

**DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y
AUDIOVISUAL**

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA: CURSO 2.017/18

MARÍA LÓPEZ ROJAS

SILVESTRE FERNÁNDEZ MONTERO

INDICE

1.- COMPONENTES DEL DEPARTAMENTO. CURSOS Y MATERIAS QUE IMPARTE.....	3
2.- OBJETIVOS	3
PARA EL 4º CURSO	3
3.- COMPETENCIAS CLAVE.....	6
4.- ACTUACIONES DEL DEPARTAMENTO PARA EL DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REFUERZO PARA LA RECUPERACION DE LOS APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS PARA EL ALUMNADO QUE PROMOCIONE SIN HABER SUPERADO TODAS LAS MATERIAS.....	8
4.1.- PROGRAMAS DE REFUERZO PARA LA RECUPERACIÓN DE APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS.	8
4.2 CALENDARIO DE APLICACIÓN.....	9
5.- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS	10
6.- CONTENIDOS, DISTRIBUCIÓN TEMPORAL, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLE.....	11
6.1.- DISTRIBUCIÓN Y SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS: PRIMER CICLO	11
6.1.1.- CONTENIDOS DEL PRIMER CURSO.....	11
6.1.1.1. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL.....	12
6.1.2.- CONTENIDOS DEL SEGUNDO CURSO	13
6.1.2.1. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL.....	14
6.1.3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	15
6.2.- DISTRIBUCIÓN Y SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS, 4º ESO	17
6.2.1.-CONTENIDOS DEL CUARTO CURSO	17
6.2.1.1. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL.....	19
6.2.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTANDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	20
6.3.- DISTRIBUCIÓN Y SECUENCIACION DE CONTENIDOS: BACHILLERATO	21
6.3.1.- PRIMERO DE BACHILLERATO	21
6.3.1.1. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL.....	23
6.3.2.- SEGUNDO DE BACHILLERATO.....	23
6.3.2.1. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL.....	24
6.3.3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTANDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	25
7.- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y MECANISMOS DE INFORMACIÓN A LAS FAMILIAS.....	29
7.1. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN LA ESO.....	29
7.2 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN BACHILLERATO	34
7.3.- SISTEMA DE RECUPERACIÓN EN BACHILLERATO	36
7.4.- CRITERIOS DE PROMOCIÓN EN BACHILLERATO.....	36
7.5.- PRUEBAS DE SEPTIEMBRE PARA BACHILLERATO	37
7.6.- PROGRAMA DE REFUERZO PARA LA RECUPERACIÓN DE LOS APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS	37
7.6.1.- PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN ESO.....	37
7.7.- MECANISMO DE INFORMACIÓN A LAS FAMILIAS.....	38
8.- MÉTODOS PEDAGÓGICOS	38
8.1.- EXPLORACIÓN INICIAL.....	39
8.2.- METODOLOGÍA. 1º CICLO ESO.....	39
8.3.- METODOLOGÍA PARA CUARTO DE ESO	40
8.4.- METODOLOGÍA EN EL BACHILLERATO.....	42
9.- PLANIFICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE LECTURA, ESCRITURA Y EXPRESIÓN ORAL	44

1.- COMPONENTES DEL DEPARTAMENTO. CURSOS Y MATERIAS QUE IMPARTE

Este departamento, está integrado por los siguientes profesores:

Dña. María López Rojas

D. Silvestre Fernández Montero

Estos impartirán la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en la Educación Secundaria Obligatoria, y la asignatura de Dibujo Técnico a 1º y 2º de Bachillerato de Ciencias.

2.- OBJETIVOS

PARA 1º CURSO

- 1.- Reconocer y diferenciar los elementos básicos del código visual con el fin de desarrollar sus capacidades perceptivas.
- 2.- Adquirir, de manera gradual, una cierta autonomía expresiva que les permita superar estereotipos y convencionalismos.
- 3.- Reconocer en la naturaleza y en el arte los colores primarios y los secundarios.
- 4.- Conocer los trazados geométricos básicos y los trazados de polígonos sencillos.
- 5.- Iniciarse en el conocimiento de las técnicas de representación bidimensional del volumen, dibujo del natural, claroscuro y sistemas de representación.
- 6.- Reconocer los ritmos visuales.
- 7.- Saber trazar figuras simétricas.

PARA 2º CURSO

- 1.- Reconocer en el entorno que le rodea y en el arte las diferentes texturas, tanto visuales como táctiles.
- 2.- Participar en las experiencias individuales y colectivas propuestas mostrando actitudes de cooperación, constancia en el trabajo, mantenimiento del orden y limpieza, conservación y cuidado del material individual y colectivo
- 3.- Analizar las distintas técnicas pictóricas.
- 4.- Conocer las principales manifestaciones artísticas de la Comunidad Andaluza y del Estado español.
- 5.- Mostrar actitudes de respeto hacia cualquier obra de sus compañeros realizada con intención de expresarse de manera personal.
- 6.- Explorar y analizar la realidad visual y plástica: Los medios de comunicación de masas, los diferentes campos del diseño, las artes plásticas y las nuevas tecnologías comprendiendo las finalidades informativa, recreativa, expresiva, estética y funcional de estos canales de comunicación.
- 7.- Saber trazar polígonos y curvas sencillas
- 8.- Conocer y trazar las tres curvas cónicas
- 9.- Conocer y utilizar el lenguaje específico del área
- 10.-Saber trazar perspectivas.

PARA EL 4º CURSO

El Área de Educación Plástica Visual y Audiovisual pasa a ser optativa en este cuarto curso, para ser elegida por aquellos que tengan un especial interés en ella, como orientación para proseguir unos estudios académicos o profesionales, o para incorporarse a la vida laboral. Por este motivo, la configuración de este

curso permite la profundización en los contenidos abordados en los cursos anteriores, aplicando métodos más complejos en las dos líneas planteadas para el desarrollo de los contenidos: *saber ver y saber hacer*.

- 1.- Conocer e interpretar críticamente los distintos tipos de formas e imágenes que se producen en la actualidad, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
- 2.- Conocer y apreciar el hecho artístico como fuente de goce estético y como parte interesante de un patrimonio cultural, contribuyendo activamente a su respeto, conservación y mejora, con especial incidencia en las obras artísticas.
- 3.- Expresarse con actitud creativa utilizando correctamente los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico.
- 4.- Conocer y comprender las relaciones del lenguaje visual y plástico con otros lenguajes, eligiendo la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación.
- 5.- Respetar y conocer otros modos de expresión visual y plástica distintos del propio y de los modos dominantes del entorno, superando estereotipos y convencionalismos, y elaborar juicios y criterios personales que permitan actuar con autonomía.
- 6.- Relacionarse con otras personas y participar en actividades de grupo adoptando actitudes de flexibilidad, solidaridad, interés y tolerancia, superando inhibiciones y prejuicios y rechazando discriminaciones debidas a características personales o sociales.
- 7.- 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.
- 8.- Apreciar, analizar y conocer las posibilidades expresivas que ofrece la investigación con distintas técnicas plásticas y visuales valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.
- 9.- Planificar, individual o cooperativamente, las fases del proceso de realización de una obra, analizar sus componentes para adecuarlos a los objetivos que se pretenden conseguir y revisar, al finalizar, cada una de las fases.
- 10.- Conocer la importancia que tiene el Dibujo Técnico para la transmisión y comprensión de los mensajes gráficos aplicando la normalización internacional.
- 11.- Iniciarse en la aplicación de los fundamentos del Dibujo Geométrico, de los Sistemas de Representación y de la Normalización, a la lectura, interpretación y realización de Dibujos técnicos.
- 12.- Conocer la normalización básica UNE, ISO y EN y valorar sus cualidades esenciales de unificar y simplificar tanto los procesos productivos como los de dibujo.
- 13.- Conocer y aplicar el trazado a mano alzada para alcanzar la destreza y rapidez necesarias en la expresión gráfica

PARA BACHILLERATO

OBJETIVOS ESPECÍFICOS 1º BACHILLERATO

- Realizar los trazados geométricos fundamentales en el plano: paralelismo y perpendicularidad entre rectas, ángulos, bisectrices, mediatrices, construcción de formas poligonales.
- Elaborar soluciones razonadas a problemas geométricos en el campo del arte.
- Reconocer la importancia del concepto de módulo y de estructura modular en sus diversas aplicaciones en la arquitectura, el arte, la industria, etc.
- Reconocer elementos geométricos en diferentes manifestaciones artísticas.
- Conocer los fundamentos teóricos de dichos trazados.
- Aplicar dichos trazados a la realización de trabajos más complejos.
- Usar correctamente el compás, la regla, la escuadra y el cartabón, los estilógrafos y el lápiz.
- Resolver problemas gráficos relacionados con la proporcionalidad directa, proporcionalidad inversa y la semejanza.

- Conocer, construir y trabajar con distintas escalas.
- Realizar transformaciones en el plano: translaciones, giros y simetrías.
- Realizar las construcciones básicas de tangencias entre rectas y circunferencias y entre circunferencias, situando los correspondientes puntos de tangencia.
- Realizar con corrección los enlaces correspondientes.
- Analizar y ordenar los casos de tangencia estudiados para aplicarlos posteriormente.
- Conocer las propiedades de las tangentes.
- Aplicar el procedimiento gráfico sumar y restar datos.
- Dibujar curvas técnicas distinguiendo el origen y las características de cada una.
- Entender la necesidad y la importancia de los sistemas de representación.
- Conocer los fundamentos teóricos del sistema diédrico.
- Resolver en el sistema diédrico problemas de intersecciones y paralelismo.
- Conocer los fundamentos teóricos del sistema de planos acotados
- Resolver problemas en el sistema de planos acotados
- Conocer los fundamentos teóricos del sistema cónico
- Resolver problemas en el sistema cónico
- Conocer los fundamentos teóricos de los sistemas axonométricos.
- Resolver en sistemas axonométricos ortogonales y oblicuos problemas de definición de puntos, rectas y planos y de representación de sólidos sencillos.
- Trazar perspectivas isométricas partiendo de vistas y viceversa.
- Relacionar los sistemas diédrico y axonométrico.
- Analizar la adecuación de cada sistema de representación estudiado a las necesidades reales.
- Conocer el origen y alcance actual de las normas y valorar su necesidad y su importancia.
- Conocer las normas UNE e ISO respecto a formatos, líneas, escalas, rotulación, vistas, secciones, roturas y cortes.
- Comprender y representar formas mediante croquis acotados, usando instrumentos de medida.
- Conocer las principales técnicas gráficas.
- Conocer las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS 2º BACHILLERATO

- Resolver problemas gráficos relacionados con la proporcionalidad directa, proporcionalidad inversa y la semejanza. Sección áurea.
- Saber resolver problemas de equivalencia de figuras geométricas.
- Conocer las técnicas básicas empleadas en las construcciones geométricas y en especial las relativas a las tangencias.
- Saber aplicar la potencia a la resolución de ejercicios de tangencias.
- Saber aplicar la inversión a la resolución de problemas.
- Conocer y aplicar las propiedades de las curvas cónicas.
- Conocer y aplicar las propiedades de las curvas técnicas.
- Saber resolver problemas de homología, afinidad y homotecia.
- Comprender los fundamentos del Sistema de Proyección Diédrico, así como su aplicación a la resolución de problemas de mediana dificultad.
- Conocer los fundamentos del Sistema de Proyección Axonométrico, así como su aplicación en la realización de perspectivas de volúmenes sencillos.

- Saber obtener las vistas y cortes necesarios de una pieza, así como su correcta acotación según Normas.
- Desarrollar capacidades que permitan expresar con precisión y objetividad las soluciones gráficas.
- Aprender a apreciar la universalidad del dibujo técnico en la transmisión y comprensión de las informaciones.
- Conocer y comprender las funciones del dibujo técnico para aplicarlos a la lectura e interpretación de los diseños, planos y productos artísticos.
- Valorar la normalización como convencionalismo idóneo para simplificar los dibujos técnicos.
- Comprender y representar formas, atendiendo a las normas UNE e ISO.
- Fomentar el método y el razonamiento en el dibujo, como medio de transmisión de las ideas científico-técnicas.
- Utilizar con destreza los instrumentos específicos del dibujo técnico y valorar el correcto acabado del dibujo.
- Conocer los documentos que constituyen los proyectos.
- Saber elaborar la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo.
- Saber confeccionar los distintos documentos de los proyectos utilizando programas informáticos.
- Conocer las posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos.
- Conocer las posibilidades que ofrece la informática aplicada a la realización de dibujos técnicos.

3.- COMPETENCIAS CLAVE

1. De acuerdo con lo establecido en el artículo 2.2 del **Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre**, 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 ESO:

La Educación Plástica Visual y Audiovisual contribuye a adquirir la competencia conciencia y expresiones culturales (CEC) poniendo en valor y llevando a cabo la preparación y formación del alumnado en el campo de la imagen como lenguaje plástico, tanto artístico como técnico. La posibilidad de aprender a apreciar las diferentes cualidades estéticas de las distintas manifestaciones visuales de los lenguajes plásticos y los lenguajes audiovisuales, abre al alumnado la posibilidad de ser personas críticas a éstas. Además, desde el conocimiento y puesta en práctica de las habilidades y destrezas desarrolladas, se les inicia a utilizarlas como lenguaje y forma de expresión propia, convirtiéndose en una herramienta esencial para su desarrollo posterior en múltiples disciplinas.

La materia también contribuirá a que el alumnado se acerque a diversas manifestaciones artísticas, con un especial interés a las propias de la Comunidad Autónoma de Andalucía, dotándolo de instrumentos para su comprensión y valoración, y capacitándolo para enriquecer sus expresiones artísticas y formular opiniones con sentido crítico.

El desarrollo de la competencia comunicación lingüística (CCL) se materializa en el conocimiento de un lenguaje específico de la materia, al verbalizar conceptos, explicar ideas, sentimientos, redactar escritos, exponer argumentos, etc.

De igual modo, se puede establecer un paralelismo entre las diferentes formas de comunicación lingüística y la comunicación visual y audiovisual.

El desarrollo de la competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología (CMCT) se facilita con el trabajo en aspectos espaciales de representación en el estudio de las relaciones matemáticas de los diferentes trazados geométricos y en el conocimiento de fenómenos naturales y físicos: percepción visual, percepción táctil, materiales, descomposición de la luz y mezclas aditivas y sustractivas de colores, etc..

En el desarrollo de la competencia digital (CD) se orientará en la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y en concreto de los recursos audiovisuales y digitales tanto en el uso específico de la imagen y de los contenidos audiovisuales y del análisis de las diferentes imágenes artísticas, publicitarias y contenidos audiovisuales, así como en la creación de producciones de toda índole, por lo que se hace necesario el conocimiento y dominio de programas básicos de diseño y creación audiovisual.

En relación al desarrollo de la competencia social y cívica (CSC) esta materia genera actitudes y hábitos de convivencia, orden y limpieza en el trabajo desarrollado. La realización de actividades grupales supone favorecer el acercamiento, valoración, debate, respeto y diálogo entre diferentes identidades y culturas. La resolución de conflictos debe contribuir a la disminución de prejuicios, estereotipos y estigmatizaciones culturales y sociales.

La expresión creativa y artística por su capacidad comunicativa permite realizar aportaciones personales críticas a los valores sociales dominantes y darle voz a las minorías.

La competencia aprender a aprender (CAA) se desarrolla resolviendo problemas y aplicando los conocimientos a los casos de la vida cotidiana, ya que la Educación Plástica, Visual y Audiovisual ofrece la posibilidad de reflexionar sobre la forma en que los individuos piensan y perciben el mundo, siendo en particular el arte un claro ejemplo de diversidad en formas de expresión.

Desarrollando la comunicación creativa, el alumnado utilizará un sistema de signos para expresar sus ideas, emociones, significados y conceptos, dándole sentido a lo que percibe y pudiendo expresarlo por sus propios medios.

El desarrollo de la competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP) facilitará que el alumnado tenga iniciativa personal a la hora de elegir proyectos y temáticas de trabajo a partir de su propio interés.

Se promoverá que el alumnado sea protagonista y motor de su propio proceso de aprendizaje, posibilitando la reflexión sobre este proceso y su resultado. La exposición y puesta en común de ideas, iniciativas, proyectos y trabajos individuales o grupales potencian el desarrollo de la iniciativa personal y la posibilidad de contrastar y enriquecer las propuestas propias con otros puntos de vista.

Para bachillerato:

Esta materia contribuye a desarrollar, de manera transversal, aptitudes como la autoestima y la participación, mediante el trabajo en equipo favoreciendo la comunicación interpersonal, promoviendo la educación para la convivencia, la tolerancia y la igualdad entre hombres y mujeres, y la autorregulación y el uso responsable de las tecnologías de la información y la comunicación.

La materia Dibujo Técnico contribuye al desarrollo de todas las competencias clave en mayor o menor proporción. La competencia en comunicación lingüística (CCL) de forma transversal. En esta materia el alumnado desarrolla, explica, expone y defiende sus propios proyectos y trabajos. El dibujo técnico supone

en sí una modalidad de comunicación, en concreto audiovisual, de carácter universal y, hace uso de destrezas orales y escritas que acompañan a los recursos gráficos y tecnológicos.

La competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT) se desarrolla a través de la aplicación del razonamiento matemático siendo necesario en esta materia desarrollar destrezas en el manejo de cantidades: cálculos, mediciones, tamaños y proporciones; en cuanto al análisis de la forma y el espacio: posiciones relativas entre elementos geométricos, representaciones gráficas en el plano y en el espacio y los sistemas de representación de objetos y volúmenes.

La competencia digital (CD) es desarrollada a través del uso de las TIC y uno de los objetivos de la materia es el dominio de aplicaciones informáticas en la representación gráfica y en la presentación de proyectos, por lo que es necesario dotar de habilidades y destrezas en programas informáticos de dibujo.

Dado el carácter práctico de la materia se favorece la competencia aprender a aprender (CAA) al incidir en la investigación previa y en la aplicación práctica de las técnicas aprendidas por parte del alumnado.

Asimismo, las competencias sociales y cívicas (CSC) se ven desarrolladas en la materia Dibujo Técnico a través de la estandarización y normalización, implicando éstas una formulación y aplicación de reglas que generen una aproximación ordenada. La normalización define una función de unificación para permitir el intercambio a nivel nacional, europeo e internacional, facilitando el trabajo con responsabilidad social.

La competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP) se desarrolla con los contenidos de la materia al incluir la resolución de problemas y elaboración de proyectos, y por lo tanto la iniciativa, la innovación, la autonomía y la independencia, factores estos que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado. También se fomenta la habilidad para trabajar en proyectos tanto individual como en equipo.

En relación a la competencia conciencia y expresiones culturales (CEC), el espíritu de la materia implica la implantación de una conciencia interdisciplinar de resolución de los problemas relacionados con la protección, el análisis y el estudio del patrimonio artístico, arquitectónico y de ingeniería de Andalucía.

4.- ACTUACIONES DEL DEPARTAMENTO PARA EL DESARROLLO DEL PROGRAMA DE REFUERZO PARA LA RECUPERACION DE LOS APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS PARA EL ALUMNADO QUE PROMOCIONE SIN HABER SUPERADO TODAS LAS MATERIAS

4.1.- PROGRAMAS DE REFUERZO PARA LA RECUPERACIÓN DE APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS.

Se presenta el programa de recuperación, con el objetivo de que los alumnos con la asignatura pendiente del curso anterior superen los objetivos propuestos de dicho curso.

El procedimiento para la recuperación de las asignaturas pendientes será la realización de las actividades que se proponen, y un control escrito de dichas actividades.

Para la superación de la asignatura será preciso realizar las actividades propuestas y superar un control escrito de dichas actividades, de acuerdo con los pesos señalados en la programación didáctica.

4.2 CALENDARIO DE APLICACIÓN

Las actividades propuestas se presentarán resueltas al departamento, o al profesor que le imparte clases antes de la siguiente fecha: Martes, 20 de marzo de 2018 a las 11:15 h

El control de evaluación se realizará el martes, día 17 de Abril de 2018 a las 17 h

Resolución de Dudas: Los problemas que pueda tener el alumno para realizar los ejercicios propuestos serán resueltos por el Jefe de departamento, quién estará a disposición de los alumnos, los lunes y viernes de 11:15 a 11:45 h en el aula de dibujo del edificio 2

Se establece el modelo de comunicación con las familias siguiente:

Junto con los trabajos a realizar para recuperar la asignatura, se entregará al alumno dos copias de la hoja anexa 1, una para que la devuelva firmada al departamento y otra para que quede en poder de la familia o tutor, en la que figuran los datos de fecha de entrega de trabajos y fecha del examen, la hoja anexa es la siguiente:

HOJA ANEJA 1

Don/Doña.....
como padre/madre/tutor/educador (táchese lo que no proceda), del alumno/a
.....queda informado del programa de refuerzo para la recuperación de la
asignatura EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL de de ESO, así como de las
fechas de entrega de trabajo y pruebas escritas.

FECHA FINAL ENTREGA DE LOS TRABAJOS TERMINADOS:

Martes, día 20 de Marzo 2018 a las 11:15 h.

FECHA DEL EXAMEN DE RECUPERACIÓN:

Martes, día 17 de Abril de 2018, a las 17 h

Padre/Madre/Tutor

FDO.:.....

Almería, ____ de _____, de 2018

5.- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Los recursos didácticos se agrupan en dos vertientes, los aportados por el alumno y los aportados por el centro:

POR EL ALUMNO-ALUMNA

El alumno deberá aportar el material elemental de dibujo técnico (Juego de escuadras, regla graduada, compás de brazos articulados, lápiz, goma, etc.) y dibujo artístico (lápices de color, rotuladores, témperas, tintas, cola tijeras, pinceles, bloc de láminas de papel guarro, etc.). Los libros de texto a su disposición serán los facilitados por el centro y son los siguientes:

1º ESO:

Educación Plástica, y Visual y audiovisual I SM. Autor: Isabel Rodríguez et al. ISBN 978-84-675-7608-5.

2º ESO:

Educación Plástica, y Visual y audiovisual II. Editorial SM. Autores: Isabel Rodríguez et al. ISBN 978-84-675-8624-4.

4º ESO:

Educación Plástica, y Visual y audiovisual. Editorial SM. Autores: Isabel Rodríguez et al. ISBN 978-84-675-8633-6.

BACHILLERATO

Dibujo Técnico para 1º y 2º de Bachillerato, Editorial Editécnicas; Autor: Cristóbal Rubio Martín
125 láminas de Dibujo Técnico para 1º de Bachiller; Editécnicas; Autor: Cristóbal Rubio Martín
150 láminas de Dibujo Técnico para 2º de Bachiller; Editécnicas; Autor: Cristóbal Rubio Martín

POR EL CENTRO**Recursos materiales:**

- Cañón proyector
- Proyectores de diapositivas.
- Diapositivas, fotografías y libros sobre estilos artísticos.
- Pinceles, tijeras, rodillos, espátulas.
- Papeles diversos
- Pasteles, ceras, lápices.
- Rotuladores, tintas.
- Temperas y acuarelas.
- Útiles de dibujo técnico.
- Caballetes, Horno de cerámica. Arcilla.

6.- CONTENIDOS, DISTRIBUCIÓN TEMPORAL, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLE

6.1.- DISTRIBUCIÓN Y SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS: PRIMER CICLO

6.1.1.- CONTENIDOS DEL PRIMER CURSO

Bloque 1. Expresión plástica

TEMA 1. El Lenguaje visual.

- La comunicación visual.
- Lenguaje visual.
- Percepción visual.
- Finalidad de las imágenes.

TEMA 2. Elementos básicos de la expresión plástica.

- El punto.
- La línea.
- El plano.
- La textura.

TEMA 3. El color.

- Colores primarios y secundarios.
- Cualidades del color
- Gammas cromáticas.
- Relaciones armónicas entre colores.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

TEMA 4. Las Formas.

- Conceptos básicos sobre las formas
- Recursos para representar formas
- Expresividad de las formas.
- Relaciones espaciales entre las formas
- Estilos artísticos

TEMA 5. La forma en el espacio.

- Concepto de espacio.
- Representación del volumen
- Luz y sombra en el volumen
- Las formas en la escultura

TEMA 6. La figura humana.

- Análisis de la figura
- El movimiento en la figura humana.

- El lenguaje del cuerpo
- La figura en el cómic

Bloque 3. Dibujo técnico

TEMA 7. Trazados geométricos.

- La geometría y sus elementos
- Instrumentos de dibujo
- Rectas en el plano
- Recta, semirrecta y segmento
- Ángulos
- Circunferencia

TEMA 8. Formas poligonales

- Los polígonos
- Triángulos
- Construcción de triángulos
- Cuadriláteros
- Construcción de Cuadriláteros
- Construcción de polígonos regulares
- Construcción de polígonos estrellados

TEMA 9. Formas simétricas

- Simetría
- Simetría geométrica
- Simetría aparente
- Expresividad de la simetría

6.1.1.1. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL

TRIMESTRE	UNIDADES DIDÁCTICAS
1	7, 8, y 9
2	1, 2 y 3
3	4, 5 y 6

6.1.2.- CONTENIDOS DEL SEGUNDO CURSO

Bloque 1. Comunicación audiovisual

TEMA 1. Percepción y lectura de las imágenes

- La percepción visual y la observación.
- Los principios perceptivos
- Efectos visuales
- Ilusiones Ópticas
- La comunicación visual.
- El Lenguaje visual
- Funciones de las imágenes

TEMA 2. Lenguaje audiovisual.

- El lenguaje cinematográfico.
- El lenguaje televisivo
- Las imágenes y las nuevas tecnologías.

TEMA 3. Análisis de formas

- Cualidades de las formas.
- Dibujo de formas.
- Expresividad de las formas
- Estilos artísticos

Bloque 2. Expresión plástica

TEMA 4. Elementos de expresión.

- El punto
- La línea
- Aplicaciones de la línea
- El Plano
- La textura

TEMA 5. El Color

- La naturaleza del color.
- Síntesis aditiva o mezcla de colores luz.
- Síntesis sustractiva o mezcla de colores pigmento.
- La codificación del color
- Armonías cromáticas.

TEMA 6. Luz y Volumen

- La luz como elemento de expresión
- Cualidades de la luz
- Representación del volumen: el claroscuro

TEMA 7. La composición

- Fundamentos de la composición.
- El esquema compositivo
- Los ritmos compositivos
- El equilibrio visual

Bloque 3. Dibujo técnico

TEMA 8. Dibujo geométrico

- Trazados geométricos básicos
- Construcción de polígonos regulares conocido el lado
- Construcción de polígonos regulares conocido el radio de la circunferencia circunscrita
- Polígonos estrellados y espirales
- Óvalos y ovoides
- Tangencias y curvas cónicas

TEMA 9. Proporción y estructuras modulares

- Proporcionalidad
- Relaciones de proporcionalidad entre figuras: igualdad
- Relaciones de proporcionalidad entre figuras: simetría y semejanza
- Escalas
- Redes Modulares
- El módulo
- Efectos tridimensionales.

TEMA 10. Sistemas de representación

- Sistema diédrico
- Representación diédrica de sólidos
- Normas de acotación
- Sistema axonométrico

TEMA 11. Perspectiva cónica.

- Fundamentos de perspectiva.
- Perspectiva cónica frontal
- Perspectiva cónica oblicua

6.1.2.1. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL

TRIMESTRE	UNIDADES DIDÁCTICAS
1	8, 9 y 10
2	11, 1, 2 y 3
3	5, 6 y 7

6.1.3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

Educación Plástica, Visual y Audiovisual. 1º 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). 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. 	<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 gráfico plásticas propias y ajenas. 2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geoméricamente o más libres y espontáneas. 3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...) 4.4. 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. 7.1. Transcribe texturas táctiles a textural visuales mediante las técnicas de <i>frottage</i>, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.
Bloque 2. Comunicación audiovisual	
<ol style="list-style-type: none"> 3. Identificar signifiante 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 signifiante-significado: símbolos e iconos. 8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. 11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación. 	<ol style="list-style-type: none"> 3.1. Distingue signifiante y significado en un signo visual. 4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema. 5.1. Distingue símbolos de iconos. 5.2. Diseña símbolos e iconos. 8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas. 11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.
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. 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. 17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. 19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. 	<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 posibilite. 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. 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. 17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero. 19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.

Educación Plástica, Visual y Audiovisual. 2º ESO

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 1. Expresión plástica	
<p>2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. 4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.</p> <p>5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.</p> <p>6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.</p> <p>7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.</p> <p>8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.</p> <p>11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La ténpera, los lápices de grafito y de color. El <i>collage</i>.</p>	<p>2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas.</p> <p>2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.</p> <p>4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito</p> <p>4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.</p> <p>5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.</p> <p>6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.</p> <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>11.3. Experimenta con las ténperas 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>
Bloque 2. Comunicación audiovisual	
<p>1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.</p> <p>2. Reconocer las leyes visuales de la <i>Gestalt</i> que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.</p> <p>6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.</p> <p>7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.</p> <p>9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.</p> <p>10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.</p> <p>11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.</p>	<p>1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.</p> <p>2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la <i>Gestalt</i>.</p> <p>2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la <i>Gestalt</i>.</p> <p>6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.</p> <p>6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.</p> <p>7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.</p> <p>7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.</p> <p>9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.</p> <p>10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.</p> <p>11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.</p> <p>11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.</p>

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 3. Dibujo técnico	
<p>4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. 11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. 12. Conocer lugares geométricos y definirlos. 16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. 18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. 18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos 20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. 21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. 22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. 23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. 24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. 25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros. 26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. 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. 28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. 29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.</p>	<p>4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás. 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,...). 16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto. 18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal. 18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal. 20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia. 21.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado. 22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. 22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas. 23.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor. 24.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos. 25.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros. 26.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos. 27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas. 28.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos. 29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.</p>

6.2.- DISTRIBUCIÓN Y SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS, 4º ESO

6.2.1.-CONTENIDOS DEL CUARTO CURSO

Bloque 1. Expresión plástica

TEMA 1. La Comunicación Visual.

- La realidad y las imágenes.
- Elementos de la comunicación
- Función de las imágenes
- Percepción de las formas e ilusiones ópticas

TEMA 2. Creación de imágenes

- Interpretación de imágenes por simplificación y deformación.
- Recursos gráficos expresivos: Partición de imágenes. Transformaciones. Tintas planas.
- Imágenes mentales.
- Inclusión visual.
- Imágenes oníricas
- Ilusiones ópticas
- Técnicas: Ensamblaje y Papiroflexia.

TEMA 3. La Forma en la naturaleza.

- Análisis y representación de las formas naturales. Los minerales en el arte.
- Estructuras vegetales.

- Las formas en los animales. Los animales y sus aplicaciones artísticas.
- Texturas minerales.
- El paisaje en el arte.
- Anatomía y proporción en la figura humana
- La figura humana en el arte.
- Movimiento y equilibrio.
- Encaje y ritmos.
- Estructura del rostro. El retrato. La caricatura
- La figura humana en el cómic.

TEMA 4. El Paisaje urbano.

- Configuración y estética de las ciudades.
- Elementos compositivos del paisaje urbano. Murales. Graffitis
- Representación del espacio
- Elementos visuales del paisaje urbano. Mobiliario urbano

Bloque 2 Dibujo técnico**TEMA 5. .Sistemas de Representación**

- Proyecciones
- El sistema diédrico.
- Obtención de vistas tridimensionales dadas las vistas
- Perspectiva axonométrica. Perspectiva caballera
- Perspectiva Cónica. Frontal y Oblicua

TEMA 6. Dibujo técnico industrial

- Repaso de construcción de Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Tangencias y enlaces.
- La normalización del dibujo técnico industrial
- Escalas y acotaciones
- Dibujo de piezas

Bloque 3. Fundamentos del diseño**TEMA 7. Fundamentos del diseño**

- Modalidades y función del diseño.
- Elementos visuales del diseño.
- El color en el diseño.
- Formas básicas del diseño
- Composiciones modulares. Redes modulares. Variaciones compositivas.

TEMA 8 Diseño Gráfico. El diseño en el plano. Diseño Publicitario

- Áreas y finalidades del diseño gráfico
- La imagen corporativa de la empresa
- Diseño de logotipos: espirales, óvalos y ovoides.
- Diseño de cajas envases y embalajes.
- Diseño y comunicación visual

- Diseño editorial. El cartel.
- Fundamentos de la publicidad. Estilos publicitarios
- Elementos y composición de los mensajes publicitarios.
- Fundamentos de la publicidad. El diseño publicitario. Estilos publicitarios.
- Elementos y composición de los mensajes publicitarios

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

TEMA 9. El lenguaje de la fotografía

- Los inicios de la fotografía.
- Evolución de las cámaras fotográficas.
- La cámara réflex y sus componentes
- Corrientes estéticas clásicas. Otras corrientes estéticas de la fotografía.
- Aplicaciones técnicas clásicas
- Géneros fotográficos
- Retoque de fotografías por ordenador. Caricaturas, etc. El diseño y la imagen por ordenador

TEMA 10. Cine y los medios de comunicación.

- Los orígenes y el desarrollo del cine.
- Los géneros cinematográficos
- Elementos del lenguaje cinematográfico. Proceso de realización de una película
- Los medios de comunicación. La prensa y la radio.
- Proceso de realización de una película.

TEMA 11. Vídeo y Televisión.

- La imagen de vídeo
- Usos y aplicaciones del vídeo.
- La grabación magnética.
- La imagen televisiva.
- Tipos de televisión
- La televisión y la publicidad

TEMA 12. La imagen en las nuevas tecnologías

- Programas de tratamiento de imágenes, de creación de imagen vectorial. Programas de animación
- Creación y modificación de imágenes por ordenador.
- Tecnología multimedia

6.2.1.1. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL

TRIMESTRE	UNIDADES DIDÁCTICAS
1	1, y 2,
2	3, 4, 5, 6 y 7,
3	8, 9, 10, 11 y 12

6.2.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTANDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

Educación Plástica, Visual y Audiovisual. 4º 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>
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>
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	
<p>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.</p> <p>2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p> <p>3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p> <p>4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.</p>	<p>1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.</p> <p>1.2. Realiza un <i>storyboard</i> a modo de guion para la secuencia de una película.</p> <p>2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.</p> <p>2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.</p> <p>2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.</p> <p>3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.</p> <p>3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.</p> <p>3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.</p> <p>4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.</p>

6.3.- DISTRIBUCIÓN Y SECUENCIACION DE CONTENIDOS: BACHILLERATO

6.3.1.- PRIMERO DE BACHILLERATO

BLOQUE 1. Geometría y Dibujo técnico

1. Referencias históricas del dibujo técnico. Reconocimiento de la geometría en la Naturaleza. Identificación de estructuras geométricas en el Arte. Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.
2. Instrumentos y materiales del Dibujo Técnico. Elaboración de formas basadas en redes modulares. Diseño de azulejos de herencia de la cultura árabe andaluza.
3. Perpendicularidad. Paralelismo. Mediatriz Aplicaciones.
4. Trazados geométricos. Trazados fundamentales en el plano. Operaciones con segmentos.
5. Proporcionalidad y semejanza. Tipos de proporcionalidad. Trazado de formas proporcionales. Teorema de Thales.
6. Lugares geométricos. Mediatriz, bisectriz. Circunferencia. Arco capaz. Determinación de lugares geométricos. Aplicaciones.
7. Ángulos. Definición tipos. Construcción de ángulos utilizando el compás y ángulos utilizando las escuadras. Ángulos en la circunferencia.
8. Triángulos. Clasificación. Resolución gráfica de triángulos. Determinación, propiedades y aplicaciones de sus puntos notables.
9. Cuadriláteros. Clasificación. Cuadrilátero inscriptible y circunscriptible. Resolución gráfica de cuadriláteros.
10. Polígonos. Clasificación. Trazado de polígonos regulares. Análisis y traslado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario. Representación de formas planas.
11. Tangencias y Enlaces. Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces. Aplicaciones.
12. Escalas. Tipos. Construcción y utilización de escalas gráficas.
13. Transformaciones geométricas elementales. Giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad. Identificación de invariantes. Aplicaciones.
14. Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales.
15. Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial. Geometría y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 2D.

BLOQUE 2. Sistemas de representación

16. Fundamentos de los sistemas de representación: Los sistemas de representación en el Arte. Evolución histórica de los sistemas de representación. Los sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación. Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección. Clases de proyección. Sistemas de representación y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 3D.
17. Sistema diédrico: Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas. Disposición normalizada. Reversibilidad del sistema. Número de proyecciones suficientes.
18. Sistema diédrico: El punto. Posiciones en el espacio. Representación e identificación de puntos,
19. Sistema diédrico: La rectas. Posiciones en el espacio. Representación e identificación de rectas
20. Sistema diédrico: El Plano. Posiciones en el espacio. Representación e identificación de planos.
21. Sistema diédrico: Pertenencias
22. Sistema diédrico: Intersección de planos
23. Sistema diédrico: Intersección de recta con plano
24. Sistema diédrico: Paralelismo
25. Sistema diédrico: Perpendicularidad
26. Sistema diédrico: Determinación de su verdadera magnitud. Abatimientos.
27. Sistema diédrico: Determinación de su verdadera magnitud. Giros.
28. Sistema diédrico: Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos. Secciones planas.
29. Sistema de planos acotados. Punto Recta planos. Abatimientos.
30. Sistema acotado. Sólidos y cubiertas. Aplicaciones.
31. Sistema axonométrico. Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción.
32. Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas.
33. Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballerías y militares. Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.
34. Sistema cónico: Elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual. Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales. Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos. Representación simplificada de la circunferencia. Representación de sólidos en los diferentes sistemas.

BLOQUE 3. Normalización

35. Normalización. Organismos nacionales de normalización. Designación de las normas. Elementos de normalización: El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas. Formatos. Doblado de planos. Escalas.
36. Líneas normalizadas
37. Vistas.
38. Acotación.
39. Cortes y secciones.
40. Aplicaciones de la normalización: Dibujo industrial. Dibujo arquitectónico.

6.3.1.1. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL

TRIMESTRE	UNIDADES DIDÁCTICAS
1	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15
2	16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29 y 30
3	31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39 y 40

6.3.2.- SEGUNDO DE BACHILLERATO**BLOQUE 1. Geometría y Dibujo técnico**

1. Proporcionalidad. Media, tercera y cuarta proporcional. El rectángulo áureo. Aplicaciones.
2. Equivalencias. Construcción de figuras planas equivalentes.
3. Relación entre los ángulos y la circunferencia. Arco capaz. Aplicaciones.
4. Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias.
5. Inversión. Determinación de figuras inversas.
Aplicación a la resolución de tangencias.
6. Trazado de curvas cónicas y técnicas: Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola. Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones.
7. Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y evolventes. Aplicaciones.
8. Transformaciones geométricas: Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.
9. Transformaciones geométricas: Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines.
Construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones

BLOQUE 2. Sistemas de representación

10. Sistema Diédrico. Punto, recta y plano.
11. Sistema Diédrico. Pertenencias. Resolución de problemas de pertenencia.
12. Sistema Diédrico. Intersección de planos.
13. Sistema Diédrico. Intersección de recta y plano incidencia.
14. Sistema Diédrico. Paralelismo
14. Sistema Diédrico. Perpendicularidad.
15. Sistema Diédrico. Abatimiento de planos Determinación de sus elementos. Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas. Aplicaciones.
16. Sistema Diédrico. Giros. Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones.
17. Sistema Diédrico. Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones.
Construcción de figuras planas. Afinidad entre proyecciones. Problema inverso al abatimiento.
18. Sistema Diédrico. Distancias.
19. Sistema Diédrico. Ángulos
Cuerpos geométricos en sistema diédrico:
20. Sistema Diédrico Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares. Determinación de sus secciones principales.

21. Sistema diédrico. Superficies radiadas. Representación de prismas y pirámides, cono y cilindro.

22. Sistema Diédrico. Superficies curvas. La esfera Representación de la esfera.

23. Sistema Diédrico. Secciones de cuerpos. Determinación de secciones planas. Secciones planas.

24. Sistema Diédrico. Intersección de recta con cuerpo geométrico

Intersecciones

25. Sistema Diédrico. Desarrollos de cuerpos geométricos. Elaboración de desarrollos

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

Intersecciones.

BLOQUE 3. Documentación gráfica de proyectos

27. Elaboración de bocetos, croquis y planos. El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual.

28. El proyecto: tipos y elementos. Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas. Elaboración de las primeras ideas. Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas. Elaboración de dibujos acotados. Elaboración de croquis de piezas y conjuntos.

29. Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción. Presentación de proyectos. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo.

30. Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos. Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas. Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas. Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista

6.3.2.1. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL

TRIMESTRE	UNIDADES DIDÁCTICAS
1	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,
2	10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25 y 26
3	27, 28, 29 y 30

6.3.3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTANDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

PARA 1º BACHILLERATO

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico		
<p>1. Referencias históricas del dibujo técnico. Reconocimiento de la geometría en la Naturaleza. Identificación de estructuras geométricas en el Arte. Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.</p> <p>2. Instrumentos y materiales del Dibujo Técnico. Elaboración de formas basadas en redes modulares. Diseño de azulejos de herencia de la cultura árabe andaluza.</p> <p>3. Perpendicularidad. Paralelismo. Mediatriz. Aplicaciones.</p> <p>4. Trazados geométricos. Trazados fundamentales en el plano. Operaciones con segmentos.</p> <p>5. Proporcionalidad y semejanza. Tipos de proporcionalidad. Trazado de formas proporcionales. Teorema de Thales.</p> <p>6. Lugares geométricos. Mediatriz, bisectriz. Circunferencia. Arco capaz. Determinación de lugares geométricos. Aplicaciones.</p> <p>7. Ángulos. Definición tipos. Construcción de ángulos utilizando el compás y ángulos utilizando las escuadras. Ángulos en la circunferencia.</p> <p>8. Triángulos. Clasificación. Resolución gráfica de triángulos. Determinación, propiedades y aplicaciones de sus puntos notables.</p> <p>9. Cuadriláteros. Clasificación. Cuadrilátero inscriptible y circunscriptible. Resolución gráfica de cuadriláteros.</p> <p>10. Polígonos. Clasificación. Trazado de polígonos regulares. Análisis y traslado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario. Representación de formas planas.</p> <p>11. Tangencias y Enlaces. Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces. Aplicaciones.</p> <p>12. Escalas. Tipos. Construcción y utilización de escalas gráficas.</p> <p>13. Transformaciones geométricas elementales. Giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad. Identificación de invariantes. Aplicaciones.</p> <p>14. Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales.</p> <p>15. Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial. Geometría y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 2D.</p>	<p>1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema "paso a paso" y/o figura de análisis elaborada previamente.</p> <p>2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos</p>	<p>1.1. Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p> <p>1.2. Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.</p> <p>1.3. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.</p> <p>1.4. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.</p> <p>1.5. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.</p> <p>1.6. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.</p> <p>1.7. Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.</p> <p>1.8. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.</p> <p>2.1. Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.</p> <p>2.2. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p> <p>2.3. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.</p> <p>2.4. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 2. Sistemas de representación		
<p>16. Fundamentos de los sistemas de representación: Los sistemas de representación en el Arte. Evolución histórica de los sistemas de representación. Los sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación. Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección. Clases de proyección. Sistemas de representación y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 3D.</p> <p>17. Sistema diédrico: Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas. Disposición normalizada. Reversibilidad del sistema. Número de proyecciones suficientes.</p> <p>18 El punto. Posiciones en el espacio. Representación e identificación de puntos,</p> <p>19 La rectas. Posiciones en el espacio. Representación e identificación de rectas</p> <p>20. El Plano. Posiciones en el espacio . Representación e identificación de planos.</p> <p>21.Pertenencia</p> <p>22. Intersección de planos</p> <p>23. Intersección de recta con plano</p> <p>24. Paralelismo</p> <p>25. Perpendicularidad</p> <p>26. Determinación de su verdadera magnitud. Abatimientos.</p> <p>27. Determinación de su verdadera magnitud. Giros.</p> <p>28. Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos. Secciones planas.</p> <p>29. Sistema de planos acotados. Punto Recta planos. Abatimientos.</p> <p>30. Sistema acotado. Sólidos y cubiertas. Aplicaciones.</p> <p>31. Sistema axonométrico. Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción.</p> <p>32. Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas.</p> <p>33. Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballerías y militares. Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.</p> <p>34. Sistema cónico: Elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual. Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales. Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos. Representación simplificada de la circunferencia. Representación de sólidos en los diferentes sistemas.</p>	<p>1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.</p> <p>2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p> <p>3. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.</p> <p>4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.</p>	<p>1.1. Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema.</p> <p>1.2. Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo.</p> <p>1.3. Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles.</p> <p>1.4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.</p> <p>2.1. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p> <p>2.2. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballerías).</p> <p>2.3. Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud.</p> <p>2.4. Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.</p> <p>2.5. Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.</p> <p>3.1. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.</p> <p>3.2. Realiza perspectivas caballerías o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p> <p>4.1. Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida.</p> <p>4.2. Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos 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 mano alzada o con la ayuda de plantillas de curvas.</p>

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 3. Normalización		
<p>35. Normalización. Organismos nacionales de normalización. Designación de las normas. Elementos de normalización: El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas. Formatos. Doblado de planos. Escalas. 36 Líneas normalizadas</p> <p>37. Vistas.</p> <p>38. Acotación.</p> <p>39. Cortes y secciones.</p> <p>40. Aplicaciones de la normalización: Dibujo industrial. Dibujo arquitectónico.</p>	<p>1. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final.</p> <p>2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.</p>	<p>1.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.</p> <p>2.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.</p> <p>2.2. Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.</p> <p>2.3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición 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. Dibujo Técnico</p>

PARA 2º BACHILLERATO

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico		
<p>Resolución de problemas geométricos:</p> <p>1. Proporcionalidad. Media, tercera y cuarta proporcional. El rectángulo áureo. Aplicaciones.</p> <p>2. Equivalencias. Construcción de figuras planas equivalentes.</p> <p>3. Relación entre los ángulos y la circunferencia. Arco capaz. Aplicaciones.</p> <p>4. Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias.</p> <p>5. Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias.</p> <p>6. Trazado de curvas cónicas y técnicas: Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola. Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones.</p> <p>7. Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y evolventes. Aplicaciones.</p> <p>8. Transformaciones geométricas: Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.</p> <p>9. Transformaciones geométricas: Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones.</p>	<p>1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p> <p>2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.</p> <p>3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.</p>	<p>1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.</p> <p>1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión.</p> <p>1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.</p> <p>1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.</p> <p>1.5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p> <p>2.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.</p> <p>2.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.</p> <p>2.3. 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> <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>

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 2. Sistemas de representación		
<p>10. Sistema Diédrico. Punto, recta y plano. 11. Sistema Diédrico. Pertenencias. Resolución de problemas de pertenencia. 12. Sistema Diédrico. Intersección de planos. 13. Sistema Diédrico. Intersección de recta y plano incidencia. 14. Sistema Diédrico. Paralelismo 14. Sistema Diédrico. Perpendicularidad. 15. Sistema Diédrico. Abatimiento de planos Determinación de sus elementos. Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas. Aplicaciones. 16. Sistema Diédrico. Giros. Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones. 17. Sistema Diédrico. Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones. Construcción de figuras planas. Afinidad entre proyecciones. Problema inverso al abatimiento. 18. Sistema Diédrico. Distancias. 19. Sistema Diédrico. Ángulos Cuerpos geométricos en sistema diédrico: 20. Sistema Diédrico Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares. Determinación de sus secciones principales. 21. Sistema diédrico. Superficies radiadas. Representación de prismas y pirámides, cono y cilindro. 22. Sistema Diédrico. Superficies curvas. La esfera Representación de la esfera. 23. Sistema Diédrico. Secciones de cuerpos. Determinación de secciones planas. Secciones planas. 24. Sistema Diédrico. Intersección de recta con cuerpo geométrico Intersecciones 25. Sistema Diédrico. Desarrollos de cuerpos geométricos. Elaboración de desarrollos 26. Sistemas axonométricos ortogonales: Posición del triedro fundamental. Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema. Determinación de coeficientes de reducción. Tipología de las axonometrías ortogonales. Ventajas e inconvenientes. Representación de figuras planas. Representación simplificada de la circunferencia. Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones.</p>	<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. 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. 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>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. 1.2. Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas. 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. 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. 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. 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. 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. 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. 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. 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. 3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficie poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías.</p>

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos		
<p>27. Elaboración de bocetos, croquis y planos. El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual.</p> <p>28. El proyecto: tipos y elementos. Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas. Elaboración de las primeras ideas. Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas. Elaboración de dibujos acotados. Elaboración de croquis de piezas y conjuntos.</p> <p>29. Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción. Presentación de proyectos. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo.</p> <p>30. Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos. Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas. Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas. Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.</p>	<p>1. Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.</p> <p>2. Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad</p>	<p>1.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo técnico.</p> <p>1.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.</p> <p>1.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.</p> <p>1.4. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.</p> <p>2.1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.</p> <p>2.2. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.</p> <p>2.3. Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.</p> <p>2.4. Presenta los trabajos de Dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados</p>

7.- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y MECANISMOS DE INFORMACIÓN A LAS FAMILIAS

7.1. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN LA ESO.

Los recursos de evaluación serán los extraídos de los ejercicios prácticos, de la observación directa del desarrollo de las actividades para determinar niveles de participación, comprensión, tales como la valoración de las actividades individuales o en grupo y en su caso controles de conocimientos teóricos, siempre tomando como base los estándares de aprendizaje.

Los criterios de evaluación se muestran en los siguientes cuadros:

Educación Plástica, Visual y Audiovisual. 1º ESO

Contenidos	Criterios de calificación	Criterios de evaluación	Competencias	Procedimientos e instrumentos de evaluación
Bloque1. Expresión plástica	25%	<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). 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. 	<p>CCL,SIEP CCA,SIEP</p> <p>CCA,CEC</p> <p>CMCT, CEC CMCT,CD</p> <p>CMCT,CAA</p>	Pruebas de evaluación escritas/ láminas y trabajos de clase
Bloque 2. Comunicación audiovisual	25%	<ol style="list-style-type: none"> 3. Identificar signifiante 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 signifiante-significado: símbolos e iconos. 8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. 11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación. 	<p>CAA, CEC CAA, CSC</p> <p>CAA, CSC</p> <p>CCL, CSC, SIEP CCL, CSC</p>	Pruebas de evaluación escritas/ láminas y trabajos de clase
Bloque 3. Dibujo técnico	30%	<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. 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. 17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. 19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. 	<p>CNCT, SIEP</p> <p>CMCT</p> <p>CMCT</p> <p>CMCT CMCT</p> <p>CMCT CMCT</p> <p>CMCT</p> <p>CMCT</p> <p>CMCT</p> <p>CMCT</p> <p>CMCT</p> <p>CMCT</p>	Pruebas de evaluación escritas/ láminas y trabajos de clase
Participación e interés por la materia	20%	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realizar y entregar las láminas, trabajos, con limpieza, calidad, orden y puntualidad. Participar en las actividades de clase utilizando vocabulario adecuado de manera coherente, con autonomía y sentido cooperativo y de respeto. 	CAA, CSC, SIEP	Cuaderno de láminas, trabajos. Observación directa

Educación Plástica, Visual y Audiovisual. 2º ESO

Contenidos	Criterios de calificación	Criterios de evaluación	Competencias	Procedimientos e instrumentos de evaluación
Bloque1. Expresión plástica	25%	2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. 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. 11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La ténpera, los lápices de grafito y de color. El <i>collage</i> .	CAA, SIEP CAA, SIEP, CEC CMCT, CEC CMCT, CD CMCT, CAA CD, CSC CCA, CSC, CEC	Pruebas de evaluación escritas/ láminas y trabajos de clase
Bloque 2. Comunicación audiovisual	25%	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. 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. 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.	CMCT, CEC CMCT, CEC CCL, CSC, SIEP CD, CSC, SIEP CMCT, SIEP CCL, CSC CCL,CSC	Pruebas de evaluación escritas/ láminas y trabajos de clase
Bloque 3. Dibujo técnico	30%	4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. 11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. 12. Conocer lugares geométricos y definirlos. 16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. 18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. 20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. 21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. 22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. 23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. 24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. 25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros. 26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. 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. 28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. 29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	CMCT CMCT CCL, SIEP CMCT, SIEP CMCT CMCT CMCT CMCT CMCT, SIEP CMCT, CAA CMCT, SIEP CMCT, CAA CMCT, CAA CMCT, CAA	Pruebas de evaluación escritas/ láminas y trabajos de clase

Contenidos	Criterios de calificación	Criterios de evaluación	Competencias	Procedimientos e instrumentos de evaluación
Participación e interés por la materia	20%	1.Realizar y entregar las láminas, trabajos, con limpieza, calidad, orden y puntualidad. Participar en las actividades de clase utilizando vocabulario adecuado de manera coherente, con autonomía y sentido cooperativo y de respeto.	CAA, CSC, SIEP	Cuaderno de láminas, trabajos. Observación directa

Educación Plástica, Visual y Audiovisual. 4º ESO

Contenidos	Criterios de calificación	Criterios de evaluación	Competencias	Procedimientos e instrumentos de evaluación
Bloque1. Expresión plástica	20%	<ol style="list-style-type: none"> 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. 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. 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. 4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. 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>CSC, SIEP, CEC</p> <p>CD,, SIEP, CEC</p> <p>CAA, CSC, SIEP</p> <p>CAA, CSC, SIEP</p> <p>CCL, CSC, CEC</p>	<p>Pruebas de evaluación escritas/ láminas y trabajos de clase</p>
Bloque 2. Dibujo técnico	20%	<ol style="list-style-type: none"> 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. 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. 3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación 	<p>CMCT, CAA</p> <p>CMCT, CSC, CEC</p> <p>CMCT, CD, SIEP</p>	<p>Pruebas de evaluación escritas/ láminas y trabajos de clase</p>
Bloque 3. Fundamentos del diseño	20%	<ol style="list-style-type: none"> 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. 2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. 3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales. 	<p>CSC, SIEP, CEC</p> <p>CD, CEC</p> <p>CAA, SIEP, CEC</p>	<p>Pruebas de evaluación escritas/ láminas y trabajos de clase</p>
Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia	20%	<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. 	<p>CCL, CSC, SIEP</p> <p>CAA, CSC, CC</p> <p>CD, SIEP</p> <p>CCL, CSC</p>	<p>Pruebas de evaluación escritas/ láminas y trabajos de clase</p>
Participación e interés por la materia	20%	Realizar y entregar las láminas, trabajos, con limpieza, calidad, orden y puntualidad. Participar en las actividades de clase utilizando vocabulario adecuado de manera coherente, con autonomía y sentido cooperativo y de respeto.	CAA, CSC, SIEP	<p>Cuaderno de láminas, trabajos. Observación directa</p>

7.2 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN BACHILLERATO

- Las pruebas y trabajos a realizar se basarán en los estándares de aprendizaje
- La nota final de cada evaluación será la media ponderada de los controles o exámenes, y de las láminas realizadas, aplicando los porcentajes indicados en los cuadros siguientes:

PARA 1º BACHILLERATO

Contenidos	Criterios de calificación	Criterios de evaluación	Competencias	Procedimientos e instrumentos de evaluación
Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico	25%	<ol style="list-style-type: none"> 1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema "paso a paso" y/o figura de análisis elaborada previamente. 2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos 	<p>CAA, CMCT, SIEP, CEC</p> <p>CAA, CMCT, CD</p>	Pruebas de evaluación escritas
Bloque 2. Sistemas de representación	40%	<ol style="list-style-type: none"> 1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles. 2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca. 3. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados. 4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final. 	<p>CCL, CAA, CMCT, CD</p> <p>CAA, CMCT, SIEP</p> <p>CAA, CMCT, SIEP</p> <p>CAA, CMCT, SIEP</p>	Pruebas de evaluación escritas
Bloque 3. Normalización	25%	<ol style="list-style-type: none"> 1. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final. 2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos. 	<p>CCL, CSC</p> <p>CAA, CMCT, SIEP, CSC</p>	Pruebas de evaluación escritas
Participación e interés por la materia	10%	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realizar y entregar las láminas, trabajos, con limpieza, calidad, orden y puntualidad. Participar en las actividades de clase utilizando vocabulario adecuado de manera coherente, con autonomía y sentido cooperativo y de respeto. 	CAA, CSC, SIEP	Cuaderno Trabajos Observación directa

PARA 2º BACHILLERATO

Contenidos	Criterios de calificación	Criterios de evaluación	Competencias	Procedimientos e instrumentos de evaluación
Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico	25%	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. 2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia. 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	CCL, CAA, CMCT CCL, CAA, CMCT CCL, CAA, CMCT	Pruebas de evaluación escritas
Bloque 2. Sistemas de representación	40%	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. 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. 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.	CAA, SIEP, CMCT CAA, CMCT CAA, CMCT	Pruebas de evaluación escritas
Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos	25%	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. 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.	CCL, SIEP, CSC, CMCT SIEP, CSC, CMCT, CD	Pruebas de evaluación escritas
Participación e interés por la materia	10	1. Realizar y entregar las láminas, trabajos, con limpieza, calidad, orden y puntualidad. Participar en las actividades de clase utilizando vocabulario adecuado de manera coherente, con autonomía y sentido cooperativo y de respeto.	CAA, CSC, SIEP	Cuaderno de láminas, trabajos. Observación directa

Además se tendrán en cuenta las siguientes consideraciones:

- No presentarse a un examen de evaluación o final, contará como un cero, salvo presentación al profesor/a de un justificante oficial.
- Los controles de clase, rápidos, intervendrán en dicha nota promediándolos y considerando dicha media como la nota de una prueba escrita o incluyéndolos en el apartado "Participación e interés por la materia"
- A los alumnos/as que se les encuentre copiando en un examen se les calificará con un cero en dicho examen.

- Para la nota final se valorará muy positivamente el progreso del alumno/a y el esfuerzo y trabajo realizado a lo largo de todo el curso.

7.3.- SISTEMA DE RECUPERACIÓN EN BACHILLERATO

Aquellos alumnos que no se puedan evaluar y calificar por la pérdida de la evaluación continua, podrán superar la situación atendiendo a lo pedido por el departamento para tales casos: realizarán controles, bien sea en la siguiente evaluación o en su caso (pérdida de evaluación continua durante todo el curso y no recuperado) mediante control en junio o en septiembre especialmente diseñado para ellos, y se referirá a los mismos contenidos que figuran en la programación del curso.

En cualquiera de los casos, además del examen deberán de presentar las actividades propuestas para cada evaluación al grupo ordinario, en el número que se determine atendiendo al significado de las mismas porque engloben la comprensión de cada bloque, con lo que se obliga indirectamente al alumno a asumir el proceso de evaluación continua del que se auto eliminó.

La recuperación de la evaluación no superada se realizará en Junio. La nota de la recuperación sustituirá a la nota con evaluación negativa caso de aprobar y servirá para la obtención de la nota media de la asignatura.

7.4.- CRITERIOS DE PROMOCIÓN EN BACHILLERATO.

Los mínimos exigibles se basaran en los estándares de aprendizaje.

Para 1º Bachillerato:

- Realizar los trazados geométricos fundamentales en el plano: paralelismo y perpendicularidad entre rectas, ángulos, bisectrices, mediatrices, construcción de formas poligonales.
- Resolver problemas gráficos relacionados con la proporcionalidad directa, proporcionalidad inversa y la semejanza.
- Conocer, construir y trabajar con distintas escalas.
- Realizar transformaciones en el plano: translaciones, giros y simetrías.
- Realizar las construcciones básicas de tangencias entre rectas y circunferencias y entre circunferencias, situando los correspondientes puntos de tangencia.
- Realizar con corrección los enlaces correspondientes.
- Dibujar curvas técnicas y cónicas distinguiendo el origen y las características de cada una.
- Conocer y aplicar las propiedades de las curvas cónicas.
- Conocer los fundamentos teóricos del sistema diédrico.
- Resolver en el sistema diédrico problemas de intersecciones y paralelismo.
- Conocer los fundamentos teóricos del sistema de planos acotados
- Conocer los fundamentos teóricos del sistema cónico
- Conocer los fundamentos teóricos de los sistemas axonométricos.
- Resolver en sistemas axonométricos ortogonales y oblicuos problemas de representación de sólidos sencillos.
- Trazar perspectivas isométricas partiendo de vistas y viceversa.
- Analizar la adecuación de cada sistema de representación estudiado a las necesidades reales.
- Conocer las normas UNE e ISO respecto a formatos, líneas, escalas, rotulación, vistas, secciones, roturas y cortes.

- Comprender y representar formas mediante croquis acotados, usando instrumentos de medida.

Para 2º Bachillerato:

- Realizar los trazados geométricos fundamentales en el plano: paralelismo y perpendicularidad entre rectas, ángulos, bisectrices, mediatrices, construcción de formas poligonales.
- Conocer los fundamentos teóricos de dichos trazados.
- Aplicar dichos trazados a la realización de trabajos más complejos.
- Conocer, construir y trabajar con distintas escalas.
- Realizar transformaciones en el plano: traslaciones, giros, simetrías, traslaciones y homologías.
- Realizar correctamente problemas de aplicaciones de tangencias y enlaces.
- Dibujar curvas técnicas y cónicas distinguiendo el origen y las características de cada una.
- Entender la necesidad y la importancia de los sistemas de representación.
- Resolver en el sistema diédrico problemas de representación de cuerpos geométricos, así como secciones y verdaderas magnitudes.
- Resolver en el sistema axonométrico problemas de representación de sólidos.
- Trazar perspectivas isométricas partiendo de vistas.
- Resolver en sistemas cónico problemas de representación de superficies planas y sólidos sencillos.
- Conocer el origen y alcance actual de las normas y valorar su necesidad y su importancia.
- Conocer las normas UNE e ISO respecto a formatos, líneas, escalas, rotulación, vistas, secciones, roturas y cortes.
- Conocer los documentos que componen un proyecto, y utilizar las TIC. en la redacción de proyectos.

7.5.- PRUEBAS DE SEPTIEMBRE PARA BACHILLERATO**1º Bachillerato:**

En la prueba de Septiembre los alumnos se examinarán de los contenidos no superados en Junio.

2º Bachillerato:

La prueba tendrá un carácter global, no se hará por evaluaciones.

Para superar la materia, en ambos niveles, se tendrá que obtener la calificación 5.

7.6.- PROGRAMA DE REFUERZO PARA LA RECUPERACIÓN DE LOS APRENDIZAJES NO ADQUIRIDOS**7.6.1.- PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN ESO**

El alumnado que promocione sin haber superado la materia del curso anterior seguirá un programa de refuerzo destinado a la recuperación de los aprendizajes no adquiridos y deberá superar la evaluación correspondiente a dicho programa.

Se pueden dar dos situaciones:

Para la recuperación de alumnos y alumnas de 2º ESO que tengan pendiente la asignatura del curso 1º, será el profesor que le imparta la asignatura en 2º ESO quién entregará el programa de refuerzo y haga hincapié en los contenidos sobre los objetivos no logrados, con objeto de recuperar la asignatura.

Para la recuperación de materias pendientes en 3º y 4º de E.S.O., se atenderá al siguiente proceso según corresponda:

Alumnos y alumnas que optan por la asignatura en 3º ó 4º curso. El profesor correspondiente se encargará de hacer el seguimiento de dicho programa de refuerzo, y evaluarlo.

Alumnos y alumnas que no optan por la asignatura en 3º ó 4º curso. El alumno o alumna se pondrá en contacto con el jefe de departamento que entregará el programa de actividades a realizar, fecha de entrega y horas de atención y resolución de dudas.

Para la entrega de dichos programas de recuperación se arbitrará un modelo donde se indiquen las actividades a realizar por el alumno, fecha de entrega, y fecha de la prueba escrita, que será rubricado por los padres o tutores y devuelta copia al departamento.

Para la superación de la materia pendiente será necesaria la entrega al departamento de las actividades propuestas y la superación de una prueba relacionada con dichas actividades.

Los instrumentos de evaluación para alumnos con la asignatura pendiente del curso o cursos anteriores serán los siguientes:

INSTRUMENTOS	PORCENTAJE DE CALIFICACIÓN
ACTIVIDADES REALIZADAS	20%
CONTROL, EXAMEN ESCRITO	80%

7.7.- MECANISMO DE INFORMACIÓN A LAS FAMILIAS

Los criterios de evaluación se harán públicos para el conocimiento de los alumnos y las familias o sus representantes legales. El profesorado del Departamento podrá utilizar para ello la agenda del alumnado. Para un conocimiento más amplio de los criterios, estos se publicarán en la página web del centro.

8.- MÉTODOS PEDAGÓGICOS

Se diferenciarán los niveles que responderán tanto a las distintas capacidades y estilos de aprendizajes como a los diferentes intereses y motivaciones de los alumnos y alumnas.

- **Contenidos.** Dentro del conjunto de conceptos, procedimientos y actitudes que hayamos asignado para su aprendizaje por parte de los alumnos y alumnas a cada área y curso, establezcamos una diferenciación entre información básica e información complementaria. Es decir, en primer lugar fijaremos un cuerpo de contenidos esenciales que deben ser aprendidos por todos para alcanzar los objetivos previstos. A partir de ahí, consideraremos otra serie de contenidos que podrán ser trabajados o no en función de las peculiaridades y necesidades de cada alumno y alumna.
- **Actividades.** Las actividades se organizarán por categorías en función de su distinta finalidad. Por un lado, contemplaremos actividades de refuerzo, de consolidación de aquellos aprendizajes que consideremos básicos, para ello el nivel de dificultad de las tareas propuestas estará en consonancia con la asequibilidad media que caracteriza a la información esencial. Por otro lado, diseñaremos otro tipo de actividades más diversificadas que impliquen bien una complejidad mayor, bien una aplicación de la perspectiva del tema trabajado.

8.1.- EXPLORACIÓN INICIAL

La exploración inicial a realizar al comienzo de cada curso tiene por objeto el estudio y determinación de los alumnos y o alumnas a los que va dirigida la programación, a fin de poder adaptarla a las características peculiares del alumnado, por lo que será preciso tener en cuenta:

- La relación edad cronológica-edad gráfica.
- Las experiencias previas.
- Los intereses personales y motivación a emplear.
- Origen social.

La exploración inicial deberá, por tanto, desarrollarse a lo largo de varios días, y en algunos aspectos, durante todo el curso y constará de:

Evaluación de conocimientos previos, compuesta por diversas pruebas, relativas a:

- Habilidad de los alumnos para dibujar y resolver gráficamente problemas que se le plantean.
- Capacidad visual para reconocer las texturas y sus cualidades expresivas.
- Capacidad para distinguir los diferentes tipos de líneas y sus posibilidades expresivas.
- Desarrollo de la capacidad creativa.
- Conocimientos del mundo de la imagen y la comunicación visual.
- Centro de procedencia y actividades, relativas al área, efectuadas en él.
- Intereses y motivaciones personales.
- Ambiente y posibilidades de trabajo en casa.

Anotaciones del profesor procedentes del dialogo con los alumnos y alumnas y observación de su actividad en el aula.

8.2.- METODOLOGÍA. 1º CICLO ESO

Principios didácticos para el primer ciclo de ESO.

El principal objetivo de la enseñanza de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual es que los alumnos y alumnas adquieran la capacidad de apreciar en su entorno visual, tanto en la naturaleza como en la creación humana, los valores propios de las artes visuales y saber expresar sus sentimientos, ideas y vivencias por medio del lenguaje visual y plástico. Para cumplir este objetivo fundamental, optaremos por articular los contenidos atendiendo a los siguientes criterios:

El criterio de dificultad.- Organizando los contenidos de modo que se comience por los de carácter más concreto y, por tener carácter básico, preparen para entender los más abstractos y exijan una mayor capacidad de comprensión espacial.

El criterio de interés.- Debe conectar con los intereses y necesidades de los alumnos y alumnas, proporcionándoles de forma clara y atractiva la finalidad y utilidad de los aprendizajes.

El criterio de organización cíclica.- Los temas más complejos se estudian en varios cursos siguiendo una graduación en el nivel de dificultad de forma que en los cursos más bajos se tratan en forma de iniciación y se llega a una especialización en los últimos cursos de esta etapa.

El criterio de operatividad.- Queda reflejado en torno a la clásica formulación del «saber ver», «saber interpretar» y «saber hacer» y sigue estos pasos:

Saber ver:

- a) Pone a los alumnos en contacto con obras ya realizadas para que observen las peculiaridades que las categorizan en un determinado campo de la expresión plástica.
- b) Se presenta la teoría correspondiente a cada uno de los campos de la expresión visual y plástica y se formaliza esa teoría en conceptos de validez permanente.
- c) Se aplican los conocimientos adquiridos en la observación de nuevas obras que tienen carácter ejemplificador.

Saber interpretar:

- a) Lleva a los alumnos a reconocer los rasgos que hacen que una obra tenga claridad estética o rigor y exactitud en su trazado.
- b) Conduce a conocer el diferente valor expresivo de aquellos elementos según hayan sido utilizados.
- c) Pone en disposición de valorar una obra por el análisis de cada uno de sus elementos y por la consideración del conjunto.

Saber hacer:

- a) Proporciona las técnicas adecuadas para cada forma de lenguaje plástico.
- b) Ayuda a la selección de las técnicas que mejor se acomoden a cada necesidad de expresión, fomentando la investigación y la creatividad.
- c) Conduce al uso de las técnicas con rigor, exactitud y precisión exigibles en cada momento del aprendizaje.

8.3.- METODOLOGÍA PARA CUARTO DE ESO

La línea metodológica a seguir partirá de dos ideas fundamentales:

- a) El profesor no será un mero transmisor de conocimientos, sino un guía o mediador del proceso enseñanza - aprendizaje, que determina la naturaleza de las actividades y las coordina, a la vez que establece el ritmo y duración de los procesos instructivos, facilita los recursos y motiva y presta atención individualizada a los alumnos y alumnas.
- b) El alumno y alumna debe ser responsable de su propio aprendizaje, regulándolo y reflexionando sobre el participar en las decisiones que afectan a ese aprendizaje, como organización de la clase, actividades (selección de aplicaciones, métodos y técnicas), elección del sistema de trabajo (individual o en grupo), mecanismos de evaluación, etc.

En coherencia con el currículo de la E. S. O., paralelamente a las antes citadas, y en íntima relación con las mismas, la intervención seguirá unas pautas que se concretan en:

- a) Detectar el grado inicial de motivación del alumno y alumna hacia el Área.
- b) Identificación de las ideas previas que el alumno y alumna posee sobre el tema.
- c) Motivación y captación de la atención del alumno y alumna, interesándole en lo que está trabajando.
- d) Contrastar las ideas previas de los alumnos y alumnas entre ellos y con otras preparadas por el profesor.
- e) Introducción paulatina de conceptos y procedimientos, de forma activa, en que la inducción sea el factor más importante para enfocar el estudio del dibujo con un carácter de investigación.

- f) Puesta en práctica de los nuevos conocimientos. Realización de actividades gráficas, de carácter objetivo, excluyendo la libre interpretación, pero con ciertas pretensiones estéticas.
- g) Propuesta de técnicas gráficas asequibles y adecuadas a cada aspecto del cuestionario.
- h) Reflexionar sobre lo aprendido.

Las fases del proceso de intervención adoptado se deberán desarrollar según los grados formales que, de manera genérica, se exponen a continuación:

- 1.- **PREPARACIÓN** del alumno y alumnas y del contexto en que tiene lugar su proceso de instrucción, para que tenga lugar una recepción óptima de las nuevas informaciones.
- 2.- **PRESENTACIÓN** de los contenidos y de la información necesaria para el aprendizaje.
- 3.- **COMPARACIÓN Y ABSTRACCIÓN** mediante la organización de la información en nuevos conceptos a través de procesos de comparación, contraste y abstracción.
- 4.- **GENERALIZACIÓN** o paso desde datos concretos y conceptos a principios, leyes y teorías.
- 5.- **APLICACIÓN** de los nuevos conceptos a situaciones y problemas que consoliden el proceso de aprendizaje y amplíen su sentido y significado.

En el aula se contemplarán tanto la funcionalidad y su uso real de los conocimientos como la adecuación de estos a los conocimientos previos del alumno y alumna, para lo cual previo a cada unidad didáctica se sondearán los conocimientos iniciales de los alumnos y alumnas.

El método que proponemos para las unidades de **Dibujo Técnico** lo basamos en los siguientes puntos:

- Consideramos fundamental que el alumno vea como sus conocimientos se van ampliando al relacionar propiedades que le permitan resolver problemas métricos adecuados a su edad, o bien, al descubrir las relaciones existentes entre los elementos espaciales y sus proyecciones o abatimientos.
- Para la resolución de problemas geométricos utilizaremos en clase preferentemente los métodos de análisis y síntesis ya que el suponer un problema resuelto y razonar las propiedades que intervienen, facilita la solución del problema, utilizando vías distintas para alcanzar la solución deseada.
- Al exponer los conceptos y contenidos procuramos ser claros, buscando ejemplos que ilustren con exactitud y sin ambigüedad lo que queremos decir en cada momento. En las explicaciones utilizaremos tanto la pizarra como el proyector de transparencias y apuntes elaborados por el profesor.
- Tanto en problemas de geometría métrica como en los sistemas de representación conviene enseñar al alumno a enfocar el mismo problema por distintas vías, para que sea capaz de elegir la más conveniente en cada caso.
- La asignatura mantiene la dualidad teórico-práctica y por lo tanto además de realizar actividades de construcciones geométricas después de cada explicación y en clase, cada alumno realizará otras de refuerzo y aplicación de los conceptos desarrollados tanto en clase como en casa y otras actividades una o dos veces por evaluación, preferentemente conceptuales.
- Conviene en esta materia que el desarrollo de las técnicas gráficas sea paralelo al resto de los contenidos

del programa.

8.4.- METODOLOGÍA EN EL BACHILLERATO

Según la Orden 14 de julio 2016 que desarrolla el currículo del bachillerato, la metodología a seguir en Dibujo Técnico será eminentemente activa, dado el carácter fundamentalmente práctico de la materia. Es necesario que el método seguido por el profesorado se ajuste a las características del alumnado, a los recursos y al contexto con el fin de propiciar su aprendizaje competencial.

Es aconsejable que el profesorado incorpore estrategias didácticas específicas que respondan a las diversas capacidades de comprensión y abstracción del alumnado y comparta qué se va a aprender y por qué. Se comenzará con los procedimientos y conceptos simples para ir avanzando en complejidad. Así, las capacidades se van desarrollando paulatinamente a lo largo de todo el proceso. La selección de contenidos para el proceso de enseñanza y aprendizaje constituye un medio para el desarrollo de las capacidades del alumnado, y su aprendizaje debería realizarse de forma significativa para el alumnado. Se partirá de una revisión del nivel previo, y se plantearán tareas problemas que el alumnado deba resolver haciendo un uso adecuado de todos sus recursos.

Las construcciones geométricas no deben aplicarse de manera mecánica, sino que el alumnado debe analizar el problema, plantear alternativas y comprender las condiciones que ha de cumplir la solución buscada.

Los planteamientos de las actividades o tareas deben ir graduando el nivel de dificultad de los contenidos y la complejidad de las formas planas y las representaciones tridimensionales. En la didáctica de esta materia cobran especial importancia los aprendizajes por proyectos, tanto individuales como colectivos, que pueden estar enfocados a realidades profesionales del mundo del diseño, la arquitectura y la industria. A través de ellos el alumnado debe elaborar hipótesis, investigar, evaluar los resultados, reflexionar y finalmente crear un producto, desarrollando la capacidad de comunicarse de manera empática y eficiente, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes, fomentando actitudes de colaboración, seguridad en sí, integridad y honestidad, adquiriendo destrezas como la habilidad para interactuar eficazmente en el ámbito público, quedando aquí reflejada la competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. El profesorado acompañará de forma permanente el proceso proyectual del alumnado aconsejando y guiando sobre los materiales, las piezas mecanizadas o maquetas creadas por ellos, y en las dificultades que esté presente.

Se debe potenciar el uso de los instrumentos de dibujo técnico manejándolos con soltura, rapidez y precisión, mejorando las resoluciones a mano alzada que permiten obtener visualizaciones espaciales de manera rápida. Estos materiales tradicionales de dibujo técnico deben integrarse con los recursos que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación, potenciando en esta materia tanto el aprendizaje de programas de dibujo en 2D y 3D, como la investigación, la documentación y la presentación de proyectos propios y ajenos. Es necesario para poder trabajar la materia, sobre todo en el bloque 3 de Dibujo Técnico II, disponer de ordenadores durante todo el periodo lectivo destinado a esta materia. Cabe destacar que el carácter instrumental del dibujo técnico permite trabajar de forma interdisciplinar contenidos comunes como la geometría con otras materias relacionadas con el ámbito artístico, tecnológico, físico y matemático.

Por lo que el planteamiento metodológico de este departamento didáctico trata de responder a las necesidades e intereses expresivos de los alumnos-as. Desde este punto de vista es importante partir de lo que los alumnos/as conocen y piensan, proponiéndoles de forma atractiva y clara la finalidad y utilidad del aprendizaje para comprender mejor la realidad e intervenir en ella.

PROPUESTAS METODOLÓGICAS:

- Iniciar el desarrollo de cada tema con exposiciones que aclaren definiciones y describan los conceptos básicos.
- Utilizar medios tecnológicos que faciliten la comprensión de los contenidos e ilustren las exposiciones.
- Organizar las actividades prácticas de cada tema a partir de ejercicios secuenciados según su grado de dificultad, cumpliendo los requisitos de orden y progresividad.
- Crear un ambiente adecuado en el aula para el desarrollo de las actividades.
- Ayudar al alumno-a a superar las dificultades que les puedan surgir, ordenando y replanteando los ejercicios propuestos.
- Dinamizar los contenidos con ejemplos del arte y el diseño de distintas culturas, evocando la andaluza.
- Capacitar a los alumnos/as para el conocimiento de la función comunicativa del Dibujo Técnico, tanto en su aspecto de lectura e interpretación como en el de expresión de ideas tecnológicas, científicas o artísticas.
- Facilitar medios técnicos a los alumnos que muestren un interés especial y destreza en la profundización y ampliación de contenidos y procedimientos.

IDENTIFICACIÓN DEL PROCESO DIDÁCTICO CON EL OBJETIVO FUNDAMENTAL DE LA MATERIA:

El dibujo técnico, como modo universal de expresión y comunicación, es la base de todo proyecto tecnológico cuyo fin sea la creación y fabricación de un determinado producto. Con el dibujo técnico como lenguaje universal normalizado tenemos a nuestro alcance todas las posibilidades de expresión y comunicación, por lo que el desarrollo de estas capacidades será el principal objetivo que en este curso debe alcanzarse.

Con el fin de facilitar el aprendizaje se atiende a los siguientes criterios:

- La necesidad de tener en cuenta las capacidades del alumno y sus conocimientos previos.
- La presentación de los contenidos de forma lógicamente significativa.
- La aproximación a los contenidos con un enfoque predominantemente funcional.

ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO:

- El trabajo con los alumnos y alumnas se estructura hacia una forma activa de los procesos de aprendizaje, encauzando al alumno hacia el autoaprendizaje y el trabajo en equipo.
- Dado el carácter práctico de la asignatura, una metodología activa es la más adecuada y se aplicará apoyándonos en los puntos siguientes:
- Se comenzará estimulando el interés del alumno, presentando la asignatura como lenguaje universal y objetivo con el que será capaz de expresar con exactitud las formas imaginadas y comprender las representadas por otros.
- Con este lenguaje será posible comprobar lo expuesto por el profesor e investigar sobre ello aplicando el método científico al dibujo técnico.
- En el proceso de enseñanza y aprendizaje se deben establecer las relaciones entre lo que el alumno conoce y lo que está aprendiendo, para que el alumno observe cómo sus conocimientos se amplían.
- Se fomentará el estudio, la participación y la investigación al exponer el tema, invitando al alumno

- a descubrir lo que tiene que aprender.
- Las explicaciones deben ser sencillas y claras proporcionando sin ambigüedad los ejemplos de los que pretendemos decir.
 - El alumno debe adquirir confianza en sí mismo y fijar las ideas fundamentales que le permitan profundizar en la materia (siempre de lo simple a lo complejo, sin saltar escalones).
 - Se seguirán siempre métodos generales basados en razonamientos y teoremas de la geometría métrica, sin utilizar las propiedades de la geometría proyectiva, si no es necesario.
 - Convencer al alumno de que, al conocimiento de principios, propiedades y teoremas, debe acompañarle siempre la práctica, pues de lo contrario la profundización y el dominio de la asignatura no serán posibles.
 - En la resolución de problemas geométricos se debe seguir el método de análisis y síntesis, se supone el problema resuelto y se razonan las propiedades necesarias para la solución del problema y, conocidos los pasos que se deben seguir, se aplica el método de síntesis para llegar a la solución aplicando las condiciones suficientes.
 - En los sistemas de representación resultará útil plantear los mismos problemas en diédrico y axonométrico para comparar las posibilidades que ofrece cada uno de ellos. Por ejemplo, si se pide resolver un problema en diédrico, el dibujo en un sistema axonométrico servirá como figura-análisis.

9.- PLANIFICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE LECTURA, ESCRITURA Y EXPRESIÓN ORAL

Se propone realizar una lectura trimestral por grupo en cada materia, sobre temas relacionados con la actualidad entre los que se incluyen los siguientes:

1º Trimestre: "La solidaridad".

2º Trimestre: "No violencia".

3º Trimestre: "Igualdad entre personas".

La metodología y evaluación de estas lecturas será la siguiente:

Se iniciará la lectura por parte del alumnado en voz alta, pudiéndose realizar trabajos individuales o por grupos, posteriormente se abrirá un debate sobre la lectura o trabajo realizado, exponiendo los alumnos y alumnas sus puntos de vista y conclusiones finales, procediéndose posteriormente a la evaluación mediante control escrito, que servirá como instrumento de evaluación junto a las notas tomadas por el profesor durante las intervenciones realizadas por el alumnado en el debate y lectura del texto.

Posteriormente a la actividad se pasará una hoja de autoevaluación para que el alumnado, indique el grado de apreciación de las lecturas escogidas y de las actividades propuestas, y realice las sugerencias que estime oportuno.

Además y con la finalidad de colaborar en la consecución de los objetivos propuestos para la mejora de la calidad y de los rendimientos escolares, el departamento llevará a cabo las siguientes actuaciones:

1º CICLO DE ESO

- A) Antes de la exposición y puntualizaciones sobre el tema y posteriormente al sondeo de ideas y conocimientos previos, se procederá a la lectura por cada alumno y alumna de fragmentos de la

unidad didáctica de manera que todos y todas intervengan. El tiempo de dedicación a esta actividad se hará al inicio de cada tema.

- B) Durante la realización de las prácticas de los cuadernos de trabajo, el alumno seguirá las instrucciones impresas para cada actividad, siendo la labor del profesor el aclarar las dudas sobre esta lectura, esta tarea se realizará a diario.
- C) Se propondrán actividades Lecto-Dibujo, sobre temas de su interés en los que el alumno leerá un texto y realizará un dibujo relacionado con lo leído.

CUARTO DE ESO Y BACHILLERATO

Además de las actuaciones "A" y "B" se realizan:

- D) Redacciones de las impresiones y procesos seguidos en la realización de las prácticas, que serán leídas ante el grupo, y se realizará después de cada práctica.

Almería, Octubre 2.018
MARÍA LÓPEZ ROJAS
SILVESTRE FERNÁNDEZ MONTERO