales
- **Elaboración de imágenes digitales**
Trabajar con Photoshop

Introducción a GIMP

Programas de diseño gráfico vectorial

Programas de animación

- **Un proyecto de diseño publicitario**

SECUENCIACIÓN DE LOS CONTENIDOS

En la siguiente tabla puede verse como se repartirán las diferentes unidades didácticas a lo largo del curso.

Dicha secuenciación puede sufrir modificaciones atendiendo a los intereses de las diferentes agrupaciones de alumnos, como ocurre con los grupos bilingües de 1º y 2º de la ESO en los que la ordenación de las unidades didácticas se hará atendiendo al *currículum integrado de la Sección Bilingüe*.

EVAL NIVEL	1º ESO	2º ESO	3º ESO	4º ESO
1ª EVAL	Unidad 1 Unidad 2	Unidad 1 Unidad 2	Unidad 1 Unidad 2	Unidad 1 Unidad 2
2ª EVAL	Unidad 3 Unidad 4 Unidad 5	Unidad 3 Unidad 4	Unidad 3	Unidad 3 Unidad 4

3ª EVAL	Unidad 6	Unidad 5	Unidad 4	Unidad 5
	Unidad 7	Unidad 6	Unidad 5	Unidad 6
	Unidad 8			

- ❖ **Nota:** En algunos cursos el orden de las unidades didácticas no se corresponde con el de los libros de texto para poder comenzar el temario con dibujo técnico, disciplina que requiere un mayor esfuerzo y concentración.

5. METODOLOGÍA

PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS GENERALES

La creatividad se desarrolla y educa en cualquier área curricular, pero tradicionalmente se ha asociado al ámbito artístico. No parece determinada por el coeficiente intelectual sino por distintos estilos de percepción y actitudes estilísticas concretas en la utilización de la mente. **En cualquier caso, se manifiesta básicamente en la capacidad para proponer soluciones alternativas a una misma situación y realizar un trabajo original que pueda ser identificado con la persona y no sea mera reproducción de otro.**

La metodología que proponemos es eminentemente **práctica**, de ahí el desarrollo del trabajo mediante de láminas específicas para cada nivel. Se trata, sin duda, de utilizar estrategias orientadas a mejorar la capacidad de observación y elaboración de imágenes del entorno como requisito previo al acto mismo de la expresión creativa.

El discurso de introducción en cada lección está constituido por **argumentaciones inductivas**. Por regla general, en primer lugar se sitúa al alumnado usando sus experiencias previas, referencias a su entorno más próximo o ilustraciones del libro de texto, procurando que sean evocaciones o situaciones atractivas, empáticas y motivadoras. A partir de aquí se va construyendo, por inducción o inferencia, el bloque teórico perteneciente a la lección, que puede consistir en una estructura conceptual, en una descripción de hechos, en la narración de una secuencia procedimental, etc.

El planteamiento metodológico de los ejercicios de las láminas desarrolla dos opciones básicas. En primer lugar se establece **una aplicación deductiva** de las generalizaciones hacia las que se ha conducido al alumnado a través del discurso del libro de texto. De esta forma sucede que, en los enunciados de los ejercicios, abundan las referencias concretas a conceptos abstraídos del texto, que se implican con fuerza en las propuestas de trabajo. La otra opción metodológica

consiste en ofrecer, conjuntamente con las propuestas de trabajo, un ejercicio —o parte de un ejercicio— ya resuelto para facilitar la comprensión de la propia propuesta de trabajo (enunciado, forma de abordar la tarea, tipo de tratamiento o de acabado conveniente...) y para motivar y romper las inhibiciones que se producen en los momentos iniciales.

De hecho, esta característica de las láminas permite al alumnado establecer fácilmente cierto grado de autogestión en las actividades de aprendizaje en cuanto a la realización y estimación de los resultados, ya que conoce con antelación las implicaciones de las propuestas de trabajo. La metodología de organización y gestión de la enseñanza y de los aprendizajes que incorpora este proyecto es **sistemática, pautada y precisa**, y consiste en unas actividades de poca duración y siempre consecuentes con los objetivos que tiene cada lección.

La presentación pautada, precisa y ejemplificada de las actividades de aprendizaje de las láminas reduce el tiempo para la comprensión de las propias propuestas de trabajo. De esta forma se puede potenciar el hecho de prestar mayor atención a los contenidos del área implicados y obtener un mayor rendimiento de la temporización de los aprendizajes.

Para facilitar la comunicación con el alumnado, se ha puesto en funcionamiento la plataforma GSuite a nivel de centro y se ha asignado tanto al profesorado como a todos los alumnos del I.E.S. una dirección de email con dominio **@iessantisimatrinidad.es** para las comunicaciones a través de Classroom.

En la actualidad, los miembros de este departamento están integrando la herramienta Classroom como recurso didáctico en la práctica docente, ya que dicha herramienta facilita la puesta en común y el intercambio de información en el aula.

Aquellos alumnos o grupos que en el trascurso del presente curso escolar no pudiesen asistir a clase por cualquier circunstancia podrán, gracias a ello, recibir la información de manera inmediata y entregar las tareas a través de dicha plataforma.

La metodología usada será la misma que en el caso de las clases presenciales, es decir, se presentará el cuerpo teórico del tema a través de imágenes,

presentaciones o vídeos que servirán de base para que los alumnos puedan posteriormente y de manera autónoma, desarrollar los contenidos estudiados en las láminas y entregarlas a través de la plataforma para su corrección.

AGRUPAMIENTOS DE ALUMNOS Y ORGANIZACIÓN DE ESPACIOS

El Departamento de Dibujo dispone de un aula específica para impartir su materia. Esta aula cuenta con diversos recursos materiales que se encuentran a disposición del alumnado tales como ordenador, impresora, escáner, retroproyector, taburetes y mesas adecuadas, así como libros de consulta sobre diversos temas relacionados con la materia. (*)

El uso del aula de dibujo se restringe a los alumnos de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual (se incluye la optativa de Estructuras Espaciales), en todos sus niveles, y los alumnos de Bachillerato en la asignatura de Dibujo Técnico tanto en primero como en segundo curso.

Así mismo, su ocupación queda definida por el Jefe de Estudios a principio de curso según el horario de los diferentes grupos. La coincidencia de dos grupos a una misma hora quedará resuelta por el Departamento de Dibujo, que priorizará por niveles (segundo y primero de Bachillerato, cuarto, tercero, segundo y primero de la ESO) y teniendo en cuenta la carga horaria de la asignatura en cada nivel y procurando que cada grupo disfrute de, al menos, una hora semanal en el taller.

* Dada la situación sanitaria actual y reciente, se han eliminado mesas y taburetes y se ha adaptado el aula específica al número máximo de alumnos por nivel procurando aumentar la distancia interpersonal.

Se reforzará la limpieza en el aula y tanto el personal de limpieza del centro como propio profesorado serán los encargados de desinfectar mesas y taburetes al final de cada sesión. Se mantendrán abiertas de manera permanente ventanas y puerta para favorecer la ventilación del habitáculo.

6. EVALUACIÓN

PRINCIPIOS DE LA EVALUACIÓN

Entendemos la evaluación como un proceso integral, en el que se contempla el análisis del proceso de aprendizaje de los alumnos y alumnas, el análisis del proceso de enseñanza y de la práctica docente, y el análisis del propio Proyecto Curricular.

La evaluación se practica de la siguiente manera:

- **Individualizada**, centrándose en la evolución de cada alumno y en su situación inicial y particularidades.
- **Integradora**, se contempla la existencia de diferentes grupos y situaciones y la flexibilidad en la aplicación de los criterios de evaluación seleccionados.
- **Cualitativa**, se valoran todos los aspectos en cada situación particular y se evalúan de forma equilibrada los diversos niveles de desarrollo del alumno, no sólo los de carácter cognitivo.
- **Orientadora**, dado que aporta al alumno o alumna la información precisa para mejorar su aprendizaje y adquirir estrategias apropiadas.
- **Continua**, ya que atiende al aprendizaje como proceso, contrastando los diversos momentos o fases. Se contemplan tres modalidades:

Evaluación inicial. Nos aportará datos acerca del punto de partida de cada alumno, proporcionando una primera fuente de información sobre conocimientos previos y características personales, que permiten una atención a las diferencias y una metodología adecuada.

Evaluación formativa. Concede importancia a la evolución a lo largo del proceso, confiriendo una visión de las dificultades y progresos de cada caso.

Evaluación sumativa. Establece los resultados al término del proceso total de aprendizaje en cada período formativo y la consecución de los objetivos. Así mismo, se contempla en el proceso la existencia de elementos de autoevaluación que impliquen a los alumnos y alumnas en el proceso.

EVALUACIÓN INICIAL

Tal y como hemos indicado antes, la evaluación inicial nos aporta datos acerca del **punto de partida de cada alumno**, proporcionando información sobre los conocimientos previos y características personales, que permiten una atención a las diferencias y una metodología adecuada.

En nuestra área, la evaluación inicial se llevará a cabo a lo largo del mes de septiembre y consistirá en una serie de pruebas teóricas y prácticas que nos permitan la recogida de datos útiles de nuestro alumnado y su posterior puesta en común en las reuniones de los equipos educativos. No será una mera prueba de contenidos ni se realizará a lo largo de una sola sesión. Será una herramienta útil para averiguar el punto de partida del alumnado y para la realización de una programación más real y adaptada al grupo.

La prueba inicial se programará de forma que mida el nivel competencial de los alumnos y no una calificación numérica en base a sus conocimientos y pueda servirnos para la detección de dificultades y como base para realizar una planificación más real del curso.

Rubrica para la corrección de la prueba inicial en la ESO

COMPRESIÓN			
El alumno comprende la actividad que está realizando y la lleva a cabo con corrección.	El alumno comprende la idea fundamental de la tarea pero presenta alguna dificultad a la hora de resolverla gráficamente.	Le cuesta distinguir el objetivo de la tarea y la resuelve de manera errónea.	20%
CREATIVIDAD			
Es creativo en la utilización de las diferentes técnicas aprendidas, así como en el uso de recursos variados.	No utiliza las diferentes técnicas y recursos de forma creativa aunque intenta realizar la actividad de manera distinta a las habituales.	No es creativo en la utilización de diferentes técnicas aprendidas y recursos necesarios para realizar la tarea.	30%
USO DE LOS MATERIALES			
Utiliza los diferentes materiales necesarios para hacer la lámina correctamente y con autonomía.	No utiliza los materiales necesarios para la realización de la lámina de manera autónoma, pero si le recordamos cómo debe hacerlo trabaja adecuadamente.	No utiliza los materiales necesarios para la lámina de manera adecuada, ni con las indicaciones del profesor.	30%
EXPRESIÓN ESCRITA			

Se expresa con corrección. El texto está escrito sin errores ortográficos significativos y con un vocabulario variado.	Es capaz de escribir un texto breve relacionado con la materia aunque con un vocabulario pobre o repetitivo.	Presenta dificultades para expresarse lo que puede evidenciar problemas de aprendizaje.	20%
Excelente (Nivel 1)	Bueno (Nivel 2)	Deficiente (Nivel 3)	Ponderación

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

Los estándares de aprendizaje son **especificaciones** de los criterios de evaluación que permiten definir los resultados de aprendizaje, y que concretan lo que el estudiante debe *saber, comprender y saber hacer* en cada asignatura; deben ser observables, medibles y evaluables y permitir graduar el rendimiento o logro alcanzado.

Nuestra materia parte de los bloques impartidos en la Educación Primaria en el área de Educación Artística. La parte destinada a la educación plástica ya anticipaba los mismos bloques de los que parte la materia en ESO, bajo las denominaciones de **educación audiovisual, dibujo técnico y expresión artística**.

El bloque *Expresión Plástica* experimenta con materiales y técnicas diversas en el aprendizaje del proceso de creación. Se intenta dar al alumnado una mayor autonomía en la creación de obras personales, ayudando a planificar mejor los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, tanto propios como colectivos.

Se analizan las características del *lenguaje audiovisual* desde el cual se realiza el análisis crítico de las imágenes que nos rodean. Se hace también especial hincapié en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la imagen.

En el bloque *Dibujo Técnico* se trasladan conocimientos teórico-prácticos sobre diferentes formas geométricas y sistemas de representación y se aplican estos conocimientos a la resolución de problemas y a la realización de distintos diseños.

En el cuarto curso, considerando la madurez del alumnado y los conocimientos adquiridos se incorpora el bloque de *Fundamentos del Diseño*, que va a permitir el conocimiento de los fundamentos del diseño en sus diferentes áreas, desarrollo, desde un punto de vista práctico, los conocimientos adquiridos en el resto de bloques.

Primer ciclo de ESO

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 1 : EXPRESIÓN PLÁSTICA	
<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 técnica de la ténpera, los lápices de grafito y de color. El <i>collage</i>. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones grafico plásticas propias y ajenas. 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 grafico- 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 grafico 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...) 4.1. 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 4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito 4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo. 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. 5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios. 6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.

	<p>6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.</p> <p>6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.</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, 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>
--	--

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL	
<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 significante 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 significante-significado: símbolos e iconos. 6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. 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 <i>Gestalt</i>. 2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la <i>Gestalt</i>. 3.1. Distingue significante y significado en un signo visual. <ol style="list-style-type: none"> 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. <ol style="list-style-type: none"> 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. 12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, <i>storyboard</i>, realización...). Valora de manera crítica los resultados.

	<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>
--	--

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 3: DIBUJO TÉCNICO	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. 2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes. 3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. 4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. 5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. 6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. 7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. 8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. 9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. 10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. 11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. 12. Conocer lugares geométricos y definirlos. 13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. 14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). 15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. 16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. 17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. 18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. 19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma. 2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo. 3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión. 4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás. 5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita. 6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón. 7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás. 8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás. 9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás. 10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. 11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales. 11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales. 12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...). 13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos. 14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas. 15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes. 16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa

<p>reconociendo los regulares y los irregulares.</p> <p>20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.</p> <p>21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.</p> <p>22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.</p> <p>23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, 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 el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.</p> <p>29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.</p>	<p>y un cateto.</p> <p>17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.</p> <p>18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.</p> <p>19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.</p> <p>20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.</p> <p>21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.</p> <p>22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.</p> <p>22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.</p> <p>23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.</p> <p>24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.</p> <p>25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.</p> <p>26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.</p> <p>27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.</p> <p>28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.</p> <p>29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.</p>
---	--

Segundo ciclo de ESO

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA	
<p>1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.</p> <p>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 y explica 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-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p> <p>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; analiza 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 y las sitúa en el período al que pertenecen.</p>

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 2: DIBUJO TÉCNICO	
<p>1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.</p> <p>2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p> <p>3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas 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>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>

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 3: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO	
<p>1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.</p> <p>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>

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 4: LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo. 2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades. 3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. 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. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos. 1.2. Realiza un <i>storyboard</i> a modo de guion para la secuencia de una película. 2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara. 2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos. 2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades. 3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador. 3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico. 3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal. 4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN

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

La **Educación Plástica, Visual y Audiovisual** es una materia del bloque de asignaturas específicas para primer y segundo ciclo de la Educación Secundaria Obligatoria, ofertándose en 1º, 2º y 4º en el bloque de asignaturas específicas obligatorias y en 3.º en el bloque de asignatura de libre configuración autonómica.

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene como finalidad *desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales para comprender, interpretar y ser críticos con la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos.*

Al mismo tiempo, busca potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional a través del uso de recursos plásticos, visuales y audiovisuales como recursos expresivos y contribuir al desarrollo integral del alumnado y al disfrute del entorno natural, social y cultural.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a la formación cultural y artística del alumnado permitiéndole acceder a la comprensión, valoración y disfrute del mundo en el que se encuentra y la participación activa y consciente de su cultura, sociedad y familia.

COMPETENCIAS CLAVE

- El currículo de la Educación Secundaria Obligatoria, de acuerdo con lo recogido en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, establece las siguientes competencias:
- **Competencia en comunicación lingüística (en adelante CCL)**, referida a la utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita, tanto en lengua española como en lengua extranjera
- **Competencia matemática y competencia básica en ciencia y tecnología (en adelante CMCT)**, entendida como la habilidad para utilizar números y operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión del razonamiento científico-tecnológico para producir e interpretar informaciones y para resolver problemas relacionados con la vida diaria y el mundo laboral.
- **Competencia digital (en adelante CD)**, entendida como la habilidad para buscar, obtener, procesar y comunicar la información y transformarla en conocimiento, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como un elemento esencial para informarse y comunicarse.
- **Competencia social y cívica (en adelante CSC)**, entendida como aquella que permite vivir en sociedad, comprender la realidad social del mundo en que se vive y ejercer la ciudadanía democrática.
- **Conciencia y expresiones culturales (en adelante CEC)**, que supone apreciar, comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de disfrute y enriquecimiento personal y considerarlas como parte del patrimonio cultural de los pueblos.
- **Competencia para aprender a aprender (en adelante CAA)** de forma autónoma a lo largo de la vida.
- **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (en adelante SIEP)**, que incluye la posibilidad de optar con criterio propio y espíritu crítico y llevar a cabo las iniciativas necesarias para desarrollar la opción elegida y hacerse

responsable de ella. Incluye la capacidad emprendedora para idear, planificar, desarrollar y evaluar un proyecto

1º de ESO

Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Bloque 1. Expresión Plástica.

Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Las texturas y su clasificación. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnica mixta. El collage.

➤ **Criterios de evaluación**

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. CCL, SIEP.
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. CAA, SIEP.
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). CAA, CEC.
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. CAA, SIEP. CEC.
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios. CMCT, CEC.
6. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. CMCT, CAA.
7. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. CD, CSC.
8. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. CAA, CSC, SIEP, CEC.
9. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. CAA, SIEP, CEC.
10. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, y mixtas, los lápices de grafito y de color. El collage. CAA, CSC, CEC.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

Percepción visual. Significante y significado. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte. La imagen publicitaria. Recursos. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic. Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.

➤ **Criterios de evaluación**

1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. CMCT, CEC.
2. Identificar significativo y significado en un signo visual. CAA, CEC.
3. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. CAA, CSC.
4. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significativo-significado: símbolos e iconos. CAA, CSC.
5. 8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. CCL, CSC, SIEP.
6. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. CCL, CSC, SIEP.
7. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. CAA, CSC, CEC.
8. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. CAA, CSC, SIEP.

Bloque 3. Dibujo Técnico.

Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. Teorema de Thales y lugares geométricos. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado. Redes modulares. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.

➤ **Criterios de evaluación**

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. CMCT, SIEP.
2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes. CMCT.
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. CMCT.
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. CMCT.
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. CMCT.
6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. CMCT.
7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. CMCT.
8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. CMCT.
9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. CMCT.
10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. CMCT.
11. Conocer lugares geométricos y definirlos. CCL, SIEP.
12. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. CMCT.
13. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). CMCT.
14. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. CMCT.
15. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. CMCT, SIE.
16. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. CMCT.

17. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. CMCT.
18. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. CMCT.
19. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. CMCT.
20. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. CMCT.
21. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. CMCT, CAA.
22. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos. CMCT, CAA.

2º de ESO

Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Bloque 1. Expresión Plástica.

Comunicación visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.

➤ **Criterios de evaluación**

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. CCL, SIEP.
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. CAA, SIEP.
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). CAA, CEC.
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. CAA, SIEP. CEC.
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios. CMCT, CEC.
6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento. CMCT, CD.
7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. CMCT, CAA.
8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. CD, CSC,
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. CAA, CSC, SIEP, CEC.
10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. CAA, SIEP, CEC.
11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage. CAA, CSC, CEC.

Bloque 2. Comunicación Audiovisual.

Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Grados de iconicidad.. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretación y comentarios de imágenes. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte. Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista. Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales. Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales. Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional.

➤ **Criterios de evaluación**

1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. CMCT, CEC.
2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias. CMCT, CEC.
3. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. CAA, CSC.
4. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. CCL, CSC, SIEP.
5. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. CD, CSC, SIEP.
6. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. CMCT, SIEP.
7. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. CCL, CSC.
8. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación. CCL, CSC.
9. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. CCL, CSC, SIEP.
10. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. CAA, CSC, CEC.
11. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. CAA, CSC, SIEP.

12. 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. CAA, CSC, CEC.
13. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo. CD, CSC, SIEP.

Bloque 3. Dibujo Técnico.

Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Teorema de Thales y lugares geométricos. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano. Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.

➤ **Criterios de evaluación**

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. CMCT, SIEP.
2. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. CMCT.
3. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. CMCT.
4. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. CMCT.
5. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. CMCT.
6. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. CMCT.
7. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. CMCT.
8. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. CMCT.
9. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. CMCT.
10. Conocer lugares geométricos y definirlos. CCL, SIEP.
11. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. CMCT.
12. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. CMCT.
13. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. CMCT, SIEP.

14. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. CMCT.
15. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. CMCT, SIEP.
16. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros. CMCT, CAA.
17. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. CMCT, SIEP.
18. 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. CMCT, CAA.
19. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. CMCT, CAA.
20. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos. CMCT, CAA.

3º de ESO

Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Bloque 1. Análisis y representación de formas

Formas modulares bidimensionales básicas. Repetición y ritmo. El módulo. Construcción de polígonos regulares conociendo el lado: método general. Métodos particulares: triángulo equilátero, cuadrado, pentágono, hexágono, heptágono y octógono. Estructura de las formas poligonales. Redes poligonales: Cuadriláteros, Triángulos, Hexágonos, Octógonos, Mixtas. Aplicaciones: Tablero de parchís. La Simetría. Aplicación: Diseño insecto. Formas orgánicas y formas geométricas. Aplicación: Superficie animal geometrizada. Tangencias y enlaces: tangencia entre rectas y circunferencia, y tangencia entre circunferencias.

➤ **Criterios de evaluación**

1. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. CMCT.
2. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. CMCT.
3. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. CMCT.
4. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. CMCT.
5. Estudiar la construcción de polígonos regulares. CMCT.
6. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. CMCT, SIEP.
7. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. CMCT.
8. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. CMCT, SIEP.

Bloque 2. Lenguaje visual

El lenguaje y la comunicación visual. Finalidad y función de las imágenes: informativa, expresiva, estética y representativa. Signos y símbolos en la comunicación visual: marca, señales, símbolos e iconos. Medios de comunicación mediante imágenes fijas: pintura, escultura, arquitectura, prensa, cómic, diseño y nuevas tecnologías. Medios de comunicación mediante imágenes en movimiento: cine, televisión y video. Procesos expresivos de las técnicas gráfico-plásticas. Elementos visuales: La línea como elemento expresivo, grafismo y trazo. Aplicación: Tramas Van Gogh. La textura: cualidades gráficas, lumínicas y expresivas. La física y la química del color. La naturaleza de las luces de color: mezclas aditivas. La naturaleza de los pigmentos de color: mezclas sustractivas. Atributos del color: colores complementarios, series y gamas del color. Teorías del color. Los elementos visuales y los movimientos artísticos. Técnicas, materiales y soportes de dibujo.

➤ Criterios de evaluación

1. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades. CAA, CSC, CEC.
2. 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. CSC, SIEP, CEC.
3. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo. CD, SIEP, CEC.
4. 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. CAA, CSC, SIEP.
5. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. CAA, CSC, SIEP.

Bloque 3. Espacio y volumen

Sistemas de representación. Introducción al sistema cónico. La perspectiva cónica o lineal. Fundamentos del sistema.

Elementos significativos que intervienen en el sistema. Puntos de fuga. Sólidos en perspectiva cónica frontal. Espacio y volumen. Procedimientos y técnicas creativas.

➤ **Criterios de evaluación**

1. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera. CMCT, CAA.
2. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas. CMCT, CAA.
3. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas caballera. CMCT, CAA.
4. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería. CMCT, CSC, CEC.
5. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación. CMCT, CD, SIEP.

Bloque 4. La composición

Introducción a la organización de la forma y su entorno en el plano. Las formas y el color en la composición. Representar o componer: interpretar una composición. La simetría en la composición. Simetría axial y radial. Elementos de la composición: la proporción y el equilibrio, el diagrama compositivo, las líneas de tensión, el ritmo. La composición en el arte.

➤ **Criterios de evaluación**

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. CMCT, CAA.
2. 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. CAA, SIEP, CEC.
3. 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. CCL, CSC, CEC.

4º de ESO

Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Bloque 1. Expresión plástica.

Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo. El color en la composición. Simbología y psicología del color. Texturas. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes. Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales.

Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos. Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.

➤ **Criterios de evaluación**

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

Bloque 2. Dibujo técnico.

Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales. Trazados geométricos, tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño. Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico. Proporción y escalas. Transformaciones geométricas. Redes modulares. Composiciones en el plano. Descripción objetiva de las formas. El dibujo técnico en la comunicación visual. Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera. Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno. Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos. Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis. Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos. Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.

➤ **Criterios de evaluación**

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. CMCT, CAA.
2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería. CMCT, CSC, CEC.
3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación. CMCT, CD, SIEP.

Bloque 3. Fundamentos del diseño.

Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad. Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación. Movimientos en el plano y creación de submódulos. Formas modulares. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales. El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí. Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética. Diseño industrial: Características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad. Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D. Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta. Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana. El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.

➤ **Criterios de evaluación**

1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases. CSC, SIEP, CEC.
2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. CD, CEC.
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. CAA, SIEP, CEC.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.

Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades. La industria audiovisual en Andalucía. Referentes en cine, televisión y publicidad. La fotografía: inicios y evolución. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte. El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial. Lenguaje cinematográfico. Cine de animación. Análisis. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas. Estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad subliminal.

➤ **Criterios de evaluación**

1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo. CCL, CSC, SIEP.
2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades. CAA, CSC, CEC.
3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. CD, SIEP.
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. CCL, CSC.

***NOTA:** Los criterios de evaluación porcentuados se pueden consultar en el Anexo I a la Programación Didáctica del Departamento de Dibujo.

INSTRUMENTOS DE LA EVALUACIÓN

La complejidad de la evaluación requiere utilizar varias y diversas técnicas (modos que posibilitan la obtención de los datos y su posterior valoración) e **instrumentos de evaluación** (medios concretos para obtener dicha información). La utilización de unas u otras está en función de *lo que* se quiere evaluar y de *para qué* se evalúa, teniendo siempre en cuenta la eficacia de las mismas.

En nuestra intervención didáctica utilizaremos:

Evaluación de la programación

Evaluar la programación es evaluar el proceso enseñanza-aprendizaje, este proceso implica por tanto que todas las fases de la acción didáctica sean objeto de evaluación.

Evaluación del profesor

Tiene como finalidad:

- Mejorar la función docente.
- Mejorar la calidad de enseñanza
- Permitir que el trabajo que está realizando se someta a un proceso de reflexión crítica.

Esta evaluación del profesor se realizará a través de los siguientes elementos:

- Pasar un cuestionario de evaluación del profesor a cumplimentar por los alumnos
- Reflexión por parte del profesor analizando resultados, en cuanto a cumplimiento o no de los objetivos propuestos.
- Diario del profesor.

Análisis de resultados por parte del profesorado:

MATERIA _____ CURSO _____ GRUPO _____ PROFESOR _____

ALUMNOS DEL GRUPO:

ALUMNOS EVALUADOS:

Nº APROBADOS:

Nº SUSPENSOS:

ANÁLISIS:

1. APRECIACIÓN SOBRE EL GRADO DE DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES ENUNCIADAS EN LOS OBJETIVOS GENERALES DEL CURSO:

- No ha mostrado esfuerzo e interés
- Ha faltado mucho a clase
- No comprende los principios básicos de la materia
- Comportamiento inadecuado
- Carece de técnicas de estudio adecuadas
- Tiene problemas de integración en el curso
- Otros

2. APRECIACIÓN SOBRE EL GRADO DE ASIMILACIÓN DE LOS CONTENIDOS DE LAS DIFERENTES MATERIAS:

a. **CONCEPTOS:** Describir brevemente aquellos contenidos de la materia donde el alumno haya tenido dificultad:

b. **PROCEDIMIENTOS:**

- Muestra dificultad en: cuaderno de trabajo
- Destrezas adquiridas
- Ejecución de los trabajos (tiempo de ejecución, orden, presentación, limpieza,...)
- Diferenciación de ideas principales y secundarias
- Aplicación de conocimientos adquiridos
- Búsqueda y utilización de fuentes de información.

c. **ACTITUDES:**

- Muestra dificultad en:
- Trabajo en grupo
- Actitud crítica respecto a las opiniones de los demás.

Cuestionario para la evaluación de las unidades didácticas

Dada la importancia de la evaluación del proceso enseñanza-aprendizaje, que permitirá corregir las disfunciones que se produzcan y adaptar las actividades a las características del alumnado, el siguiente cuestionario puede servirnos para que los alumnos manifiesten sus opiniones sobre las unidades

1. Los **contenidos** de la unidad te han parecido:
 - Muy fáciles
 - Fáciles
 - Normales
 - Difíciles
 - Muy difíciles
2. La utilización de **recurso didácticos** te han parecido:
 - Excesiva
 - Mucha
 - Suficiente
 - Insuficiente
3. Las **actividades** te han parecido:
 - Muy atractivas
 - Bastante atractivas
 - Suficientemente atractivas
 - Poco atractivas
 - Nada atractivas
4. Durante el desarrollo de esta unidad **has aprendido**:
 - Mucho
 - Bastante
 - Suficiente
 - Poco
 - Nada

Evaluación del Alumno

Técnicas de observación. La observación será sistemática y se llevará a cabo mediante los siguientes instrumentos:

-Registro personal del alumno (evalúa el proceso de aprendizaje)

-Diario del profesor (evalúa la enseñanza)

Técnicas de información directa. Obtenemos información sobre los alumnos a partir de las respuestas que ellos mismos dan a unas preguntas que se les plantean. Entre los instrumentos que utilizaremos están los *cuestionarios, entrevistas, etc.*

Análisis de los trabajos de los alumnos. Constituye una rica información sobre el proceso, especialmente de aprendizaje seguido por nuestros alumnos, reflejando lo que día a día va haciendo cada niño/a. Los instrumentos que se usarán serán:

-El cuaderno de clase (actividades prácticas, esquemas, comentarios,...)

-Los trabajos monográficos (elaboración, investigación,...)

Pruebas o actividades específicas de evaluación. Estas técnicas valoran los conocimientos que poseen los alumnos, así como la capacidad para relacionar y aplicar las adquisiciones logradas. Utilizaremos instrumentos como:

-Las propias actividades de aprendizaje (pruebas de evaluación)

-Preguntas directas (verbalización)

-Plantear situaciones de aplicación de los conocimientos y resolución de situaciones-problema.

RÚBRICAS APLICABLES A LA EVALUACIÓN EN EL DEPARTAMENTO DE DIBUJO

A continuación se muestran las rúbricas usadas en el departamento de Dibujo para evaluar el nivel competencial de los alumnos en los diferentes bloques temáticos.

Rúbrica 1: Elementos básicos de la realidad visual

- ✚ Identificar los elementos configurativos esenciales de objetos y/o aspectos de la realidad tales como variaciones cromáticas, orientación espacial, textura y configuraciones estructurales.
- ✚ Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de identificar las cualidades que determinan su valor físico, funcional o estético y de transmitir por medio de recursos plásticos las proporciones y las relaciones de forma, color, ritmo y textura, presentes en la realidad para interpretarla objetiva o subjetivamente.

✚ **Competencias básicas del criterio:**

Competencia matemática.

Conocimiento e interacción con el mundo físico.

Competencia cultural y artística.

Calificación 0-4: Identifica de forma muy parcial y con muchas dificultades, algunos de los elementos que configuran los objetos y aspectos de la realidad, tales como sus variaciones cromáticas, la orientación espacial, las texturas y configuraciones de la estructura, determinando su valor físico, funcional o estético. Transmite cometiendo errores destacables, las proporciones así como las relaciones de forma, color, ritmo y textura presentes en la realidad observada, mediante recursos plásticos muy sencillos y básicos, consiguiendo interpretarla de una forma muy elemental objetivamente o subjetivamente según se le demande.

Calificación 5-6: Identifica a grandes rasgos algunos de los elementos que configuran los objetos y aspectos de la realidad, tales como sus variaciones cromáticas, la orientación espacial, las texturas y configuraciones de la estructura, determinando de forma elemental su valor físico, funcional o estético. Transmite con aproximación, aunque cometiendo algunos errores, las proporciones así como las relaciones

de forma, color, ritmo y textura presentes en la realidad observada, mediante recursos plásticos sencillos, consiguiendo interpretarla en la medida de sus posibilidades objetivamente o subjetivamente según se le demande.

Calificación 7-8: Identifica con detalle los elementos que configuran los objetos y aspectos de la realidad, tales como sus variaciones cromáticas, la orientación espacial, las texturas y configuraciones de la estructura, determinando con claridad su valor físico, funcional o estético. Transmite con aproximación y rigor adecuado, las proporciones así como las relaciones de forma, color, ritmo y textura presentes en la realidad observada, mediante múltiples recursos plásticos, consiguiendo interpretarla en la medida de sus posibilidades objetivamente o subjetivamente según se le demande.

Calificación 9-10: Identifica con detalle y acierto los elementos que configuran los objetos y aspectos de la realidad, tales como sus variaciones cromáticas, la orientación espacial, las texturas y configuraciones de la estructura, determinando con claridad su valor físico, funcional o estético. Transmite con rigor adecuado y creatividad, las proporciones así como las relaciones de forma, color, ritmo y textura presentes en la realidad observada, mediante múltiples recursos plásticos, consiguiendo interpretarla en la medida de sus posibilidades objetivamente o subjetivamente según se le demande.

Rúbrica 2: Adecuada representación plástica

- ✚ Representar objetos e ideas de forma bi o tridimensional con la aplicación de técnicas gráficas y plásticas para conseguir resultados concretos dependiendo de las intenciones en cuanto a los elementos visuales (luz, sombra, textura) y su relación. Este criterio permite conocer si el alumnado es capaz de tomar decisiones conociendo los objetivos y las dificultades, proponer diferentes opciones y valorar la mejor solución.

- ✚ **Competencias básicas del criterio:**

Competencia matemática

Conocimiento e interacción con el mundo físico

Competencia cultural y artística

Calificación 0-4: Representa muy parcialmente objetos e ideas, tanto de forma bidimensional como tridimensional, aplicando con dificultades técnicas gráficas y plásticas para conseguir con escasa intención artística resultados muy mejorables en relación a la tarea en cuanto a los elementos visuales tratados (luz, sombra, textura) y su relación.

Calificación 5-6: Representa a grandes rasgos en sus elemento básicos objetos e ideas, tanto de forma bidimensional como tridimensional, aplicando con algunas dificultades técnicas gráficas y plásticas para conseguir con intención artística resultados básicos en cuanto a los elementos visuales tratados (luz, sombra, textura) y su relación.

Calificación 7-8: Representa con aproximación objetos e ideas tanto, de forma bidimensional como tridimensional, aplicando con soltura adecuada al nivel técnicas gráficas y plásticas para conseguir con intención artística resultados aceptables en relación a la tarea en cuanto a los elementos visuales tratados (luz, sombra, textura) y su relación.

Calificación 9-10: Representa con cierto detalle y precisión objetos e ideas, tanto de de forma bidimensional como tridimensional, aplicando con soltura y creatividad adecuada al nivel, técnicas gráficas y plásticas para conseguir con intención artística resultados bastante aceptables en relación a la tarea en cuanto a los elementos visuales tratados (luz, sombra, textura) y su relación.

Rúbrica 3: Uso de medios tecnológicos con actitud positiva

- ✚ Reconocer y diferenciar los procesos, técnicas, estrategias y materiales en las imágenes del entorno audiovisual y multimedia, mostrando actitudes solidarias. Mediante este criterio se pretende saber si el alumnado es capaz de utilizar y analizar los medios tecnológicos como instrumentos de expresión visual exponiendo una actitud crítica frente a las manifestaciones insolidarias, sexistas y discriminatorias.

- ✚ **Competencias básicas del criterio:**

Competencia en comunicación lingüística

Tratamiento de la información y competencia digital

Competencia social y ciudadana

Competencia cultural y artística Aprender a aprender

Calificación 0-4: Utiliza con muchas dificultades los medios tecnológicos y los analiza, a partir de constantes indicaciones y pautas, como instrumentos de expresión visual, reconociendo y diferenciando, con errores a pesar de las explicaciones y ejemplos ofrecidos, los procesos, técnicas, estrategias y materiales empleados en las imágenes del entorno audiovisual y multimedia. Con ello produce y valora, de forma muy básica y mejorable, mensajes elementales desde una actitud crítica frente a las manifestaciones insolidarias, sexistas y discriminatorias.

Calificación 5-6: Utiliza los medios tecnológicos y los analiza, a partir de orientaciones, como instrumentos de expresión visual, reconociendo y diferenciando a partir de guías, los procesos, técnicas, estrategias y materiales empleados en las imágenes del entorno audiovisual y multimedia. Con ello produce y valora con cierta iniciativa, mensajes desde una actitud crítica frente a las manifestaciones insolidarias, sexistas y discriminatorias.

Calificación 7-8: Utiliza con cierta autonomía los medios tecnológicos y los analiza como instrumentos de expresión visual, reconociendo y diferenciando con acierto los procesos, técnicas, estrategias y materiales empleados en las

imágenes del entorno audiovisual y multimedia. Con ello produce y valora con iniciativa mensajes desde una actitud crítica frente a las manifestaciones insolidarias, sexistas y discriminatorias.

Calificación 9-10: Utiliza con cierta autonomía y creatividad los medios tecnológicos y los analiza como instrumentos de expresión visual, reconociendo y diferenciando con acierto y soltura los procesos, técnicas, estrategias y materiales empleados en las imágenes del entorno audiovisual y multimedia. Con ello produce y valora con iniciativa mensajes desde una actitud crítica y comprometida frente a las manifestaciones insolidarias, sexistas y discriminatorias.

Rúbrica 4: Trabajo artístico en grupo

- ✚ Participar y elaborar proyectos de creación visual en grupo, como producciones videográficas o plásticas, aplicando las habilidades propias del lenguaje visual y plástico. Este criterio permite conocer si el alumnado manifiesta actitudes de respeto, tolerancia, flexibilidad e interés, mostrando una actitud crítica frente a las manifestaciones insolidarias, sexistas y discriminatorias y favoreciendo, de esta manera, la competencia social.

- ✚ **Competencias básicas del criterio:**

Tratamiento de la información y competencia digital

Competencia social y ciudadana

Competencia cultural y artística

Calificación 0-4: Participa y elabora con frecuencia en grupo, mostrando muchas dificultades hacia una actitud colaborativa, proyectos sencillos de creación visual (producciones videográficas o plásticas), y aplica, necesitando ayuda y revisión constantes, las técnicas más básicas del lenguaje visual y plástico, mostrando escasamente, en circunstancias de trabajo grupal, actitudes de respeto, tolerancia, flexibilidad e interés hacia sus compañeros y compañeras durante el proceso de creación. Muestra muchas dificultades para exteriorizar en sus creaciones una postura crítica ante manifestaciones insolidarias, sexistas y discriminatorias, requiriendo ayuda frecuente y apenas se aprecia intención de querer influir en su entorno social próximo (clase, centro, barrio, etc.) a pesar de las orientaciones ofrecidas.

Calificación 5-6: Participa y elabora en grupo, desde cierta actitud colaborativa, proyectos sencillos de creación visual (producciones videográficas o plásticas), y aplica, necesitando frecuentes orientaciones, las técnicas más básicas del lenguaje visual y plástico, mostrando con frecuencia en situaciones de trabajo grupal, actitudes de respeto, tolerancia, flexibilidad e interés hacia sus compañeros y compañeras durante el proceso de creación. Además, exterioriza en sus creaciones, con la ayuda del docente, una postura crítica ante manifestaciones insolidarias, sexistas y discriminatorias, con cierta intención de influir en su entorno social próximo (clase, centro, barrio, etc.).

Calificación 7-8: Participa y elabora en grupo, desde cierta actitud colaborativa e inclusiva, proyectos sencillos de creación visual (producciones videográficas o plásticas), y aplica con método las técnicas más básicas del lenguaje visual y plástico, mostrando, en casi todas las situaciones de trabajo grupal, actitudes de respeto, tolerancia, flexibilidad e interés hacia sus compañeros y compañeras durante el proceso de creación. Además, exterioriza en sus creaciones, desde su iniciativa aunque con ayuda del grupo, una postura crítica ante manifestaciones insolidarias, sexistas y discriminatorias, con intención de influir en su entorno social próximo (clase, centro, barrio, etc.).

Calificación 9-10: Participa y elabora en grupo, desde cierta actitud colaborativa e inclusiva, proyectos sencillos de creación visual (producciones videográficas o plásticas), y aplica con método y creatividad las técnicas más básicas del lenguaje visual y plástico, mostrando, en todas las situaciones de trabajo grupal, actitudes de respeto, tolerancia, flexibilidad e interés hacia sus compañeros y compañeras durante el proceso de creación. Además, exterioriza en sus

creaciones, desde su iniciativa y conscientemente requiriendo la ayuda del grupo, una postura crítica ante manifestaciones insolidarias, sexistas y discriminatorias, con intención de influir en su entorno social próximo (clase, centro, barrio, etc.).

Rúbrica 5: Uso de la creatividad y el sentido crítico

- ✚ Realizar obras plásticas siguiendo el proceso de creación y demostrando capacidad de iniciativa, creatividad e imaginación. Mediante este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de tomar conciencia de las necesidades en función de los objetivos y de valorar, críticamente, su producción aceptando los propios errores como instrumento de mejora.

- ✚ **Competencias básicas del criterio:**

Competencia cultural y artística

Aprender a aprender

Autonomía e iniciativa personal

Calificación 0-4: Realiza obras plásticas sólo a partir de pautas y desarrolla el proceso de creación de forma muy elemental, demostrando que puede mejorar bastante la iniciativa, creatividad e imaginación. Además, planifica con poca adecuación en función de los objetivos fijados, de modo que escasamente suele actuar en consonancia y valorar críticamente sus producciones para incorporar sus errores como propuestas de mejora, consiguiendo productos que necesitan más adecuación y completitud respecto de la exigencia.

Calificación de 5 a 6. Realiza obras plásticas a partir de frecuentes orientaciones, y desarrolla el proceso de creación a grandes rasgos y de forma elemental, demostrando cierta iniciativa. Además, planifica solicitando ayuda en función de los objetivos fijados, y suele actuar en consecuencia, valorando críticamente sus producciones e incorporando sus errores como propuestas de mejora, consiguiendo productos cada vez más adecuados.

Calificación 7-8: Realiza obras plásticas logrando cada vez más autonomía, siguiendo el proceso de creación en sus pasos principales, demostrando iniciativa y creatividad e imaginación. Además, planifica con frecuencia desde decisiones personales en función de los objetivos fijados y actúa en consecuencia y valora críticamente sus producciones incorporando sus errores

como propuestas de mejora, consiguiendo productos cada vez más completos y adecuados.

Calificación 9-10: Realiza obras plásticas de un modo cada vez más autónomo, siguiendo el proceso de creación en todos sus pasos, demostrando iniciativa, creatividad e imaginación. Además, planifica frecuentemente con adecuación en función de los objetivos fijados, actúa en consecuencia y valora críticamente sus producciones e incorpora sus errores como propuestas de mejora, consiguiendo productos cada vez más completos, adecuados y originales.

Rúbrica 6: Uso de técnicas y acierto en la composición de mensajes visuales

- ✚ Elegir y disponer de los materiales adecuados para elaborar imágenes o proyectos de acuerdo con unos objetivos prefijados y a la autoevaluación continua del proceso de realización. Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de utilizar estrategias compositivas adecuadas y realizar un buen uso de las técnicas para elaborar sus propias creaciones.

✚ **Competencias básicas del criterio:**

Competencia cultural y artística

Aprender a aprender

Autonomía e iniciativa personal

Calificación 0-4: Compone imágenes o proyectos visuales sencillos necesitando ayuda constante, empleando, con mucha dificultad y sacando poco partido a los materiales, técnicas y estrategias compositivas más básicas, conforme a unos objetivos prefijados. Realiza sólo si se le solicita y se le marcan pautas autoevaluaciones durante el proceso de creación, necesitando ayuda permanente para percatarse de sus logros e incorpora en ocasiones y de forma automática los nuevos aprendizajes para mejorar sus producciones.

Calificación 5-6: Compone imágenes o proyectos visuales sencillos siguiendo guías, empleando con cierta habilidad materiales, técnicas y estrategias compositivas más sencillas y elementales, conforme a unos objetivos prefijados. Realiza autoevaluaciones a partir de orientaciones durante el proceso de creación, necesitando ayuda para percatarse de sus logros e incorpora en ocasiones los nuevos aprendizajes para mejorar sus producciones.

Calificación 7-8: Compone imágenes o proyectos visuales sencillos con progresiva autonomía, empleando con habilidad materiales, técnicas y estrategias compositivas básicas, conforme a unos objetivos prefijados. Realiza autoevaluaciones con iniciativa propia durante el proceso de creación, siendo cada vez más consciente de sus logros e incorpora los nuevos aprendizajes para mejorar sus producciones.

Calificación 9-10: Compone imágenes o proyectos visuales sencillos con progresiva autonomía y creatividad, empleando con habilidad y criterio estético materiales, técnicas y estrategias compositivas, conforme a unos objetivos prefijados. Realiza autoevaluaciones con iniciativa propia durante el proceso de creación, señalando con claridad y consciencia sus logros e incorpora los nuevos aprendizajes para mejorar sus producciones.

Rúbrica 7: Diferenciar y apreciar los distintos estilos artísticos.

✚ Diferenciar los distintos estilos y tendencias de las artes visuales a través del tiempo y atendiendo la diversidad cultural, e incluyendo muestras relevantes del Arte Español. Este criterio pretende evaluar si el alumnado es capaz de diferenciar las formas e imágenes que propone el campo del arte en distintos períodos, y si muestra interés por su estudio, análisis e interpretación de algunos estilos y tendencias presentes en la cultura española.

✚ **Competencias básicas del criterio:**

Competencia social y ciudadana

Competencia cultural y artística

Aprender a aprender

Calificación 0-4: Diferencia de forma elemental los estilos y tendencias de las artes visuales más fáciles de identificar pertenecientes a distintos periodos históricos genéricos, atendiendo a la diversidad cultural y reconociendo, sólo a partir de indicaciones, manifestaciones relevantes de España. Muestra escaso interés por el estudio, análisis e interpretación del arte más mediático y cercano, de manera que traslada de manera inadecuada lo aprendido a otros contextos cercanos de problematización y aplicación.

Calificación 5-6: Diferencia en líneas generales los estilos y tendencias de las artes visuales más representativas pertenecientes a distintos periodos históricos genéricos, atendiendo a la diversidad cultural y reconociendo a partir de orientaciones manifestaciones relevantes de España. Muestra cierto interés por el estudio, análisis e interpretación del arte más mediático y cercano, de manera que traslada con imprecisión lo aprendido a otros contextos cercanos de problematización y aplicación.

Calificación 7-8: Diferencia con detalle los estilos y tendencias de las artes visuales pertenecientes a distintos periodos históricos, atendiendo a la diversidad cultural y reconociendo con acierto manifestaciones relevantes de España. Muestra cierto interés por el estudio, análisis e interpretación del arte más mediático y cercano, de manera que traslada con adecuación lo aprendido a otros contextos cercanos de problematización y aplicación.

Calificación 9-10: Diferencia con detalle y precisión los estilos y tendencias de las artes visuales pertenecientes a distintos periodos históricos, atendiendo a la diversidad cultural y reconociendo por sí mismo y con acierto manifestaciones relevantes de España. Muestra interés por el estudio, análisis e interpretación del arte más mediático y cercano, de manera que traslada con adecuación y creatividad lo aprendido a otros contextos cercanos de problematización y aplicación.

Rúbrica 8: Adecuada representación técnica.

- ✚ Representar objetos técnicos de forma bi o tridimensional haciendo un uso correcto de las herramientas de Dibujo Técnico, teniendo en cuenta la precisión y exactitud necesarias para el nivel que se evalúa. Este criterio permite conocer si el alumnado es capaz de representar las figuras y elementos propuestos de manera precisa, para transmitirlos a terceros sin que haya errores de interpretación.

- ✚ **Competencias básicas del criterio:**

Competencia matemática

Conocimiento e interacción con el mundo físico

Competencia cultural y artística

Calificación 0-4: Representa con poca precisión objetos e ideas, tanto de forma bidimensional como tridimensional, aplicando con dificultades las técnicas aprendidas, y sin un conocimiento claro del uso de materiales de Dibujo Técnico.

Calificación 5-6: Representa a grandes rasgos y con cierta precisión los objetos y trazados propuestos, tanto de forma bidimensional como tridimensional, aplicando con algunas dificultades las técnicas aprendidas, y empieza a expresar cierto conocimiento de los instrumentos de Dibujo Técnico.

Calificación 7-8: Representa con aproximación los objetos y trazados propuestos, tanto de forma bidimensional como tridimensional, aplicando con soltura las técnicas aprendidas, y controlando de forma correcta el instrumental de Dibujo Técnico.

Calificación 9-10: Representa con cierto detalle y precisión los objetos y trazados propuestos, tanto de forma bidimensional como tridimensional, aplicando con soltura y creatividad adecuada al nivel técnicas aprendidas, y controlando con toda precisión el material de Dibujo Técnico.

RECUPERACIÓN DE TRIMESTRES SUSPENSOS

En términos generales y dada la especificidad en cuanto al desarrollo eminentemente práctico de esta materia, el departamento de Dibujo establece que si un alumno supera de manera positiva dos de los tres trimestres de los que consta el curso y no teniendo en el trimestre calificado negativamente una nota inferior a 4, dicho alumno no tendrá que realizar ninguna prueba teórica para recuperar.

Si los trimestres calificados de manera negativa fuesen dos o más, el alumno deberá realizar una prueba teórico-práctica durante el periodo de exámenes extraordinarios de septiembre (el calendario de exámenes lo fijará el equipo directivo del centro).

RECUPERACIÓN DE PENDIENTES

Los alumnos con la materia de **E.P.V y A.pendiente de 1º ESO**, podrán recuperar automáticamente dicha asignatura si son calificados positivamente en esta materia en 2º ESO. En caso contrario, deberán realizar una prueba teórico-práctica durante el periodo de exámenes extraordinarios de septiembre (el calendario de exámenes lo fijará el equipo directivo del centro).

Los alumnos con la materia de **E.P.V y A. pendiente de 2º ESO y que estén matriculados en 3º o 4º de ESO** y no cursen la optativa correspondiente del departamento de Dibujo, recuperarán la asignatura realizando las actividades correspondientes a dicho nivel. El departamento pondrá a su disposición durante los primeros meses del curso escolar una batería de actividades que el alumno deberá fotocopiar y entregar cuando el profesor lo estime conveniente. Si estos alumnos tuviesen pendiente además E.P.V y A. de 1º de la ESO, sólo tendrán que realizar las actividades correspondientes a 2º ESO. En caso de no presentar las actividades, deberán realizar una prueba teórico-práctica en el mes de septiembre, en la fecha y hora que determine el Jefe de Estudios.

Si el alumno o alumna ha elegido como materia optativa en el presente curso escolar E.P.V y A., será el profesor que imparta dicha asignatura el que determinará qué tipo de actividades deberá realizar para superar la materia calificada negativamente en niveles anteriores, en función del aprovechamiento y rendimiento a lo largo del curso en la materia optativa en la que se encuentre matriculado.

7. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Con objeto de establecer un proyecto curricular que se ajuste a la realidad de nuestros alumnos y alumnas, se realizará una valoración de sus características según los siguientes parámetros: **rendimiento del alumno en la etapa anterior, personalidad, aficiones e intereses.**

De este modo, se prevén distintas vías de respuesta ante el amplio abanico de capacidades, estilos de aprendizaje, motivaciones e intereses de los alumnos y alumnas.

Podemos distinguir diferentes formas de abordar la atención a la diversidad:

Optatividad de la asignatura de EPV en tercero y cuarto de la ESO.

Adaptaciones curriculares no significativas.

Adaptaciones curriculares significativas.

Programas de diversificación curricular en segundo, tercero y cuarto de ESO.

En nuestra área se atiende a diversidad del alumnado de distintas formas:

- Se diversifica la información conceptual para que cada grupo de alumnos, según el criterio del profesor, pueda elegir los apartados más adecuados.
- Se asumen las diferencias en el interior del grupo y se proponen ejercicios de diversa dificultad de ejecución.
- Se distinguen ejercicios que se consideran realizables por la mayoría del alumnado.
- Se facilita la evaluación individualizada en la que se fijan las metas que el alumno ha de alcanzar a partir de criterios derivados de su propia situación inicial.

Al igual que en los cursos anteriores, el Departamento de Dibujo aplicará a aquellos alumnos que lo requieran, las Adaptaciones Curriculares correspondientes, adaptaciones que los miembros del Departamento llevarán a cabo con los cuadernos de prácticas de primero, segundo y tercer ciclo de Primaria adquiridos a tal fin o con el material didáctico elaborado con tal finalidad.

PRIMER CICLO DE LA ESO

En primer Ciclo de la ESO, la asignatura de E.P.V. y A. dispone de dos horas semanales. En dichas horas, los alumnos trabajan en su cuaderno de dibujo los contenidos de cada unidad didáctica que están preparados y adaptados a sus posibilidades y al tiempo real de trabajo en el aula. Para evaluar al alumno, se siguen los siguientes items:

- Carpeta de trabajo.
- Destrezas adquiridas.
- Ejecución en el tiempo debido de los trabajos.
- Presentación adecuada, limpieza y orden
- Corrección de errores anteriores.
- Se valora la actitud del alumno ante el trabajo: esfuerzo, interés, aprovechamiento del tiempo en clase, etc.
- Colaboración en el normal desarrollo de la clase.
- Respeto al material común y a las instalaciones.

Entendemos que los objetivos de la asignatura son totalmente asequibles para prácticamente la totalidad del alumnado (véanse objetivos y contenidos de Primer Ciclo):

- Valoración del aspecto comunicativo del lenguaje gráfico.
- Curiosidad por las posibilidades expresivas de los materiales gráfico-plásticos.
- Atención en la observación de imágenes.
- Interés por las manifestaciones artísticas bidimensionales y tridimensionales.
- Disposición a dar soluciones propias y originales.
- Interés por la aplicación de técnicas gráficas variadas y adecuadas a las propuestas de trabajo.
- Disposición a la autoevaluación.
- Valoración de las cualidades informativas del dibujo técnico.
- Pulcritud en el trabajo gráfico-plástico y en los trazados geométricos.
- Método en el trabajo.
- Sensibilidad en el trazado y en el uso de técnicas gráficas.

Por ello, las adaptaciones que se llevarán a cabo serán en general NO SIGNIFICATIVAS, salvo en aquellos casos en los que el alumno carezca totalmente de las destrezas necesarias y sea imprescindible la aplicación de una ADAPTACIÓN CURRICULAR SIGNIFICATIVA.

Así mismo y además del material didáctico para la realización de las adaptaciones curriculares, nuestro departamento dispone de cuadernillos con **actividades de refuerzo y ampliación** referidas a cada unidad didáctica y que están a disposición del profesorado que imparte la materia para que sea aplicado a los alumnos que lo precisen.

SEGUNDO CICLO DE LA ESO

En tercero y cuarto de la ESO la asignatura de Educación Plástica y Audiovisual dispone de dos y tres horas a la semana, respectivamente. Puesto que la asignatura es más compleja y requiere de mayor autonomía de trabajo en estos niveles, se procura, adaptar la dificultad de las actividades a las capacidades del alumnado para que puedan desarrollar la totalidad de las prácticas del aula.

A los alumnos con NEE se les realizarán sus correspondientes ACSIs, en función de cada caso. El profesor que imparta clase en el grupo en el que se encuentren dichos alumnos, será el encargado de realizar dicha ACSI, determinando cuales son los objetivos, contenidos y criterios de evaluación en cada alumno.

8. PROYECTO BILINGÜE

Los **objetivos** de este Proyecto se engloban en el desarrollo de las cuatro habilidades constituyentes de la competencia comunicativa (comprensión oral, comprensión escrita, producción oral y producción escrita) propias de su entorno y de las materias de su currículo:

Lingüísticos

- Comprender las ideas principales cuando el discurso es claro y normal en situaciones cotidianas: en su casa, en el instituto, en su tiempo de ocio etc.
- Comprender la idea principal de programas de radio o televisión que tratan temas actuales cuando la articulación es relativamente lenta y clara.
- Comprender textos redactados en una lengua de uso habitual y cotidiano.
- Comprender la descripción de acontecimientos, sentimientos y deseos.
- Saber desenvolverse en casi todas las situaciones que se le presentan cuando viajan donde se habla la lengua inglesa o francesa.
- Poder participar espontáneamente en una conversación que trate temas cotidianos.
- Saber enlazar frases de forma sencilla con el fin de describir experiencias.
- Poder explicar y justificar brevemente sus opiniones y proyectos.
- Saber narrar una historia sencilla o relato.
- Ser capaz de escribir textos sencillos sobre temas que les son conocidos.
- Reflexionar de manera guiada sobre los procesos que intervienen en la generación del lenguaje en general, asimilarlos y ponerlos en práctica para que el proceso comunicativo sea posible.

Culturales

Conocer los aspectos básicos de su propia cultura e historia y respetar el patrimonio artístico y cultural que les es propio.

Conocer la diversidad de culturas y sociedades con el fin de aprender a valorarlas críticamente y respetarlas.

Identificar los mensajes explícitos e implícitos que contiene el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas y así apreciar, disfrutar y respetar dichas creaciones.

Desarrollar actitudes de respeto a la diversidad de lenguas, de valores y creencias en las distintas culturas, y de rechazo a cualquier tipo de discriminación entre seres humanos, fomentando el interés por el conocimiento e intercambio con otras culturas.

Cognitivos.

- Aprender a aceptarse y adquirir el deseo de superarse día a día partiendo del conocimiento de sus propias características y posibilidades.
- Elaborar y aplicar estrategias de identificación y de resolución de problemas en su entorno personal y social mediante el uso de procedimientos de razonamiento lógico y experimental.
- Afianzar el sentido del trabajo en equipo y valorar las formas de pensar de los demás.
- Desarrollar destrezas básicas en el uso de distintas fuentes de información para adquirir nuevos conocimientos y planificar sus actividades con sentido crítico y autónomo.
- Analizar de manera crítica los mecanismos y valores básicos que rigen la sociedad en la que viven, en especial los relativos a sus derechos y deberes como seres humanos y ciudadanos elaborando juicios y criterios personales sobre ellos y actuando consecuentemente.

- Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías de la información y de las comunicaciones, a fin de usarlas en el proceso de aprendizaje, para encontrar, analizar, intercambiar y presentar la información y el conocimiento adquiridos.

Las áreas no lingüísticas implicadas son:

- Geografía E Historia
- Biología
- Educación Plástica, Visual Y Audiovisual
- Matemáticas
- Filosofía

La coordinación entre el profesorado implicado en el proyecto es imprescindible. Por ello, al igual que en cursos anteriores, el coordinador del mismo se reunirá con los departamentos de Inglés, Francés, Lengua y Literatura, Ciencias Sociales, Matemáticas, Filosofía, Biología y Dibujo, con el fin de preparar la programación que se desarrollará durante este curso y trabajar los materiales curriculares de cada materia.

OBJETIVOS E.P.V. y A. EN LA SECCIÓN BILINGÜE

- Sensibilizarse por los valores estéticos del entorno, especialmente por las características de formas, tamaños, colores y texturas.
- Abstracter la estructura geométrica de referentes reales o de imágenes.
- Utilizar sistemas que impliquen medidas y proporciones en el dibujo artístico y técnico.
- Realizar trazados y construcciones geométricas básicas.

- Dibujar formas y espacios representando contornos, efectos de luz y sombra y superposiciones.
- Conocer las bases de los sistemas de representación técnica y aplicarlas en la descripción gráfica de formas y espacios.
- Utilizar técnicas de dibujo y de pintura con acierto en la elección y corrección de acabados.
- Analizar e identificar los componentes configurativos y expresivos de imágenes.
- Aprender en inglés el vocabulario básico relacionado con la materia y usarlo en el Aula en la realización de sus trabajos.
- Aprender a relacionarse, oralmente, en inglés con sus compañeros y compañeras. 4. Entender ideas elementales, en inglés, relacionadas con la E.P.V.
- Valorar la importancia del uso de una segunda lengua.

METODOLOGÍA

Uso del inglés en la medida de lo posible de forma integrada.

- Se tratarán el mayor número de contenidos del área en lengua inglesa como primera opción.

- Las explicaciones más complejas y nuevas se harán en español, lengua que tendremos siempre como segunda opción.

En el Departamento hemos ido realizando durante varios años material propio (Láminas con enunciados y explicaciones en inglés, presentaciones, etc) que es el que utilizamos para el desarrollo de las sesiones).

El departamento de Dibujo dispone de todos los manuales en uso del presente curso escolar (editorial Donostiarra y editorial McGraw-Hill) en Inglés, así como numerosos cuadernillos de prácticas adaptados a los diferentes niveles

gramaticales del alumnado. Disponemos también de 15 libros en versión inglesa para uso del alumnado para de 1º de ESO.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Ser capaces de expresar en inglés ideas básicas sobre la materia.
- Usar de forma adecuada los verbos y expresiones aprendidas en clase.
- Conocer en inglés el vocabulario básico usado en la asignatura.

9. TEMAS TRANSVERSALES

Partimos del convencimiento de que los temas transversales deben estar presentes en el aula de forma permanente, ya que se refieren a problemas y preocupaciones fundamentales de la sociedad actual.

En **Educación Plástica y Visual**, cinco temas transversales merecen un tratamiento especial porque conciernen directamente a los contenidos propios del área:

- Educación para la convivencia. Todas aquellas actitudes dirigidas al interés por relacionarse con otras personas y participar en actividades de grupo tomando conciencia del enriquecimiento que se produce con las aportaciones de los demás están estrechamente relacionadas con la Educación para la convivencia. En Educación Plástica Visual y Audiovisual se proponen actividades para realizar en grupo con las que se contribuye a desarrollar la propia disposición a la solidaridad, cooperación y respeto a las opiniones y formas expresivas ajenas; siendo uno de los ejes metodológicos y organizativos del trabajo en el aula.
-
- La Educación del consumidor. En esta área se ofrecen excelentes oportunidades para orientar a los alumnos sobre actividades que contribuyen al desarrollo de su capacidad creativa y que pueden llevar a cabo en su tiempo libre. Así, por ejemplo, el dibujo, la pintura, el grabado, etc., pueden conectar con los intereses de los alumnos y descubrirles aplicaciones desconocidas hasta el momento para ellos. En algunos de los desarrollos complementarios se proponen actividades relacionadas con el aprovechamiento de los materiales y recursos de que disponen los alumnos, creando sus propios instrumentos y compartiendo con los compañeros los materiales de que disponen.
-

- La Educación no sexista. Se fomenta en el alumnado el interés por el análisis crítico de aquellos contenidos que denotan discriminación sexual en el lenguaje a través de la imagen, así como de los estereotipos que de forma inconsciente reflejan en sus trabajos, con el fin de llevar a cabo una progresiva transformación de actitudes. En las actividades de grupo se hace necesario propiciar el intercambio de papeles entre alumnos y alumnas. Se contribuirá así, desde la propia actividad del aula, a establecer unas relaciones más justas y equilibradas entre las personas.
- La Educación ambiental. En Educación Plástica Visual y Audiovisual se fomenta en los alumnos pautas de actuación y comportamiento dirigidas al respeto al medio ambiente. También se pretende que haya una comunicación de los alumnos con el entorno a través del lenguaje plástico. Es importante dotar a los alumnos de pautas que les permitan valorar las obras de arte en relación al entorno en el que están, atendiendo a criterios de armonía, estéticos, protección y conservación del medio, etc.
- Educación multicultural. Las características del área permiten el conocimiento y la apreciación de las manifestaciones artísticas, tanto actuales como de otro tiempo, de otras culturas distintas de la nuestra, tratando que los alumnos sepan respetarlas y valorarlas.

Se han tenido en cuenta en el lenguaje y situaciones otros temas como el respeto a los derechos humanos, la igualdad de oportunidades entre los sexos, la no discriminación de las personas por razones de raza, sexo o edad, etc.

10. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS

Profesorado y grupos	Descripción y fechas previstas
<p><u>Nivel</u> 4º ESO A, B y C Alumnado de E.P.V. yA.</p> <p><u>Profesorado implicado</u>Gloria Villar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participación y posterior visita guiada a la exposición “Poesía visual y collage Contra la Violencia de género”. • Actividad organizada junto a la Escuela de Artes de nuestra localidad.
<p><u>Nivel</u> 4º ESO A, B y C Alumnado de E.P.V. yA.</p> <p><u>Profesorado implicado</u>Gloria Villar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Visita guiada a la Escuela de Artes Gaspar Becerra. • Fecha concreta a determinar. • La visita se realizará durante una hora lectiva, preferiblemente la propia de nuestra materia.
<p><u>Nivel</u> 3º y 4º ESO Alumnado de E.P.V. yA.</p> <p><u>Profesorado implicado</u> Gloria Villar Raúl Cárdenas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición de trabajos del alumnado. Patio blanco de nuestro centro. • Abril cultural. Sin fecha concreta.

<p><u>Nivel</u> Todos los alumnos</p> <p><u>Profesorado</u> <u>implicado</u> Gloria Villar Raúl Cárdenas</p>	<ul style="list-style-type: none">• Participación en el concurso para la creación de un logotipo para el proyecto Erasmus concedido a nuestro centro. Posterior exposición de trabajos presentados.• Sin fecha concreta.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA



DIBUJO TÉCNICO

- ❖ *Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.*
- ❖ *Decreto 110/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía.*

ÍNDICE

1. Introducción

2. Competencias

3. Objetivos

- A. Objetivos generales de la etapa
- B. Objetivos de área

4. Contenidos

- A. Del primer curso. Dibujo Técnico I
- B. Del segundo curso. Dibujo Técnico II
- C. Secuenciación

5. Metodología didáctica

- A. Principios pedagógicos generales
Metodología a seguir en clases no presenciales
- B. Materiales y recursos didácticos
- C. Agrupamiento de los alumnos/as y organización de espacios

6. Evaluación

- A. Evaluación inicial. Rúbrica para la corrección de la prueba inicial
- B. Criterios generales de evaluación y estándares evaluables
 - ✓ Primer curso. Dibujo Técnico I
 - ✓ Segundo curso. Dibujo Técnico II
- C. Instrumentos de evaluación
- D. Rúbricas para la corrección de trabajos prácticos
- E. Recuperación trimestres suspensos
- F. Recuperación de pendientes

INTRODUCCIÓN

Según se indica en Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, el **DIBUJO TÉCNICO** tiene como finalidad dotar al alumno de las **competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad**. Esta función comunicativa, basada en una serie de convenciones y normas consensuadas a escala nacional, comunitaria e internacional, nos permite expresar, transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de una forma objetiva e inequívoca.

El dibujo técnico, por tanto, se hace imprescindible como medio de expresión y comunicación en cualquier proceso de investigación o proyecto tecnológico que se sirva de los aspectos visuales de las ideas y de las formas con el objetivo de visualizar y definir con exactitud lo que se desea diseñar y posteriormente producir.

El alumno debe adquirir competencias específicas en los dos niveles de comunicación del dibujo técnico como lenguaje universal: comprender e interpretar información y documentación codificada y representar o elaborar documentos técnicos normalizados y comprensibles para los destinatarios. Es necesario el conocimiento de un conjunto de convenciones que están recogidas en las normas para el Dibujo Técnico, que se establecen en un ámbito nacional e internacional.

La asignatura favorece la capacidad de abstracción para la comprensión de numerosos trazados y convenciones, lo que la convierte en una valiosa ayuda formativa de carácter general.

A lo largo del primer curso se trabajan las competencias básicas relacionadas con el Dibujo Técnico como lenguaje universal. A tal fin, se desarrollan gradualmente y de forma interrelacionada tres grandes bloques de contenidos: Geometría, Sistemas de representación y Normalización.

El carácter instrumental del dibujo técnico permite el trabajo interdisciplinar con otras materias y la orientación de los alumnos hacia campos del conocimiento o estudios superiores.

Conviene destacar el papel cada vez más importante de las nuevas tecnologías en la sociedad actual. Por ello, se incluye en el currículo, no como contenido, sino como una

herramienta, el conocimiento de las posibilidades de los programas de diseño asistido por ordenador.

COMPETENCIAS

En el preámbulo del citado Real Decreto 115/2014, se indica que en línea con la Recomendación 2006/962/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006, sobre las **competencias clave para el aprendizaje permanente**, este real decreto se basa en la potenciación del aprendizaje por competencias, integradas en los elementos curriculares para propiciar una renovación en la práctica docente y en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La competencia supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones, y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz. Se contemplan, pues, como conocimiento en la práctica.

Las competencias, por tanto, se conceptualizan como un «**saber hacer**» que se aplica a una diversidad de contextos académicos, sociales y profesionales. Para que la transferencia a distintos contextos sea posible resulta indispensable una comprensión del conocimiento presente en las competencias, y la vinculación de éste con las habilidades prácticas o destrezas que las integran.

El aprendizaje por competencias favorece los propios procesos de aprendizaje y la motivación por aprender, debido a la fuerte interrelación entre sus componentes: el concepto se aprende de forma conjunta al procedimiento de aprender dicho concepto.

Se considera que «las competencias clave son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo».

A efectos del presente real decreto, las competencias del currículo serán las siguientes:

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

Para una adquisición eficaz de las competencias y su integración efectiva en el currículo, se diseñarán actividades de aprendizaje integradas que permitan al alumnado avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.

OBJETIVOS

OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA

El Bachillerato tiene como finalidad proporcionar al alumnado formación, madurez intelectual y humana, conocimientos y habilidades que les permitan desarrollar funciones sociales e incorporarse a la vida activa con responsabilidad y competencia. Asimismo, capacitará al alumnado para acceder a la educación superior.

El Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

- a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución española así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b) Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades y discriminaciones existentes, y en particular la violencia contra la mujer e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas por cualquier condición o circunstancia personal o social, con atención especial a las personas con discapacidad.
- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma.
- f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.

- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.
- n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.

OBJETIVOS DE ÁREA

La enseñanza del dibujo técnico en el bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

1. Utilizar adecuadamente y con cierta destreza los instrumentos y la terminología específica del dibujo técnico.
2. Valorar la importancia que tiene el correcto acabado y presentación del dibujo en lo referido a la diferenciación de los distintos trazos que lo configuran, la exactitud de los mismos y la limpieza y cuidado del soporte.
3. Considerar el dibujo técnico como un lenguaje objetivo y universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis para poder expresar y comprender la información.
4. Conocer y comprender los principales fundamentos de la geometría métrica aplicada para resolver problemas de configuración de formas en el plano.
5. Comprender y emplear los sistemas de representación para resolver problemas geométricos en el espacio o representar figuras tridimensionales en el plano.
6. Valorar la universalidad de la normalización en el dibujo técnico y aplicar la principales normas UNE e ISO referidas a la obtención, posición y acotación de las vistas de un cuerpo.
7. Emplear el croquis y la perspectiva a mano alzada como medio de expresión gráfica y conseguir la destreza y la rapidez necesarias.
8. Planificar y reflexionar, de forma individual y colectiva, sobre el proceso de realización de cualquier construcción geométrica, relacionándose con otras personas en las actividades colectivas con flexibilidad y responsabilidad.
9. Integrar sus conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos y en aplicaciones de la vida cotidiana, revisando y valorando el estado de consecución del proyecto o actividad siempre que sea necesario.

10. Interesarse por las nuevas tecnologías y los programas de diseño, disfrutando con su utilización y valorando sus posibilidades en la realización de planos técnicos.
11. Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida (competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, competencia digital, aprender a aprender).
12. Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como de afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente (competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, competencia digital, aprender a aprender, sentido de iniciativa y emprendimiento).
13. Afianzar el espíritu emprendedor con actividades de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
14. Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural (conciencia y expresión cultural, competencias sociales y cívicas).

CONTENIDOS

Los bloques de contenidos del Dibujo Técnico I son los reflejados en el real decreto 1105/2014 (currículo del Bachillerato) y las unidades temáticas las propuestas en el material didáctico con el que se imparte la asignatura (libro de Dibujo Técnico I y II de la editorial Donostiarra), serán:

DEL PRIMER CURSO. DIBUJO TÉCNICO I

BLOQUE TEMÁTICO I: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO

TEMA 1: INSTRUMENTOS DE DIBUJO

Características y empleo

TEMA 2: TRAZADOS FUNDAMENTALES

Reconocimiento de la geometría en la naturaleza y en el arte y como instrumento para el diseño

TEMA 3: TRAZADOS FUNDAMENTALES EN EL PLANO

Paralelas, perpendiculares, mediatrices. Operaciones con ángulos

TEMA 4: ESCALAS

TEMA 5: CONSTRUCCIÓN DE FORMAS POLIGONALES I

Triángulos. Rectas y puntos notables de un triángulo

TEMA 6: CONSTRUCCIÓN DE FORMAS POLIGONALES II

Cuadriláteros. Polígonos regulares

TEMA 7: RELACIONES GEOMÉTRICAS

Proporcionalidad, semejanza, igualdad y equivalencia

TEMA 8: TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS

Traslación, giro, simetría, homotecia y afinidad

TEMA 9: TANGENCIAS

TEMA 10: CURVAS TÉCNICAS

Óvalo, ovoide, espiral y voluta. Trazado como aplicación de tangencias

TEMA 11: GEOMETRÍA

Aplicaciones de la geometría. Geometría y nuevas tecnologías

BLOQUE TEMÁTICO II: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

TEMA 12: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

Fundamentos y características más importantes de cada uno de ellos

TEMA 13: SISTEMA DIÉDRICO I

Representación del punto, la recta y el plano

TEMA 14: SISTEMA DIÉDRICO II

Intersección de planos y de recta con plano

TEMA 15: SISTEMA DIÉDRICO III

Paralelismo, perpendicularidad y distancias. Verdaderas magnitudes

TEMA 16: SISTEMA DE PLANOS ACOTADOS

TEMA 17: SISTEMA AXONOMÉTRICO

TEMA 18: SISTEMA DE PERSPECTIVA CABALLERA

TEMA 19: SISTEMA CÓNICO DE PERSPECTIVA LINEAL I

Representación del punto, la recta y el plano

TEMA 20: SISTEMA CÓNICO DE PERSPECTIVA LINEAL II

Representación de superficies poliédricas y de revolución.

Trazado de perspectivas de exteriores y de interiores

BLOQUE TEMÁTICO III: NORMALIZACIÓN

TEMA 21: NORMALIZACIÓN

Principios generales de representación. Líneas normalizadas

TEMA 22: FORMATOS

Plegado para archivadores A4. Archivo y reproducción de planos

TEMA 23: ACOTACIÓN

Cortes y secciones

DEL SEGUNDO CURSO. DIBUJO TÉCNICO II

BLOQUE TEMÁTICO I: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO

TEMA 1: TRAZADOS EN EL PLANO

Trazados fundamentales en el plano. Arco capaz. Ángulos relacionados con la circunferencia. Cuadrilátero inscriptible. Teorema del cateto y de la altura

TEMA 2: POTENCIA

Eje radical y centro radical. Sección áurea. Rectángulo áureo

TEMA 3: INVERSIÓN

TEMA 4: TANGENCIAS

Tangencias como aplicación de los conceptos de potencia e inversión

TEMA 5: CURVAS CÓNICAS

La elipse. La hipérbola y la parábola. Definición y trazado. Tangencias y puntos de intersección con una recta. Otros problemas de cónicas

TEMA 6: CURVAS TÉCNICAS

Curvas cíclicas. Cicloide. Epicloide. Hipocicloide.
Pericicloide. Evolvente de la circunferencia

TEMA 7: TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS

Homología y afinidad

BLOQUE TEMÁTICO II: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

TEMA 8: SISTEMA DIÉDRICO I

Abatimientos, cambios de planos, giros y ángulos. Verdaderas magnitudes superficiales y angulares

TEMA 9: SISTEMA DIÉDRICO II

Representación de los poliedros regulares. Representación de superficies poliédricas y de revolución. Secciones planas. Intersección con una recta. Desarrollos y transformadas

TEMA 10: SISTEMA AXONOMÉTRICO ORTOGONAL

Escala isométrica. Perspectiva isométrica de la circunferencia. Representación de cuerpos poliédricos y de revolución. Secciones planas. Intersección con una recta. Relación del sistema axonométrico con el diédrico

BLOQUE TEMÁTICO III: DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS

TEMA 11: EL PROCESO DE DISEÑO Y FABRICACIÓN

Perspectiva histórica y situación actual. El proyecto

TEMA 12: PLANOS TÉCNICOS

Tipos de planos en la representación gráfica

TEMA 13: NORMALIZACIÓN

Ampliación de acotación

TEMA 14: ROSCAS

Representación gráfica y acotación

TEMA 15: ELEMENTOS NORMALIZADOS

TEMA 16: PROYECTOS DE MECANISMOS

TEMA 17: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Dibujo vectorial en 2D y 3D

SECUENCIACIÓN

Dibujo Técnico I. Contenidos por evaluación

1ª evaluación

- INSTRUMENTOS DE DIBUJO.
- TRAZADOS FUNDAMENTALES EN EL PLANO.
- ESCALAS.
- CONSTRUCCIÓN DE FORMAS POLIGONALES
- TANGENCIAS.
- CURVAS TÉCNICAS.

2º Evaluación:

- CURVAS CÓNICAS.
- RELACIONES GEOMÉTRICAS
- TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS
- GEOMETRÍA DESCRIPTIVA: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

3º Evaluación:

- SISTEMA DIÉDRICO
- SISTEMA AXONOMÉTRICO
- SISTEMA CÓNICO
- NORMALIZACIÓN. PRINCIPIOS, ROTULACIÓN Y ACOTACIÓN

Dibujo Técnico II. Contenidos por evaluación

1ª evaluación

- TRAZADOS EN EL PLANO
- POTENCIA
- INVERSIÓN
- TANGENCIAS
- CURVAS CÓNICAS
- CURVAS TÉCNICAS
- TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS

2ª evaluación

- SISTEMA DIÉDRICO I
- SISTEMA DIÉDRICO II
- SISTEMA AXONOMÉTRICO ORTOGONAL

3ª evaluación

- EL PROCESO DE DISEÑO Y FABRICACIÓN
- PLANOS TÉCNICOS
- NORMALIZACIÓN
- ROSCAS
- ELEMENTOS NORMALIZADOS
- PROYECTOS DE MECANISMOS
- TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

METODOLOGÍA DIDÁCTICA

PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS GENERALES

Según se indica en el real decreto 2015, las actividades educativas en el Bachillerato favorecerán la **capacidad del alumnado para aprender por sí mismo, para trabajar en equipo y para aplicar los métodos de investigación apropiados.**

La asignatura de Dibujo Técnico se estudia en los dos cursos del bachillerato. La materia se desarrolla a lo largo de cuatro grandes bloques (geometría y dibujo técnico; sistemas de representación; normalización y documentación gráfica de proyectos)

El alumnado encontrará en los libros de apoyo propuestos los conocimientos básicos, expuestos de forma clara y precisa para se puedan asimilar bien y con el mínimo esfuerzo. En cada unidad temática se expondrá lo suficiente para crear un cimiento firme que sirva de base a estudios superiores.

Por ello, el profesor, a la vista del tiempo disponible, del desarrollo del curso y del nivel de su alumnado, puede introducir algunas variantes, en el sentido de reforzar algún tema o simplificar otros. Lo mismo ocurre en cuanto al desarrollo de las actividades; de éstas se propone un número suficiente, pero no tienen por qué ser las propuestas en el libro las que se lleven a efecto. El entorno y las características de la región pueden hacer más eficaces otras propuestas.

Tratándose de una materia propia de una modalidad hay que pensar que, con los conocimientos recibidos, el alumno adquiere una formación más especializada que lo prepara y orienta hacia estudios posteriores o hacia una actividad profesional.

La metodología a seguir se fundamentará en la idea principal de que el dibujo técnico debe capacitar para el conocimiento del lenguaje gráfico empleado por las distintas especialidades industriales, tanto en sus aspectos de lectura e interpretación como en el de expresión de ideas tecnológicas o científicas.

Teniendo en cuenta que el dibujo técnico debe ser eminentemente activo, a la explicación teórica de la asignatura seguirá la realización de ejercicios, problemas y actividades que pongan al alumno en situación de aplicación de los conocimientos adquiridos.

Se usarán, los medios audiovisuales disponibles en orden a conseguir la mayor eficiencia docente, claridad de exposición y ahorro considerable de tiempo, así como el uso de modelos reales.

Profesionalmente, en el futuro, el técnico utilizará el dibujo técnico como herramienta y medio, por lo que no precisa de un singular **adiestramiento instrumental**, propio de profesionales especializados. Sin embargo, si bien el aprendizaje de ciertos aspectos del dibujo técnico se apoya en ejecuciones prácticas, como vistas necesarias, acotación, etc., en otro aspecto del mismo, como representación de elementos normalizados, es posible su identificación sobre planos ya ejecutados, con lo que no se justifica su dibujo de forma aislada para aprender su representación convencional.

En general, y para aprovechar al máximo el número de horas lectivas del curso, las actividades deberán distribuirse mediante trabajos a limpio y resoluciones a mano alzada. Sin duda, conviene que el alumno adquiera soltura con todos los instrumentos y la rapidez y precisión necesarias; por ello, al menos una tercera parte de sus trabajos deberá realizarlos con los instrumentos.

Sin embargo, el repaso de muchas construcciones y cierto tipo de problemas geométricos y de descriptiva puede hacerlos a mano alzada con el

portaminas. Este sistema de aprendizaje, que aparentemente no tiene importancia, supone para el alumno un ahorro de tiempo muy estimable que puede dedicar a ampliar el número de actividades.

Como ya se ha mencionado anteriormente, la particular situación sanitaria en la que nos encontramos en la actualidad, hace que la **metodología** se deba adaptar a las potenciales situaciones que se pudieran dar a lo largo de este curso; desde la cuarentena de uno o varios alumnos al confinamiento de todo un grupo por un periodo concreto.

Para facilitar la comunicación con el alumnado, se ha puesto en funcionamiento la plataforma GSuite a nivel de centro y se ha asignado tanto al profesorado como a todos los alumnos del I.E.S. una dirección de email con dominio **@iessantisimatrinidad.es** para las comunicaciones a través de Classroom.

En la actualidad, los miembros de este departamento están integrando la herramienta Classroom como recurso didáctico en la práctica docente, ya que dicha herramienta facilita la puesta en común y el intercambio de información en el aula.

Aquellos alumnos o grupos que en el trascurso del presente curso escolar no pudiesen asistir a clase por cualquier circunstancia podrán, gracias a ello, recibir la información de manera inmediata y entregar las tareas a través de dicha plataforma.

La metodología usada será la misma que en el caso de las clases presenciales, es decir, se presentará el cuerpo teórico del tema a través de imágenes, presentaciones o vídeos que servirán de base para que los alumnos puedan posteriormente y de manera autónoma, desarrollar los contenidos estudiados en las láminas y entregarlas a través de la plataforma para su corrección.

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Los materiales a utilizar dependerán del profesor, los alumnos, el contexto y la interacción entre esos elementos, pues se aplican a una situación concreta.

El departamento dispone de un presupuesto asignado para la reposición de material inventariable (manuales didácticos y otras referencias bibliográficas y cuadernillos de prácticas) y fungible y cuanto se estime necesario para el adecuado desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje del curso.

El alumnado utilizará láminas de dibujo con casillero de despiece, un cuaderno, fotocopias, textos, imágenes, información teórica y práctica y demás recursos gráficos que le facilitará el profesor.

Además, deberá usar las herramientas propias del dibujo técnico para el desarrollo de las clases prácticas (escuadra, cartabón, regla numerada, compás, lápices y portaminas, goma,...).

- ✓ Libros de texto recomendados para el alumnado:

- **DIBUJO TÉCNICO I**; F. J. Rodríguez de Abajo. Editorial Donostiarra. ISBN 978-84-7063-494-9
- **DIBUJO TÉCNICOII**; F. J. Rodríguez de Abajo/Víctor Álvarez. Editorial Donostiarra. ISBN978-84-7063-539-7

El departamento tiene a disposición del profesorado y los alumnos y alumnas el material detallado a continuación:

- ✓ Libro digital de la editorial Donostiarra
- ✓ Videos interactivos
- ✓ Galería de imágenes
- ✓ Webs de dibujo técnico
- ✓ Material de elaboración propia
- ✓ Medios audiovisuales del centro y del departamento: Ordenador, cañón, escáner, impresora, pizarra digital.
- ✓ Recursos accesorios: Otros libros de texto de diversas editoriales y niveles, bases de datos de láminas, y medios externos del entorno.

AGRUPAMIENTOS DE ALUMNOS/AS Y ORGANIZACIÓN DE ESPACIOS

El Departamento de Dibujo dispone de un aula específica para impartir su materia. Esta aula cuenta con diversos recursos materiales que se encuentran a disposición del alumnado tales como **ordenador, impresora, escáner, retroproyector, taburetes y mesas adecuadas**, así como **libros de consulta** sobre diversos temas relacionados con la materia. El departamento también dispone de **sólidos de madera y piezas metálicas** para acotar.

El uso del aula de dibujo se restringe a los alumnos de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual (se incluye la optativa de Estructuras Espaciales), en todos sus niveles, y los alumnos de Bachillerato en la asignatura de Dibujo Técnico tanto en primero como en segundo curso.

Su ocupación queda definida por el Jefe de Estudios a principio de curso según el horario de los diferentes grupos. Si hubiese coincidencia de dos grupos, se priorizará el uso del aula en los grupos de Bachillerato.

*** Dada la situación sanitaria actual, se han eliminado mesas y taburetes y se ha adaptado el aula específica al número máximo de alumnos por nivel procurando aumentar la distancia interpersonal. Al ser los grupos de bachillerato menos numerosos, el distanciamiento entre alumnos es incluso superior al metro y medio recomendado por las autoridades sanitarias.**

Se reforzará la limpieza en el aula y tanto el personal de limpieza del centro como el propio profesorado serán los encargados de desinfectar mesas y taburetes al final de cada sesión. Se mantendrán abiertas de manera permanente ventanas y puerta para favorecer la ventilación del habitáculo.

Así mismo y para evitar riesgos, los alumnos no cambiarán su posición en la clase a lo largo de las diferentes sesiones.

EVALUACIÓN

Los referentes para la comprobación del grado de adquisición de las competencias y el logro de los objetivos del Bachillerato en la evaluación de la materia de la asignatura de Dibujo técnico, serán los criterios de evaluación y

estándares de aprendizaje evaluables que figuran en las tablas correspondientes del apartado **C** de este documento.

La evaluación del aprendizaje del alumnado será continua, tendrá un carácter formativo y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje.

EVALUACIÓN INICIAL

Tal y como hemos indicado antes, la evaluación inicial nos aporta datos acerca del **punto de partida de cada alumno**, proporcionando información sobre los conocimientos previos y características personales, que permiten una atención a las diferencias y una metodología adecuada.

En nuestra materia, la evaluación inicial se llevará a cabo a lo largo del mes de septiembre y consistirá en varias pruebas teórico-prácticas que nos permitan la recogida de datos útiles de nuestro alumnado y su posterior puesta en común en las reuniones de los equipos educativos.

No será una mera prueba de contenidos ni se realizará a lo largo de una sola sesión. Será una herramienta útil para averiguar el punto de partida del alumnado y para la realización de una programación más real y adaptada al grupo.

La prueba inicial se programará de forma que mida el nivel competencial de los alumnos y no una calificación numérica en base a sus conocimientos y pueda servirnos para la detección de dificultades y como base para realizar una planificación más real del curso.

RÚBRICA PARA LA CORRECCIÓN DE LA PRUEBA INICIAL

	Excelente	Bueno	Adecuado	Mejorable	Ponderación
CONTENIDOS	Realiza todos los ejercicios con corrección. En caso necesario, halla formas alternativas de resolverlos.	Realiza la mayoría de los ejercicios correctamente. Repite voluntariamente aquellas láminas o actividades que no salen perfectas.	Presenta dificultades a la hora de expresar gráficamente los contenidos estudiados. Comete errores en algunas actividades.	Presenta grandes dificultades a la hora de expresar gráficamente los contenidos. Entrega con errores la mayoría de las actividades.	50%
SINTAXIS	<p>Todos los trazados son perfectos, exactos y se respetan los grosores de las líneas.</p> <p>La designación de los elementos es completa, correcta y clara.</p>	<p>La mayoría de los trazos son limpios, exactos y con el grosor requerido.</p> <p>La mayoría de los elementos aparecen nombrados de manera correcta, se leen adecuadamente aunque presenta imprecisiones.</p>	<p>Los trazos muestran inexactitudes, dobles líneas y grosores variables.</p> <p>La nomenclatura está incompleta y presenta errores que dificultan su lectura.</p>	<p>Traza sin precisión ni exactitud.</p> <p>Los elementos no están nombrados o lo están de manera inadecuada.</p>	25%
USO DEL MATERIAL	Utiliza las plantillas de dibujo correctamente para trazar líneas. Mide con exactitud. Usa el compás con destreza tanto para trazar como para medir.	Utiliza las plantillas y el compás correctamente para trazar la mayoría de las líneas.	Usa escuadra y cartabón cuando se le explica pero tiende a usar la regla numerada en lugar de las plantillas.	No sabe cómo usar los instrumentos de manera apropiada.	25%

CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES EVALUABLES

Dibujo Técnico I

BLOQUE 1. Geometría y Dibujo técnico		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
TEMA 1: INSTRUMENTOS DE DIBUJO TEMA 2: TRAZADOS FUNDAMENTALES TEMA 3: TRAZADOS FUNDAMENTALES EN EL PLANO TEMA 4: ESCALAS TEMA 5: CONSTRUCCIÓN DE FORMAS POLIGONALES I TEMA 6: CONSTRUCCIÓN DE FORMAS POLIGONALES II TEMA 7: RELACIONES GEOMÉTRICAS TEMA 8: TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS	<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>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. Dibujar curvas</p>	<p>2. 1. Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias,</p>

TEMA 9: TANGENCIAS	técnicas y figuras planas	analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.
TEMA 10: CURVAS TÉCNICAS	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.	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.
TEMA 11: GEOMETRÍA		2. 3. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.
		2. 4 Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos

BLOQUE 2. Sistemas de representación

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
TEMA 12: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN TEMA 13: SISTEMA DIÉDRICO I	1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.	1.1. Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema. 1.2. Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo. 1. 3. Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles. 1.4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.
TEMA 14: SISTEMA DIÉDRICO II TEMA 15: SISTEMA DIÉDRICO III TEMA 16: SISTEMA DE PLANOS ACOTADOS	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	2.1. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca. 2.2. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras). 2.3. Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos,

	<p>las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p>	<p>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>TEMA 17: SISTEMA AXONOMÉTRICO</p> <p>TEMA 18: SISTEMA DE PERSPECTIVA CABALLERA</p>	<p>3. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.</p>	<p>3.1. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.</p> <p>3.2. Realiza perspectivas caballeras de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado</p>
<p>TEMA 19: SISTEMA CÓNICO DE PERSPECTIVA LINEAL I</p> <p>TEMA 20: SISTEMA CÓNICO DE PERSPECTIVA LINEAL II</p>	<p>4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.</p>	<p>4.1. 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 coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p> <p>4.3. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a</p>

		mano alzado o con la ayuda de plantillas de curvas.
BLOQUE 3. Normalización		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
<p>TEMA 21: NORMALIZACIÓN</p> <p>TEMA 22: FORMATOS</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>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>TEMA 23: ACOTACIÓN</p>	<p>2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonómicos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.</p>	<p>2.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.</p> <p>2.2. Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.</p> <p>2.3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.</p> <p>2.4. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.</p> <p>2.5. Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.</p>

COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN EN LAS UNIDADES TEMATICAS

Unidades temáticas	Competencias en cada una de las unidades temáticas
UT. 1	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor <input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística
UT. 2	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia en conciencia y expresiones culturales <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia digital <input type="checkbox"/> Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT.3	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia en conciencia y expresiones culturales <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 4	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia en conciencia y expresiones culturales <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 5	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia en conciencia y expresiones culturales <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 6	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia en conciencia y expresiones culturales <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística

	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT.7	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia en conciencia y expresiones culturales <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT.8	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia en conciencia y expresiones culturales <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 9	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia en conciencia y expresiones culturales <input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 10	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia en conciencia y expresiones culturales <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 11	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia en conciencia y expresiones culturales <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencia digital <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 12	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia en conciencia y expresiones culturales <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas <input type="checkbox"/> Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor <input type="checkbox"/> Competencia digital <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 13	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia en conciencia y expresiones culturales <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender

	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas <input type="checkbox"/> Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 14	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia en conciencia y expresiones culturales <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas <input type="checkbox"/> Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 15	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia en conciencia y expresiones culturales <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas <input type="checkbox"/> Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 16	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia en conciencia y expresiones culturales <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas <input type="checkbox"/> Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 17	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia en conciencia y expresiones culturales <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas <input type="checkbox"/> Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 18	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia en conciencia y expresiones culturales <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas <input type="checkbox"/> Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 19	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia en conciencia y expresiones culturales <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas <input type="checkbox"/> Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Competencia en comunicación lingüística ❑ Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 20	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Competencia en conciencia y expresiones culturales ❑ Competencia para aprender a aprender ❑ Competencias sociales y cívicas ❑ Competencia digital ❑ Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor ❑ Competencia en comunicación lingüística ❑ Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 21	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Competencia para aprender a aprender ❑ Competencias sociales y cívicas ❑ Competencia en comunicación lingüística ❑ Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
UT. 22	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor ❑ Competencia para aprender a aprender ❑ Competencias sociales y cívicas ❑ Competencia en comunicación lingüística
UT. 23	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Competencia para aprender a aprender ❑ Competencias sociales y cívicas ❑ Competencia en comunicación lingüística ❑ Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Dibujo Técnico II

BLOQUE 1. Geometría y Dibujo técnico		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
<p>TEMA 1: TRAZADOS EN EL PLANO</p> <p>TEMA 2: POTENCIA</p> <p>TEMA 3: INVERSIÓN</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>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</p>

TEMA 4: TANGENCIAS	.	<p>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>
TEMA 5: CURVAS CÓNICAS TEMA 6: CURVAS TÉCNICAS	<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>.</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>2.3. 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>
TEMA 7: TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS	<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>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>
BLOQUE 2. Sistemas de representación		
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
TEMA 8: SISTEMA DIÉDRICO I	<p>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.</p>	<p>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.</p> <p>1.2. Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.</p> <p>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.</p>

<p>TEMA 9: SISTEMA DIÉDRICO II</p> <p>TEMA 9: SISTEMA DIÉDRICO II</p>	<p>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.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>
<p>TEMA 10: SISTEMA AXONOMÉTRICO ORTOGONAL</p>	<p>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.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías.</p>
<p>BLOQUE 3. Documentación gráfica de proyectos</p>		

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
<p>TEMA 11: EL PROCESO DE DISEÑO Y FABRICACIÓN</p> <p>TEMA 12: PLANOS TÉCNICOS</p> <p>TEMA 13: NORMALIZACIÓN</p> <p>TEMA 14: ROSCAS</p> <p>TEMA 15: ELEMENTOS NORMALIZADOS</p> <p>TEMA 16: PROYECTOS DE MECANISMOS</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>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>TEMA 17: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN</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>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>

COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN EN LAS UNIDADES TEMATICAS

Unidades temáticas	Competencias en cada una de las unidades temáticas
UT. 1	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 2	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT.3	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 4	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 5	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 6	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT.7	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología

UT.8	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 9	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 10	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencia para aprender a aprender <input type="checkbox"/> Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 11	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas <input type="checkbox"/> Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor <input type="checkbox"/> Competencia digital <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 12	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas <input type="checkbox"/> Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor <input type="checkbox"/> Competencia en comunicación lingüística <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 13	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas <input type="checkbox"/> Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 14	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas <input type="checkbox"/> Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor <input type="checkbox"/> Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 15	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Competencias sociales y cívicas <input type="checkbox"/> Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 16	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Competencia para aprender a aprender ❑ Competencias sociales y cívicas ❑ Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor ❑ Competencia en comunicación lingüística ❑ Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología
UT. 17	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Competencia para aprender a aprender ❑ Competencias sociales y cívicas ❑ Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor ❑ Competencia en comunicación lingüística ❑ Competencia digital ❑ Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

La complejidad de la evaluación requiere utilizar varias y diversas **técnicas** (modos que posibilitan la obtención de los datos y su posterior valoración) e **instrumentos de evaluación** (medios concretos para obtener dicha información). La utilización de unas u otras está en función de *lo que se quiere evaluar y de para qué se evalúa*, teniendo siempre en cuenta la eficacia de las mismas.

En nuestra intervención didáctica utilizaremos:

Evaluación de la programación

Evaluar la programación es evaluar el proceso enseñanza-aprendizaje, este proceso implica por tanto que todas las fases de la acción didáctica sean objeto de evaluación.

Evaluación del profesor

Tiene como finalidad:

- Mejorar la función docente.
- Mejorar la calidad de enseñanza
- Permitir que el trabajo que está realizando se someta a un proceso de reflexión crítica.

Esta evaluación del profesor se realizará a través de los siguientes elementos:

- a. Pasar un cuestionario de evaluación del profesor a cumplimentar por los alumnos
- b. Reflexión por parte del profesor analizando resultados, en cuanto a cumplimiento o no de los objetivos propuestos.
- c. Diario del profesor.

Análisis de resultados por parte del profesorado:

MATERIA _____ CURSO _____ GRUPO _____ PROFESOR _____

ALUMNOS DEL GRUPO:

ALUMNOS EVALUADOS:

Nº APROBADOS:

Nº SUSPENSOS:

ANÁLISIS:

2. APRECIACIÓN SOBRE EL GRADO DE DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES ENUNCIADAS EN LOS OBJETIVOS GENERALES DEL CURSO:

- No ha mostrado esfuerzo e interés
- Ha faltado mucho a clase
- No comprende los principios básicos de la materia
- Comportamiento inadecuado
- Carece de técnicas de estudio adecuadas
- Tiene problemas de integración en el curso
- Otros

2. APRECIACIÓN SOBRE EL GRADO DE ASIMILACIÓN DE LOS CONTENIDOS DE LAS DIFERENTES MATERIAS:

a. **CONCEPTOS:** Describir brevemente aquellos contenidos de la materia donde el alumno haya tenido dificultad:

b. **PROCEDIMIENTOS:**

- Muestra dificultad en: cuaderno de trabajo
- Destrezas adquiridas
- Ejecución de los trabajos (tiempo de ejecución, orden, presentación, limpieza,...)
- Diferenciación de ideas principales y secundarias
- Aplicación de conocimientos adquiridos
- Búsqueda y utilización de fuentes de información.

d. **ACTITUDES:**

- Muestra dificultad en:
- Trabajo en grupo
- Actitud crítica respeto a las opiniones de los demás.

Cuestionario para la evaluación de las unidades didácticas:

Dada la importancia de la evaluación del proceso enseñanza-aprendizaje, que permitirá corregir las disfunciones que se produzcan y adaptar las actividades a las características del alumnado, el siguiente cuestionario puede servirnos para que los alumnos manifiesten sus opiniones sobre las

5. Los **contenidos** de la unidad te han parecido:

- Muy fáciles
- Fáciles
- Normales
- Difíciles
- Muy difíciles

6. La utilización de **recurso didácticos** te han parecido:

- Excesiva
- Mucha
- Suficiente
- Insuficiente

7. Las **actividades** te han parecido:

- Muy atractivas
- Bastante atractivas
- Suficientemente atractivas
- Poco atractivas
- Nada atractivas

8. Durante el desarrollo de esta unidad **has aprendido**:

- Mucho
- Bastante
- Suficiente
- Poco
- Nada

unidades didácticas, el profesor y la

Evaluación del Alumno

- Técnicas de observación. La observación será sistemática y se llevará a cabo mediante los siguientes instrumentos:

Registro personal del alumno (evalúa el proceso de aprendizaje)

Diario del profesor (evalúa la enseñanza)

- Técnicas de información directa. Obtenemos información sobre los alumnos a partir de las respuestas que ellos mismos dan a unas preguntas que se les plantean. Entre los instrumentos que utilizaremos están los *cuestionarios, entrevistas, etc.*
- Análisis de los trabajos de los alumnos. Constituye una rica información sobre el proceso, especialmente de aprendizaje seguido por nuestros alumnos, reflejando lo que día a día va haciendo cada niño/a. Los instrumentos que se usarán serán:

El cuaderno de clase (actividades prácticas, esquemas, comentarios,...)

Los trabajos monográficos (elaboración, investigación,...)

- Pruebas o actividades específicas de evaluación. Estas técnicas valoran los conocimientos que poseen los alumnos, así como la capacidad para relacionar y aplicar las adquisiciones logradas. Utilizaremos instrumentos como:

Las propias actividades de aprendizaje (pruebas de evaluación)

Preguntas directas (verbalización)

Plantear situaciones de aplicación de los conocimientos y resolución de situaciones-problema.

RÚBRICAS PARA LA CORRECCIÓN DE TRABAJOS PRÁCTICOS

	Excelente (9-10)	Bueno (7-8)	Adecuado (5-6)	Mejorable (1-4)	Ponderación
CONTENIDOS	Realiza todos los ejercicios conforme a la explicación. En caso necesario, halla formas alternativas de hacerlos.	Realiza la mayoría de los ejercicios correctamente. Repite voluntariamente aquellas láminas o actividades que no salen perfectas.	Presenta dificultades a la hora de expresar gráficamente los contenidos estudiados. Comete errores en algunas actividades.	Le cuesta asimilar los contenidos y presenta grandes dificultades a la hora de expresarlos gráficamente. Entrega con errores la mayoría de las actividades.	40%
SINTAXIS	Todos los trazados son perfectos, exactos y se respetan los grosores de las líneas. La designación de los elementos es completa, correcta y clara.	La mayoría de los trazos son limpios, exactos y con el grosor requerido. La mayoría de los elementos aparecen nombrados de manera correcta, se leen adecuadamente aunque presenta imprecisiones.	Los trazos muestran inexactitudes, dobles líneas y grosores variables. La nomenclatura está incompleta y presenta errores que dificultan su lectura.	Traza sin precisión ni exactitud. Los elementos no están nombrados o lo están de manera inadecuada.	30%
USO DEL MATERIAL	Utiliza las plantillas de dibujo correctamente para trazar líneas. Mide con exactitud. Usa el compás con destreza tanto para trazar como para medir.	Utiliza las plantillas y el compás correctamente para trazar la mayoría de las líneas.	Usa escuadra y cartabón cuando se le explica pero tiende a usar la regla numerada en lugar de las plantillas.	No sabe cómo usar los instrumentos de manera apropiada.	5%
PASOS	Sigue los pasos propuestos para la correcta realización de la lámina.	Sigue casi todos los pasos para la realización de la lámina, pero le falta alguno para acabarla correctamente.	No sigue todos los pasos indicados para realizar la lámina aunque intenta seguir algunos de ellos.	No sigue ninguno de los pasos propuestos para la realización de la lámina.	5%
LIMPIEZA DEL SOPORTE	La lámina está perfectamente limpia, sin manchas, borrones ni arrugas. No está rota ni deteriorada.	La lámina está limpia, sin manchas ni borrones, pero tiene signos de borrado. Presenta algún signo de deterioro (arrugas o bordes doblados).	La lámina está limpia. Se aprecian borrones, marcas, dobleces u otros signos de deterioro.	Muestra poco interés y esfuerzo por mantener limpias las láminas. Estas presentan un alto grado de deterioro que incluye manchas y borrones e incluso partes dobladas y rotas.	10%
PLAZOS DE ENTREGA	Sin retrasos.	Se retrasa en algunas actividades.	Se retrasa en bastantes actividades.	Entrega siempre la tarea con retraso.	10%

RECUPERACIÓN DE TRIMESTRES SUSPENSOS

La recuperación alumnado evaluado negativamente en cada periodo se realizará de la siguiente forma:

- **Realización de trabajos específicos**
- **Realización de pruebas objetivas**

RECUPERACIÓN DE PENDIENTES DE 1º DE BACHILLERATO

La materia suspensa del nivel anterior (Dibujo Técnico I) se recuperará mediante uno o varias pruebas en la fecha y forma que los miembros de este departamento consideren conveniente. Consistirán en:

- **Realización de trabajos específicos**
- **Realización de pruebas objetivas**

Baeza, 30 de octubre de 2021

**Fdo.: Raúl Héctor Cárdenas Campos, Jefe del Departamento de
Dibujo**