

PROGRAMACION DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO

2018-19

IES MIGUEL SERVET

ZARAGOZA

Esta programación recoge el plan de actuación del departamento para las materias de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, y Dibujo Técnico.

GUIÓN PROGRAMACIÓN ESO Y BACHILLERATO

1. Introducción
2. Objetivos de la materia
3. Contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables. Contenidos mínimos
4. Procedimientos e instrumentos de evaluación
5. Criterios de calificación
6. Evaluación inicial
7. Plan de atención a la diversidad
8. Principios metodológicos
9. Plan de competencia lingüística
10. Tratamiento de los elementos transversales
11. Actividades complementarias y extraescolares
12. Evaluación de la Programación y proceso de mejora
13. Programa experimental para la competencia informacional y digital

PROGRAMACIÓN DPTO. DE DIBUJO. IES MIGUEL SERVET

PROGRAMACIÓN DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL ESO

1 INTRODUCCIÓN

1.1 INFORMACIÓN GENERAL

El Departamento de Dibujo del IES Miguel Servet de Zaragoza lo forman los profesores

Dña. María Carmen Limpo Gonzalo

Don Josué Morales Agudo

Don César Delpuy. (Jefe del Departamento)

1.2 NIVELES QUE IMPARTE EL DEPARTAMENTO

1º ESO	5 GRUPOS	15 HORAS
2º ESO	7 GRUPOS	21 HORAS
4º ESO	2 GRUPOS	6 HORAS
1º BACHILLERATO	1 GRUPOS	4 HORAS
2º BACHILLERATO	1 GRUPO	4 HORAS
Tutoría 4º ESO	1 GRUPO	2 HORAS
Tutoría 1º BTO	1 GRUPO	2 HORAS
Ciudadanía 1ºBTO	1 GRUPO	1 HORA
VALORES ÉTICOS 1º ESO	1 GRUPO	1 HORA

1.3 LA EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL EN EL MARCO ACTUAL Y LEGISLACIÓN VIGENTE.

Según el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. (BOE, 3 de enero de 2015) y que desarrolla la Orden ECD/489/2016, de 26 de mayo, por la que se aprueba el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón, la

A lo largo de la historia, la imagen y la palabra han constituido las principales formas de expresión y de transmisión de ideas y sentimientos, no cabe duda de que en la época actual la imagen ha cobrado gran protagonismo. Por ello, es necesario educar en la comprensión de la comunicación visual y audiovisual, para poder formar parte activa de la sociedad, adquiriendo estrategias para saber expresarse de forma creativa, con rigor técnico, consiguiendo el pleno desarrollo de las personas y un espíritu crítico ante sus propias creaciones y las de los demás.

La materia, debe posibilitar la formación artística para todos los alumnos, que les ayude a comprender mejor la realidad que les rodea y desde el conocimiento, aportar a esa realidad sus propias

obras. En este sentido, es fundamental recurrir al patrimonio aragonés, en toda su variedad de manifestaciones artísticas, como referente en la aplicación de conocimientos, en el disfrute estético y en la conservación de valores culturales.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual continúa los bloques de contenidos de Educación Primaria. Los elementos curriculares de la materia se han distribuido a lo largo de los tres cursos de forma que se desarrollen de una manera distributiva, ampliando los grados de aprendizaje y que siendo abiertos e interrelacionados.

El bloque de Expresión Plástica profundiza en los elementos gráficos y expresivos de la imagen, experimenta con materiales y técnicas para el aprendizaje del proceso de creación. Se dota al alumnado de autonomía en la creación de obras personales, incidiendo en la planificación de los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, tanto propios como colectivos.

En el bloque de Lenguaje Audiovisual se realiza el análisis crítico de las imágenes que nos rodean. Se hace también especial hincapié en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la imagen, especialmente en el último curso de la etapa.

El bloque de Dibujo Técnico introduce conocimientos geométricos y sistemas de representación, aplicando estos conocimientos a la resolución de problemas y a la realización de distintos diseños utilizando el lenguaje universal específico. La representación geométrica lleva implícitas destrezas de rigor, precisión y sistematización del método científico.

En el cuarto curso, considerando la madurez del alumnado y los conocimientos adquiridos, se incorpora el bloque de Fundamentos del Diseño, que permite el descubrimiento de los principios del diseño en sus diferentes ámbitos. En este curso se facilitará que los alumnos descubran un amplio abanico de profesiones relacionadas con el mundo del arte, el diseño o la industria.

2. OBJETIVOS DE LA MATERIA

Obj.PV.1. Apreciar el hecho artístico, sus valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entendiéndolos como fuente de goce estético y parte integrante de la diversidad cultural.

Obj.PV.2. Reconocer el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión en sí mismo, interrelacionado con otros lenguajes y áreas de conocimiento.

Obj.PV.3. Respetar y apreciar diversos modos de expresión, superando estereotipos y convencionalismos, y elaborar juicios y criterios personales que permitan actuar y potencien la autoestima. Reconocer la diversidad cultural, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio artístico.

Obj.PV.4. Utilizar el lenguaje plástico con creatividad, para expresar emociones y sentimientos e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.

Obj.PV.5. Utilizar el lenguaje plástico, visual y audiovisual para plantear y resolver diversas situaciones y problemáticas, desarrollando su capacidad de pensamiento divergente e iniciativa, aprendiendo a tomar decisiones y asumiendo responsabilidades.

Obj.PV.6. Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y analizando los elementos configurados de la imagen y de los procesos comunicativos.

Obj.PV.7. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de precisión, rigor y pulcritud, valorando el esfuerzo y la superación de las dificultades.

Obj.PV.8. Representar la realidad a través de lenguajes objetivos y universales, conociendo las propiedades formales, de representación y normas establecidas, valorando su aplicación en el mundo tecnológico, artístico y del diseño.

Obj.PV.9. Planificar y reflexionar, sobre el proceso de realización de proyectos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, y revisando y valorando, durante cada fase, el estado de su consecución.

Obj.PV.10. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las Tecnologías de la Información y la Comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su relevancia en la sociedad de consumo actual.

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

PROGRAMACIÓN DPTO. DE DIBUJO. IES MIGUEL SERVET

3. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES. CONTENIDOS MÍNIMOS

(*mínimos en negrita)

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL		Curso: 1º
BLOQUE 1: Expresión Plástica		
CONTENIDOS: • Imagen. Elementos de configuración. Punto, línea, plano. • Recursos gráficos. Elementos de composición y organización. • Teoría del color. Fundamentación física. Colores luz, colores pigmento. Propiedades y dimensiones. Relatividad del color. Círculo y escalas cromáticas Valores expresivos y psicológicos. • La textura. Cualidades expresivas. Tipos de texturas con finalidad expresiva. Texturas orgánicas y geométricas. Expresividad de las formas a través de las texturas. Técnicas para texturas visuales y táctiles. • Métodos creativos. Composiciones. Técnicas gráfico-plásticas secas y húmedas. Collage. • Léxico propio de la materia a través de medios de expresión gráfico-plásticos. • Limpieza, y conservación. Cuidado y buen uso de herramientas y materiales.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Crit.PV.1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	CCL-CCEC	Est.PV.1.1.1. Identifica el punto, la línea y el plano analizando producciones grafico plásticas propias y ajenas.
Crit.PV.1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	CAAC-CCEC	Est.PV.1.2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos en el paisaje, en objetos y en composiciones artísticas.
		Est.PV.1.2.2. 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 grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación en composiciones a mano alzada.
Crit.PV.1.3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).	CIEE-CCEC	Est.PV.1.3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.)
Crit.PV.1.5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.	CCEC	Est.PV.1.5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios, con síntesis sustractivas.
Crit.PV.1.6. Identificar y diferenciar las propiedades del	CD-CCEC	Est.PV.1.6.1. Realiza modificaciones del color

color luz y el color pigmento.		pigmento y del color luz, diferenciando entre síntesis aditiva y sustractiva.
		Est.PV.1.6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
Crit.PV.1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	CAA	Est.PV.1.8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas que se ajusten a los objetivos finales
Crit.PV.1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	CAA-CD	Est.PV.1.9.1. Reflexiona oralmente y por escrito el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva
Crit.PV.1.11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	CAA-CSC-CCEC	Est.PV.1.11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
		Est.PV.1.11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color creando el claroscuro en composiciones figurativas.
		Est.PV.1.11.3. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando o plegando creando texturas visuales y táctiles.
		Est.PV.1.11.4. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras bidimensionales y tridimensionales de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.
		Est.PV.1.11.6. Mantiene el espacio de trabajo y el material en perfecto orden y estado,
		Est.PV.1.11.7. Trae a clase el material de dibujo en buen estado de uso.

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL	Curso: 1º
BLOQUE 2: Comunicación audiovisual	
CONTENIDOS: 1) Elementos del proceso de comunicación. 2) Comunicación visual y audiovisual. Lenguaje visual. Lenguaje audiovisual. Medios de	

creación artística: arquitectura, escultura, pintura, diseño, fotografía, cómic, cine, televisión, prensa, publicidad. **Finalidades de las imágenes: informativa, comunicativa, expresiva y estética.**

- 3) **Estructura formal de las imágenes .Imágenes figurativas y abstractas.** La imagen representativa y la imagen simbólica. **Símbolos y signos (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Signos convencionales (significantes y significados). Modos expresivos utilizados en mensajes publicitarios, gráficos, visuales y audiovisuales.**
- 4) Técnicas y soportes de la imagen fija: cómic, fotografía, fotonovela, e infografía. Imagen secuencial (cómic, story-board, fotonovela, etc.). Fases del proceso de realización.
- 5) Recursos de las tecnologías de la información y la comunicación y aplicaciones informáticas.
- 6) **Utilización creativa de los lenguajes visuales para expresar ideas.**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES (*mínimos en negrita)
Crit.PV.2.1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	CMCT	Est.PV.2.1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica
Crit.PV.2.3. Identificar signifiicante y significado en un signo visual.	CCL	Est.PV.2.3.1. Distingue signifiicante y significado en un signo visual.
Crit.PV.2.4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	CCEC	Est.PV.2.4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.
		Est.PV.2.4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.
		Est.PV.2.4.3. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista.
Crit.PV.2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiicante-significado: símbolos e iconos.	CCEC	Est.PV.2.5.1. Distingue símbolos de iconos.
		Est.PV.2.5.2. Distingue entre símbolos e iconos
Crit.PV.2.6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	CCL-CAA	Est.PV.2.6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.
		Est.PV.2.6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas.
Crit.PV.2.10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	CCL	Est.PV.2.10.1. Identifica los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.

Crit.PV.2.11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	CCL-CD	Est.PV.2.11.1. Identifica los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.
Crit.PV.2.13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	CSC-CCEC	Est.PV.2.13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios, como las figuras retóricas.

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL		Curso: 1º
BLOQUE 3: Dibujo Técnico		
CONTENIDOS: A. Herramientas propias del dibujo técnico: lápices, compás, regla, escuadra y cartabón. B. La geometría en el arte y la naturaleza. Elementos geométricos básicos y sus relaciones. Punto, recta y plano. C. Paralelismo y perpendicularidad. Segmentos: Trazados y operaciones D. Lugares geométricos: bisectriz, mediatriz y circunferencia. Elementos de la circunferencia, posiciones relativas. E. Ángulos: clasificación, y operaciones. Teorema de Thales y aplicaciones. F. Formas geométricas planas: triángulos clasificación, cuadriláteros, polígonos regulares e irregulares. Clasificación. Aplicación en diseños geométricos. G. Presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES (*mínimos en negrita)
Crit.PV.3.1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	CMCT-CCEC	Est.PV.3.1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma
		Est.PV.3.1.2. Traer a clase el material de dibujo técnico en buen estado de uso.
Crit.PV.3.2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	CMCT-CAA	Est.PV.3.2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, determinándolo en caso afirmativo.
Crit.PV.3.3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la	CMCT	Est.PV.3.3.1. Traza rectas paralelas, oblicuas y perpendiculares a otra dada, que pasen por

escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.		puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
Crit.PV.3.4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	CMCT	Est.PV.3.4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.
Crit.PV.3.5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	CMCT-CCEC	Est.PV.3.5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales usando el compás y dibuja con regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilite.
Crit.PV.3.6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	CMCT	Est.PV.3.6.1. Identifica diversos ángulos 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y el cartabón.
Crit.PV.3.7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	CMCT	Est.PV.3.7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
Crit.PV.3.8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	CMCT	Est.PV.3.8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
Crit.PV.3.9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	CMCT	Est.PV.3.9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla y utilizando el compás.
Crit.PV.3.10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	CMCT	Est.PV.3.10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla.
Crit.PV.3.11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	CMCT	Est.PV.3.11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.
		Est.PV.3.11.2. Construye polígonos aplicando el teorema de Thales.
Crit.PV.2.12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	CAA-CSC-CIEE	Est.PV.2.12.1. Explica verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos...)

Crit.PV.3.13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	CMCT-CCEC	Est.PV.3.13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.
Crit.PV.3.14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	CMCT-CAA	Est.PV.3.14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas de dibujo.
Crit.PV.3.15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	CMCT	Est.PV.3.15.1. Determina los puntos y rectas notables de un triángulo.
Crit.PV.3.16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	CCEC-CMCT	Est.PV.3.16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto
Crit.PV.3.17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	CMCT-CCEC	Est.PV.3.17.1. Clasifica cualquier cuadrilátero
Crit.PV.3.18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	CMCT-CAA	Est.PV.3.18.1. Construye paralelogramos conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.
Crit.PV.3.19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	CMCT	Est.PV.3.19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados diferenciando si es regular o irregular.
Crit.PV.3.20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	CMCT	Est.PV.3.20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados inscritos en una circunferencia.
Crit.PV.3.21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	CMCT	Est.PV.3.21.1. Construye correctamente polígonos regulares de 3 a 5 lados conocido el lado.

(*mínimos en negrita)

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL	Curso: 2º
BLOQUE 1: Expresión Plástica	
CONTENIDOS:	

- A. **Elementos configurativos de los lenguajes visuales. Valores expresivos del punto, la línea y el plano** Diferenciación entre grafismo y trazo de la línea. Relación figura-fondo. **Formas naturales y artificiales.**
- B. Recursos gráficos. Elementos de composición y organización.
- C. **Sintaxis de la imagen. Esquemas de composición. Proporción, equilibrio y ritmo.** Valoración de la relación entre composición y expresión. Elementos de relación: posición, dirección, espacio, gravedad... Simetría y asimetría. Análisis gráfico de estructuras naturales orgánicas e inorgánicas.
- D. **Teoría del color. Fundamentación física. Colores luz, colores pigmento. Propiedades y dimensiones. Relatividad del color. Círculo y escalas cromáticas** Valores expresivos y psicológicos.
- E. **La textura. Cualidades expresivas. Tipos de texturas con finalidad expresiva. Texturas orgánicas y geométricas. Expresividad de las formas a través de las texturas. Texturas visuales y táctiles.**
- F. **El módulo. Composiciones modulares. Giros y traslaciones. Formas modulares bidimensionales básicas.** Organización geométrica del plano a partir de estructuras modulares básicas. Repetición y ritmo. Composiciones modulares en el arte mudéjar aragonés.
- G. Representación de la figura humana: esquemas de movimiento, proporción y rasgos expresivos.
- H. **Construcción de formas tridimensionales. Técnicas tridimensionales.**
- I. Métodos creativos. Composiciones. Técnicas gráfico-plásticas secas y húmedas. Collage.
- J. **Léxico propio de la materia a través de medios de expresión gráfico-plásticos.**
- K. **Limpieza, y conservación. Cuidado y buen uso de herramientas y materiales.**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Crit.PV.1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	CCL-CCEC	Est.PV.1.1.1. 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.
Crit.PV.1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	CAAC-CCEC	Est.PV.1.2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.
Crit.PV.1.3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).	CIEE-CCEC	Est.PV.1.3.1. 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...).
Crit.PV.1.4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	CMCT-CCEC	Est.PV.1.4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según unas propuestas establecidas.
		Est.PV.1.4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno, teniendo en cuenta la relación figura-

		fondo.
Crit.PV.1.5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.	CCEC	Est.PV.1.5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios, descubriendo las relaciones entre ellos (complementarios, armonías, contrastes,...), para expresar ideas, experiencias y emociones.
Crit.PV.1.6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	CD-CCEC	Est.PV.1.6.1. Realiza modificaciones del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas diferenciando entre síntesis aditiva y sustractiva.
		Est.PV.1.6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
Crit.PV.1.7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	CCEC	Est.PV.1.7.1. Transcribe texturas táctiles y texturas visuales mediante las técnicas de frottage, estarcido... utilizándolas con intenciones expresivas en composiciones abstractas o figurativas.
Crit.PV.1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	CAA	Est.PV.1.8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas que se ajusten a los objetivos finales.
Crit.PV.1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	CAA-CD	Est.PV.1.9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva a partir de creaciones individuales o colectivas.
Crit.PV.1.10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	CCEC	Est.PV.1.10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos, miméticos y abstractos.
Crit.PV.1.11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	CAA-CSC-CCEC	Est.PV.1.11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
		Est.PV.1.11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones

		figurativas y abstractas.
		Est.PV.1.11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas y la creación de texturas visuales cromáticas.
		Est.PV.1.11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.
		Est.PV.1.11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras bidimensionales y tridimensionales de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades grafico – plásticas.
		Est.PV.1.11.7. Mantiene el espacio de trabajo y el material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
		Est.PV.1.11.7. Trae a clase el material de dibujo en buen estado de uso.

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL	Curso: 2º
BLOQUE 2: Comunicación audiovisual	
CONTENIDOS A. Elementos del proceso de comunicación. Comunicación visual y audiovisual. Lenguaje visual. Lenguaje audiovisual. Medios de creación artística: arquitectura, escultura, pintura, diseño, fotografía, cómic, cine, televisión, prensa, publicidad. Finalidades de las imágenes: informativa, comunicativa, expresiva y estética. B. Estructura formal de las imágenes .Imágenes figurativas y abstractas. La imagen representativa y la imagen simbólica. Símbolos y signos (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Signos convencionales (significantes y significados). Modos expresivos utilizados en mensajes publicitarios, gráficos, visuales y audiovisuales. C. Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. D. Niveles de iconicidad de la imagen. La imagen representativa y la imagen simbólica. Símbolos y signos (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). E. Modos expresivos utilizados en mensajes publicitarios, gráficos, visuales y audiovisuales. Significados de una imagen según su contexto: expresivo-emotivo y referencial. Aspectos denotativos y connotativos. Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, cine y televisión.	

- F. Procesos, técnicas y procedimientos propios de la fotografía, del vídeo y el cine, para producir mensajes visuales y audiovisuales. **Técnicas y soportes de la imagen fija y en movimiento: fotografía, fotonovela, vídeo, cine, televisión e infografía. Recursos narrativos y expresivos (punto de vista, encuadre, plano, etc.). Publicidad. Análisis y contextualización del mensaje publicitario.**
- G. Recursos de las tecnologías de la información y la comunicación. Cámara fotográfica, cámara de vídeo, programas informáticos, etc.
- H. Factores de la expresión visual: personales, sociales, anecdóticos, simbólicos, etc. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias. Manifestaciones artísticas en Aragón. **Valoración crítica de la obra de arte.**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Crit.PV.2.1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	CMCT	Est.PV.2.1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.
Crit.PV.2.2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	CMCT-CCEC	Est.PV.2.2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.
		Est.PV.2.2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.
Crit.PV.2.3. Identificar significativo y significado en un signo visual.	CCL	Est.PV.2.3.1. Distingue significativo y significado en un signo visual.
Crit.PV.2.4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	CCEC	Est.PV.2.4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.
		Est.PV.2.4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.
		Est.PV.2.4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
Crit.PV.2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significativa-significado: símbolos e iconos.	CCEC	Est.PV.2.5.1. Distingue símbolos de iconos identificando diferentes tipos.
		Est.PV.2.5.2. Diseña diversos tipos de símbolos e iconos (pictogramas, anagramas, logotipos...).
Crit.PV.2.6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	CCL-CAA	Est.PV.2.6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.
		Est.PV.2.6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos

		de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.
Crit.PV.2.7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	CCEC - CD- CCEC	Est.PV.2.7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.
		Est.PV.2.7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.
Crit.PV.2.8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	CCEC-CCL	Est.PV.2.8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
Crit.PV.2.9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	CD-CCEC	Est.PV.2.9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.
Crit.PV.2.10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	CCL	Est.PV.2.10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.
Crit.PV.2.11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	CCL-CD	Est.PV.2.11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.
		Est.PV.2.11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.
Crit.PV.2.13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	CSC-CCEC	Est.PV.2.13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios, visuales y audiovisuales, apreciando y respetando obras de diferentes estilos y tendencias.
Crit.PV.2.14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	CCL-CCEC	Est.PV.2.14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales y persuasivos.
Crit.PV.2.15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto	CCEC-CSC	Est.PV.2.15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en

histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.		relación con el mensaje.
Crit.PV.2.16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	CMCT-CD	Est.PV.2.16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.
		Est.PV.2.16.2. Trae a clase el material necesario para las prácticas.

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL		Curso: 2º
BLOQUE 3: Dibujo técnico		
CONTENIDOS A. Herramientas e instrumentos del dibujo técnico: lápices, compás, regla, escuadra y cartabón. B. Estructura geométrica en las formas de nuestro entorno. La geometría en el arte y la naturaleza. C. Elementos geométricos básicos y sus relaciones. Punto, recta y plano. Paralelismo y perpendicularidad. Segmentos: Trazados y operaciones. D. Lugares geométricos: bisectriz, mediatriz y circunferencia. Elementos de la circunferencia, posiciones relativas. E. Definición y construcción de tangencias y enlaces. Aplicación a la creación de formas. Óvalo, ovoide y espiral. Aplicación de tangencias y enlaces. F. Ángulos: clasificación, y operaciones. Teorema de Thales y aplicaciones. G. Formas geométricas planas: triángulos clasificación, cuadriláteros, polígonos regulares e irregulares. Triángulos: puntos y rectas notables. Clasificación. Aplicación en diseños geométricos. H. Relatividad del tamaño de las formas. Proporción y escalas. Espacio y el volumen. Representación objetiva de formas tridimensionales en el plano. Sistemas convencionales proyectivos con fines expresivos y descriptivos: sistema diédrico, sistema axonométrico y perspectiva cónica. Aproximación a sus elementos principales. I. Presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Crit.PV.3.1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	CMCT-CCEC	Est.PV.3.1.1. Utiliza los elementos geométricos básicos con propiedad, reconociéndolos en la naturaleza y el entorno.
		Est.PV.3.1.2. Conoce y utiliza correctamente las herramientas del Dibujo Técnico.
Crit.PV.3.2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres	CMCT-CAA	Est.PV.3.2.1. Descubre y referencia las relaciones entre los elementos básicos en el plano y en el espacio.

puntos no alineados o con dos rectas secantes.		
Crit.PV.3.3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	CMCT	Est.PV.3.3.1. Traza rectas paralelas, oblicuas y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
Crit.PV.3.4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	CMCT	Est.PV.3.4.1. Reconoce y construye trazados geométricos empleando circunferencia, círculo y arco.
Crit.PV.3.5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	CMCT-CCEC	Est.PV.3.5.1. Divide la circunferencia en partes iguales, usando el compás, y realiza diseños en su interior.
Crit.PV.3.6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	CMCT	Est.PV.3.6.1. Identifica diversos ángulos en la escuadra, cartabón y en trazados geométricos.
Crit.PV.3.7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	CMCT	Est.PV.3.7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
Crit.PV.3.8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	CMCT	Est.PV.3.8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
Crit.PV.3.9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	CMCT	Est.PV.3.9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla y utilizando el compás.
Crit.PV.3.10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	CMCT	Est.PV.3.10.1. Construye la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla.
Crit.PV.3.11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	CMCT	Est.PV.3.11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.
		Est.PV.3.11.2. Construye polígonos aplicando el teorema de Thales.
Crit.PV.2.12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual	CAA-CSC-CIEE	Est.PV.2.12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas

y audiovisual con distintas funciones.		funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, storyboard, realización...). Valora de manera crítica los resultados.
Crit.PV.3.13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	CMCT-CCEC	Est.PV.3.13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos, y reconociendo su presencia en diversos referentes del entorno.
Crit.PV.3.14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	CMCT-CAA	Est.PV.3.14.1. Construye un triángulo conociendo tres datos y razonando sobre el proceso realizado.
Crit.PV.3.15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	CMCT	Est.PV.3.15.1. Determina los puntos y rectas notables de un triángulo experimentando las diferentes aplicaciones gráficas y plásticas de estos trazados.
Crit.PV.3.16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	CCEC-CMCT	Est.PV.3.16.1. Reconoce y aplica el triángulo rectángulo como elemento configurador de otras formas.
Crit.PV.3.17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	CMCT-CCEC	Est.PV.3.17.1. Clasifica cualquier cuadrilátero y reconoce su presencia en diversos referentes en el entorno.
Crit.PV.3.18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	CMCT-CAA	Est.PV.3.18.1. Construye paralelogramos razonando sobre el proceso realizado.
Crit.PV.3.19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	CMCT	Est.PV.3.19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono diferenciando si es regular o irregular.
Crit.PV.3.20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	CMCT	Est.PV.3.20.1. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia.
Crit.PV.3.21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	CMCT	Est.PV.3.21.1. Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado.

Crit.PV.3.22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	CMCT-CCEC	Est.PV.3.22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.
		Est.PV.3.22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.
Crit.PV.3.23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	CMCT	Est.PV.3.23.1. Construye correctamente óvalos y ovoides conociendo los ejes mayor y menor.
Crit.PV.3.24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	CMCT-CCEC	Est.PV.3.24.1. Diseña formas que incluyan óvalos y ovoides analizando sus propiedades de tangencias.
Crit.PV.3.25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	CMCT	Est.PV.3.25.1. Construye correctamente espirales de 2 centros y a partir de polígonos regulares.
Crit.PV.3.26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	CMCT-CCEC	Est.PV.3.26.1. Realiza diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.
Crit.PV.3.27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.	CMCT	Est.PV.3.27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes.
Crit.PV.3.28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	CMCT-CCEC	Est.PV.3.28.1. Construye la perspectiva caballera de volúmenes simples aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.
Crit.PV.3.29. Comprender y practicar los procesos de	CMCT-CCEC	Est.PV.3.29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando

construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.		correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.
		Est.PV.3.29.1. Trae a clase el material de dibujo técnico en buen estado

(*mínimos en negrita)

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL		Curso: 4º
BLOQUE 1: Expresión Plástica		
CONTENIDOS A) Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio la expresión gráfico-plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad. B) Significado de la imagen. Elementos configurativos de los lenguajes visuales. La línea como elemento estructurador de la forma: el encaje. La línea como abstracción de la forma. Carácter expresivo del trazo y el grafismo. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo. C) El color en la composición. Simbología y psicología del color. Aplicaciones del color con intencionalidad. Relatividad del color. Simbología del color en distintas manifestaciones artísticas. Texturas visuales. D) Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales. E) Percepción y análisis de los aspectos visuales y plásticos del entorno. La imagen representativa y simbólica. Interacción entre los distintos lenguajes plásticos. F) Signos convencionales del código visual presentes en su entorno, (imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos). Aspectos connotativos y denotativos en la interpretación de imágenes. Cualidades plásticas y expresivas de las imágenes. Medios de comunicación. G) Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Técnicas gráfico-plásticas complejas. Materiales y soportes. H) Proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final). I) Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales J) Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Crit.PV. 1.1. 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	CSC-CIEE-CCEC	Est.PV.1.1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando razonadamente los distintos elementos, códigos y procedimientos del lenguaje plástico y visual, para expresar ideas, experiencias o emociones, individualmente o en equipo.

códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.		
Crit.PV.1.2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	CCL-CMCT-CCEC	Est.PV.1.2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando soportes, materiales y técnicas con precisión.
		Est.PV.1.2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.
		Est.PV.1.2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color, con técnicas analógicas y/o digitales.
Crit.PV.1.3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.	CAA-CIEE-CCEC	Est.PV.1.3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos valorando su uso según unos objetivos prefijados.
		Est.PV.1.3.2. Utiliza con iniciativa y propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos.
		Est.PV.1.3.3. Mantiene el espacio de trabajo y el material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades
		Est.PV.1.3.4. Trae a clase el material necesario en buen estado de uso.
Crit.PV.1.4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	CAA-CSC	Est.PV.1.4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de equipo.
Crit.PV.1.5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos,	CCL-CCEC	Est.PV.1.5.1. 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.

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.		Est.PV.1.5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen, valorando sus posibles significados.
---	--	--

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL		Curso: 4º
BLOQUE 2: Dibujo Técnico		
CONTENIDOS: A) El dibujo técnico. Dibujo expresivo y dibujo descriptivo. B) Formas planas. Polígonos. Estructura de la forma. Estructura de formas complejas: ramificación, traslación, expansión. Construcción de formas poligonales. Composiciones decorativas. Transformaciones formales. Aplicaciones en el diseño gráfico. C) Trazados geométricos: tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño. D) Proporción y escalas. E) Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis. F) Sistemas de representación. Sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera. Perspectiva cónica. G) Recursos de las tecnologías de la información y comunicación y aplicaciones informáticas. H) Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Crit.PV.2.1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.	CMCT-CCEC	Est.PV.2.1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del expresivo.
		Est.PV.2.1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.
		Est.PV.2.1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.
		Est.PV.2.1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.
Crit.PV.2.2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las	CMCT	Est.PV.2.2.1. Visualiza y realiza croquis de formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.
		Est.PV.2.2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.

artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.		Est.PV.2.2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuados.
		Est.PV.2.2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.
Crit.PV.2.3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	CD	Est.PV.2.3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.
		Est.PV.2.3.2 trae a clase el material de dibujo técnico en buen estado de uso.

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL		Curso: 4º
BLOQUE 3: Fundamentos del diseño		
CONTENIDOS A) Fundamentos del diseño. Elementos estéticos y funcionales. Ámbitos de aplicación. Principales campos del diseño. Últimas tendencias artísticas. B) Lenguaje del diseño. Procesos creativos en el diseño. C) Proyecto técnico y sus fases. Proyectos creativos de diseño. Prototipo y maqueta. D) Técnicas de expresión gráfico-plásticas aplicadas al diseño. E) Lenguajes visuales del diseño (gráfico, objetual, interiores, moda...). Publicidad. F) Módulo, medida y canon. Movimientos en el plano. Formas modulares. Ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales. Criterios compositivos. G) Diseño gráfico de imagen: Imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética. El diseño de la comunicación multimedia: páginas web H) Diseño industrial: Características del producto. Ergonomía y funcionalidad. I) Herramientas informáticas para el diseño, aplicaciones y programas.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Crit.PV.3.1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y	CCL-CCEC	Est.PV.3.1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual y analiza su presencia en las imágenes y formas.
		Est.PV.3.1.2. Observa y analiza imágenes, formas y objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.

valorando sus distintas fases.		
Crit.PV.3.2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	CCEC	Est.PV.3.2.1. Identifica y clasifica los diferentes elementos presentes en diversos objetos, en función de la familia o rama del Diseño a la que pertenecen.
Crit.PV.3.3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	CCL-CMCT-CD-CAA-CSC-CIEE-CCEC	Est.PV.3.3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.
		Est.PV.3.3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.
		Est.PV.3.3.3. 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.
		Est.PV.3.3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.
		Est.PV.3.3.5. Planifica coordinadamente los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos.

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL		Curso: 4º
BLOQUE 4: Lenguaje audiovisual y multimedia		
CONTENIDOS A) Lenguaje plástico y visual en prensa, publicidad y televisión. B) La fotografía: inicios y evolución. Cuestiones técnicas. Tipos de fotografía: artística y documental. Recursos estéticos. C) La publicidad: tipos de publicidad según el soporte. El formato del anuncio. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. D) El lenguaje y la sintaxis de la Imagen secuencial: (cómic, story-board, fotonovela, etc.). E) Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades. Imágenes de cine, vídeo y multimedia. Lenguaje cinematográfico. F) Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas. G) Proyectos visuales y audiovisuales.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Crit.PV.4.1. Identificar los distintos elementos que	CCL-CCEC	Est.PV.4.1.1. Analiza los recursos audiovisuales que aparecen en distintas obras cinematográficas

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.		valorando sus factores expresivos.
		Est.PV.4.1.2. Realiza un storyboard a modo de guión para la secuencia de una obra.
Crit.PV.4.2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	CCL-CD-CCEC	Est.PV.4.2.1. Visiona diferentes obras cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.
		Est.PV.4.2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.
		Est.PV.4.2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.
Crit.PV.4.3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	CD-CAA-CIEE-CCEC	Est.PV.4.3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.
		Est.PV.4.3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.
		Est.PV.4.3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.
Crit.PV.4.4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.	CCL	Est.PV.4.4.1. Analiza mensajes publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen valorando su repercusión social.

4.1 CONTENIDOS SECUENCIADOS POR TRIMESTRE

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL		Curso: 1º
BLOQUE 1: Expresión Plástica		
1ª EVALUACIÓN	CONTENIDOS • Imagen. Elementos de configuración. Punto, línea, plano. • Recursos gráficos. Elementos de composición y organización. • Teoría del color. Fundamentación física. Colores luz, colores pigmento. Propiedades y dimensiones. Relatividad del color. Círculo y escalas cromáticas Valores expresivos y psicológicos. • La textura. Cualidades expresivas. Tipos de texturas con finalidad expresiva. Texturas orgánicas y geométricas. Expresividad de las formas a través de las texturas. Técnicas para texturas visuales y táctiles. • Métodos creativos. Composiciones. Técnicas gráfico-plásticas secas y húmedas. Collage. • Léxico propio de la materia a través de medios de expresión gráfico-plásticos. • Limpieza, y conservación. Cuidado y buen uso de herramientas y materiales. •	
BLOQUE 3: Dibujo técnico		
2ª EVALUACIÓN	CONTENIDOS • Herramientas propias del dibujo técnico: lápices, compás, regla, escuadra y cartabón. • La geometría en el arte y la naturaleza. Elementos geométricos básicos y sus relaciones. Punto, recta y plano. • Paralelismo y perpendicularidad. Segmentos: Trazados y operaciones • Lugares geométricos: bisectriz, mediatriz y circunferencia. Elementos de la circunferencia, posiciones relativas. • Ángulos: clasificación, y operaciones. Teorema de Thales y aplicaciones. • Formas geométricas planas: triángulos clasificación, cuadriláteros, polígonos regulares e irregulares. Clasificación. Aplicación en diseños geométricos. Presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.	
BLOQUE 2: Comunicación audiovisual		
3ª EVALUACIÓN	CONTENIDOS • Elementos del proceso de comunicación. • Comunicación visual y audiovisual. Lenguaje visual. Lenguaje audiovisual. Medios de creación artística: arquitectura, escultura, pintura, diseño, fotografía, cómic, cine, televisión, prensa, publicidad. Finalidades de las imágenes: informativa, comunicativa, expresiva y estética. • Estructura formal de las imágenes .Imágenes figurativas y abstractas. La imagen representativa y la imagen simbólica. Símbolos y signos (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Signos convencionales (significantes y significados). Modos expresivos utilizados en mensajes publicitarios, gráficos, visuales y audiovisuales. • Técnicas y soportes de la imagen fija: cómic, fotografía, fotonovela, e infografía. Imagen secuencial (cómic, story-board, fotonovela, etc.). Fases del proceso de realización. • Recursos de las tecnologías de la información y la comunicación y aplicaciones informáticas. • Utilización creativa de los lenguajes visuales para expresar ideas.	
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL		Curso: 2º
BLOQUE 1: Expresión Plástica		

1ª EVALUACIÓN	CONTENIDOS • CONTENIDOS: • Elementos configurativos de los lenguajes visuales. Valores expresivos del punto, la línea y el plano Diferenciación entre grafismo y trazo de la línea. Relación figura-fondo. Formas naturales y artificiales. • Recursos gráficos. Elementos de composición y organización. • Sintaxis de la imagen. Esquemas de composición. Proporción, equilibrio y ritmo. Valoración de la relación entre composición y expresión. Elementos de relación: posición, dirección, espacio, gravedad... Simetría y asimetría. Análisis gráfico de estructuras naturales orgánicas e inorgánicas. • Teoría del color. Fundamentación física. Colores luz, colores pigmento. Propiedades y dimensiones. Relatividad del color. Círculo y escalas cromáticas Valores expresivos y psicológicos. • La textura. Cualidades expresivas. Tipos de texturas con finalidad expresiva. Texturas orgánicas y geométricas. Expresividad de las formas a través de las texturas. Texturas visuales y táctiles. • El módulo. Composiciones modulares. Giros y traslaciones. Formas modulares bidimensionales básicas. Organización geométrica del plano a partir de estructuras modulares básicas. Repetición y ritmo. Composiciones modulares en el arte mudéjar aragonés. • Representación de la figura humana: esquemas de movimiento, proporción y rasgos expresivos. • Construcción de formas tridimensionales. Técnicas tridimensionales. • Métodos creativos. Composiciones. Técnicas gráfico-plásticas secas y húmedas. Collage. • Léxico propio de la materia a través de medios de expresión gráfico-plásticos. Limpieza, y conservación. Cuidado y buen uso de herramientas y materiales.
BLOQUE 3: Dibujo técnico	
2ª EVALUACIÓN	CONTENIDOS • Herramientas e instrumentos del dibujo técnico: lápices, compás, regla, escuadra y cartabón. • Estructura geométrica en las formas de nuestro entorno. La geometría en el arte y la naturaleza. • Elementos geométricos básicos y sus relaciones. Punto, recta y plano. Paralelismo y perpendicularidad. Segmentos: Trazados y operaciones. • Lugares geométricos: bisectriz, mediatriz y circunferencia. Elementos de la circunferencia, posiciones relativas. • Definición y construcción de tangencias y enlaces. Aplicación a la creación de formas. Óvalo, ovoide y espiral. Aplicación de tangencias y enlaces. • Ángulos: clasificación, y operaciones. Teorema de Thales y aplicaciones. • Formas geométricas planas: triángulos clasificación, cuadriláteros, polígonos regulares e irregulares. Triángulos: puntos y rectas notables. Clasificación. Aplicación en diseños geométricos. • Relatividad del tamaño de las formas. Proporción y escalas. Espacio y el volumen. Representación objetiva de formas tridimensionales en el plano. Sistemas convencionales proyectivos con fines expresivos y descriptivos: sistema diédrico, sistema axonométrico y perspectiva cónica. Aproximación a sus elementos principales. • Presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.
BLOQUE 2: Comunicación audiovisual	

3ª EVALUACIÓN	CONTENIDOS • Elementos del proceso de comunicación. Comunicación visual y audiovisual. Lenguaje visual. Lenguaje audiovisual. Medios de creación artística: arquitectura, escultura, pintura, diseño, fotografía, cómic, cine, televisión, prensa, publicidad. Finalidades de las imágenes: informativa, comunicativa, expresiva y estética. • Estructura formal de las imágenes .Imágenes figurativas y abstractas. La imagen representativa y la imagen simbólica. Símbolos y signos (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Signos convencionales (significantes y significados). Modos expresivos utilizados en mensajes publicitarios, gráficos, visuales y audiovisuales. • Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. • Niveles de iconicidad de la imagen. La imagen representativa y la imagen simbólica. Símbolos y signos (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). • Modos expresivos utilizados en mensajes publicitarios, gráficos, visuales y audiovisuales. Significados de una imagen según su contexto: expresivo-emotivo y referencial. Aspectos denotativos y connotativos. Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, cine y televisión. • Procesos, técnicas y procedimientos propios de la fotografía, del vídeo y el cine, para producir mensajes visuales y audiovisuales. Técnicas y soportes de la imagen fija y en movimiento: fotografía, fotonovela, vídeo, cine, televisión e infografía. Recursos narrativos y expresivos (punto de vista, encuadre, plano, etc.). Publicidad. Análisis y contextualización del mensaje publicitario. • Recursos de las tecnologías de la información y la comunicación. Cámara fotográfica, cámara de vídeo, programas informáticos, etc. • Factores de la expresión visual: personales, sociales, anecdóticos, simbólicos, etc. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias. Manifestaciones artísticas en Aragón. Valoración crítica de la obra de arte.
---------------	---

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL		Curso: 4º
BLOQUE 1: Expresión Plástica		
1ª EVALUACIÓN	CONTENIDOS	
	• Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio la expresión gráfico-plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad. • Significado de la imagen. Elementos configurativos de los lenguajes visuales. La línea como elemento estructurador de la forma: el encaje. La línea como abstracción de la forma. Carácter expresivo del trazo y el grafismo. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo. • El color en la composición. Simbología y psicología del color. Aplicaciones del color con intencionalidad. Relatividad del color. Simbología del color en distintas manifestaciones artísticas. Texturas visuales. • Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales. • Percepción y análisis de los aspectos visuales y plásticos del entorno. La imagen representativa y simbólica. Interacción entre los distintos lenguajes plásticos. • Signos convencionales del código visual presentes en su entorno, (imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos). Aspectos connotativos y denotativos en la interpretación de imágenes. Cualidades plásticas y expresivas de las imágenes. Medios de comunicación. • Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Técnicas gráfico-plásticas complejas. Materiales y soportes. • Proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final). • Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales • Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.	
BLOQUE 2: Dibujo Técnico		
2ª EVALUACIÓN	CONTENIDOS	
	• El dibujo técnico. Dibujo expresivo y dibujo descriptivo. • Formas planas. Polígonos. Estructura de la forma. Estructura de formas complejas: ramificación, traslación, expansión. Construcción de formas poligonales. Composiciones decorativas. Transformaciones formales. Aplicaciones en el diseño gráfico. • Trazados geométricos: tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño. • Proporción y escalas. • Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis. • Sistemas de representación. Sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera. Perspectiva cónica. • Recursos de las tecnologías de la información y comunicación y aplicaciones informáticas. • Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.	
BLOQUE 3: Fundamentos del diseño		
BLOQUE 4: Lenguaje audiovisual y multimedia		

3ª EVALUACIÓN	CONTENIDOS • Fundamentos del diseño. Elementos estéticos y funcionales. Ámbitos de aplicación. Principales campos del diseño. Últimas tendencias artísticas. • Lenguaje del diseño. Procesos creativos en el diseño. • Proyecto técnico y sus fases. Proyectos creativos de diseño. Prototipo y maqueta. • Técnicas de expresión gráfico-plásticas aplicadas al diseño. • Lenguajes visuales del diseño (gráfico, objetual, interiores, moda...). Publicidad. • Módulo, medida y canon. Movimientos en el plano. Formas modulares. Ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales. Criterios compositivos. • Diseño gráfico de imagen: Imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética. El diseño de la comunicación multimedia: páginas web • Diseño industrial: Características del producto. Ergonomía y funcionalidad. • Lenguaje plástico y visual en prensa, publicidad y televisión. • La fotografía: inicios y evolución. Cuestiones técnicas. Tipos de fotografía: artística y documental. Recursos estéticos. • La publicidad: tipos de publicidad según el soporte. El formato del anuncio. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. • El lenguaje y la sintaxis de la Imagen secuencial: (cómic, story-board, fotonovela, etc.). • Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades. Imágenes de cine, vídeo y multimedia. Lenguaje cinematográfico. • Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas. • Proyectos visuales y audiovisuales.
---------------	--

4 PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Como **procedimientos de evaluación** utilizaremos los siguientes recursos:

4.1 La observación: Es muy útil para recoger información ya sea de manera grupal o personal, dentro o fuera del aula. La utilizaremos de forma incidental o intencional y la llevaremos a cabo en forma asistemática o sistemática. En la medida que sea más informal ganaremos en espontaneidad en el comportamiento del alumnado. Por medio de la observación es posible valorar aprendizajes y acciones (saber y saber hacer) y cómo se llevan a cabo valorando el orden, la precisión, la destreza, la eficacia.

Como **instrumentos de evaluación** dentro de este procedimiento utilizaremos:

Listas de control acerca de si realiza o no o cómo ejecuta determinadas prácticas

Fichas de observación, donde se registran aspectos relevantes de la práctica

Registro anecdótico de situaciones que nos llamen especialmente la atención acerca del comportamiento de los alumnos. Este instrumento de observación también nos servirá para evaluarnos a nosotros mismos, los profesores, ya que la implicación de los alumnos en las tareas nos dará una información valiosa acerca del diseño de nuestras tareas

4.2 Análisis de las prácticas: Esta técnica se basa en la valoración de los productos. Es especialmente adecuada para incidir especialmente en el "saber hacer". En este caso utilizaremos instrumentos formales:

Cuaderno del alumno.

Pruebas prácticas, las más utilizadas por el Departamento, ya que nuestra materia tiene un carácter mayoritariamente práctico.

En todo caso concretaremos el desempeño, es decir lo que el alumno debe saber hacer y cómo lo hace, desde lo definido en el correspondiente criterio de evaluación y estándar de aprendizaje.

4.3 Pruebas específicas y cuestionarios: Las usaremos para la evaluar conocimientos de carácter conceptual en los alumnos.

Pruebas escritas: exámenes teóricos y/o prácticos. La realización de exámenes teóricos y/o prácticos es opcional y lo decide cada profesor.

4.4 Alumnos con evaluaciones suspendidas

Si el profesor considera que uno de los motivos del suspenso en el ámbito conceptual ha sido la incorrecta presentación del cuaderno de clase, en este trabajo de recuperación, puede estar incluida la presentación del cuaderno de la evaluación suspendida, con las oportunas correcciones ya efectuadas.

Para recuperar los contenidos prácticos, basta con presentar los trabajos que no se han entregado o se han hecho mal en el plazo y forma que determine el profesor. La nota máxima en este caso será de 5.

Para recuperar los contenidos conceptuales, se podrá hacer en forma de examen o bien como parte inherente a las prácticas.

4.5 Alumnos pendientes

Para aquellos alumnos que tuvieran la materia EPVA pendiente de cursos anteriores, se les hará entrega de un plan de recuperación individual que consiste en:

Un cuadernillo de trabajo para realizar a lo largo del curso, donde se especifican las fechas de entrega y que se recogerá en la copistería del instituto.

La calificación será sobre 10.

Los alumnos que aprueban una materia en el último curso del ciclo, aprueban automáticamente el ciclo completo.

4.6 Prueba extraordinaria de septiembre.

La prueba extraordinaria de septiembre se realizará teniendo en cuenta los contenidos mínimos del curso

5 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La evaluación del alumnos será lo más completa posible y para ello evaluaremos contenidos de carácter principalmente práctico, procedimentales, pero también actitudinales y conceptuales, debiendo sacar un mínimo de un 5. A partir de ahí, el criterio de calificación será el siguiente

Contenidos prácticos (PRÁCTICOS):80% de la nota

Los contenidos prácticos vienen expresados en los estándares de evaluación con verbos como: dibuja, realiza, divide, resuelve, construye, diseña Asimismo dentro de este bloque práctico, también se evaluarán contenidos inherentes a la práctica y asociados a la actitud del alumno, a partir de aquellos estándares que tienen componentes actitudinales, como los expresados con verbos como: reflexiona, aprovecha, mantiene, analiza, valora, observa, experimenta...

Contenidos conceptuales (TEORÍA): 20% de la nota

Los contenidos conceptuales vienen expresados en los estándares de evaluación con verbos como: diferencia, identifica, clasifica, explica y pueden evaluarse mediante exámenes o como contenidos inherentes a las prácticas.

6. EVALUACIÓN INICIAL

A principio de curso se realizarán una serie de ejercicios prácticos que tendrán por objeto, no sólo localizar el punto de partida de cada alumno y su nivel con respecto a su grupo de edad, sino detectar cualquier problema que afecte a la práctica del dibujo. También se informará a los alumnos sobre todos los aspectos relativos a criterios de evaluación; contenidos mínimos y criterios de calificación.

Asimismo, si es preciso, también se realizará una evaluación inicial al comienzo de algunas unidades didácticas.

7 PLAN DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Sabido es que el alumnado de Educación Secundaria Obligatoria presenta diferencias individuales en cuanto a capacidades, intereses y motivaciones, como consta en el Proyecto Curricular del Centro serán calibrados en su magnitud exacta por lo que se refiere al grupo de alumnos con los que se va a trabajar en la Etapa.

La atención a la diversidad de alumnos reviste especial importancia en la asignatura de Educación Plástica y Visual, debido a la complejidad de algunos de los contenidos del programa, y debe estar presente siempre en la actividad docente para lograr los mejores resultados.

La programación es cíclica y da la oportunidad de volver a retomar los conceptos básicos para garantizar en todo momento su comprensión así como cambiar la temporalización de los bloques temáticos.

En cuanto a los conceptos realizados a partir de imágenes concretas permiten respetar las diferencias individuales por medio de la elección del proceso didáctico que mejor se acomode a cada alumno.

Las formas de expresión realizadas a través de las propuestas de actividades estimulan especialmente la imaginación, la creatividad y el goce estético.

Se puede decir que las formas didácticas tienen en cuenta el punto de partida de cada alumno, sus dificultades específicas y sus necesidades de comunicación.

Los materiales utilizados se prestan a una diferencia de concepción, de realización y de acabado de modo que todos los alumnos, individualmente o en grupo, puedan servirse de los conocimientos adquiridos como su medio de expresión plástica.

Asimismo todos aquellos materiales que el profesor crea conveniente para la comprensión de las diferentes unidades didácticas y que previamente sean consensuados con el departamento de Orientación.

8 PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

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

El Dibujo Técnico parte del pensamiento abstracto formal adquirido en las enseñanzas precedentes pero debe ser en esta etapa cuando se consolide. Para ello, es aconsejable que el docente comparta con los alumnos qué se va a aprender y sus aplicaciones. Debe partir de los conocimientos previos y plantear situaciones-problema contextualizadas, así como realizaciones de tareas, que el alumnado debe resolver haciendo un uso adecuado de todos sus conocimientos.

Las construcciones geométricas no deben aplicarse de manera mecánica sino que el alumno debe analizar el problema, plantear alternativas y comprender las condiciones geométricas que ha de cumplir la solución buscada. Deben establecerse conexiones entre los conocimientos adquiridos en todos los bloques de contenidos y aplicarlos en situaciones contextuales reales. La metodología de aprendizaje por proyectos, permitirá esta transferencia e interrelación.

Las actividades deben estar contextualizadas en realidades profesionales cercanas a los alumnos como puede ser el mundo del diseño, la arquitectura y la industria; facilitando así un aprendizaje orientado a la acción en el que los estudiantes ponen en juego un conjunto amplio de conocimientos, habilidades o destrezas y actitudes personales.

Los planteamientos de actividades y tareas deben tener en cuenta los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y colaborativo, graduando los contenidos y la complejidad de las formas planas y las representaciones tridimensionales.

Las metodologías aplicadas al aula deben provocar en los alumnos motivación por aprender, siendo ellos los responsables de su aprendizaje, activos en la búsqueda de estrategias y autónomos en la resolución de problemas. El objetivo debe ser que los aprendizajes sean permanentes, significativos y transferibles a lo que contribuyen los aprendizajes cooperativos, mediante resoluciones conjuntas, intercambio de ideas y conocimientos debatidos. Las metodologías activas favorecen la comunicación del proceso y la información obtenida relacionando lo aprendido con la realidad, con otras materias o en situaciones posteriores.

El profesorado debe implicarse en la elaboración y diseño de diferentes tipos de materiales, actividades adaptadas a la diversidad y recursos didácticos reales, recomendándose el uso del portfolio

como instrumento global que integra los procesos de enseñanza-aprendizaje-evaluación, permitiendo la revisión continua.

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. Los materiales tradicionales de dibujo técnico deben integrarse con los recursos que ofrecen las nuevas tecnologías, especialmente en la presentación de documentación normalizada y en programas de diseño asistido por ordenador.

9 PLAN DE COMPETENCIA LINGÜÍSTICA

9.1 Objetivos

Consideramos que la animación a la lectura requiere de una serie de estrategias que tengan el fin del acercamiento al libro, en ese camino los objetivos son:

Fomentar la imaginación de sucesos o lugares no reales o verosímiles

Adquirir el hábito de contar y escuchar historias con una estructura clara y coherente.

Enriquecer el vocabulario y la expresión

Entender la comunicación verbal o escrita como un medio más de expresión, que puede mezclarse e interactuar con otros lenguajes (plástico o musical) para enriquecerse recíprocamente.

9.2 Estrategias

Metodologías y actividades para alcanzar los objetivos propuestos:

Redacciones explicativas de obras plásticas propias

Exposiciones orales sobre informaciones que amplían conocimientos en cada tema

Lectura de fragmentos literarios relacionados con las unidades didácticas

Análisis de mensajes publicitarios

Inventar una historia a partir de una obra de arte

Realización de caligramas y caligrafías artísticas

Dibujar los personajes y diseñar la escenografía para cualquier escena tal y como imagine el alumno después de la lectura de un libro.

Debatir sobre qué potencia más la creatividad, el libro o la película.

10 TRATAMIENTO DE LOS ELEMENTOS TRANSVERSALES

Atendiendo a los principios educativos esenciales, y en especial a la adquisición de las competencias básicas para lograr una educación integral, debemos ser conscientes de la importancia del tratamiento de varios temas transversales, que se pueden concretar en dos grandes bloques de contenidos transversales:

1. Educación en valores democráticos
2. Contribución de la Educación Plástica y Visual a la consecución de Competencias Básicas

10.1.- Educación en valores democráticos

La educación en valores deberá formar parte de todos los procesos de enseñanza y aprendizaje, por ser uno de los elementos de mayor relevancia en la educación del alumnado. La educación para la tolerancia, para la paz, la educación para la convivencia, la educación intercultural, para la igualdad entre hombres y mujeres, la educación ambiental, la promoción de la salud, la educación sexual, la educación del consumidor y la educación vial, que se articulan en torno a la educación en valores democráticos, constituyen una serie de contenidos que deberán integrarse y desarrollarse con carácter transversal en todas las materias del currículo y en todas las actividades escolares, pudiendo constituirse en elementos organizadores de los contenidos.

A continuación se expone el tratamiento que vamos a dar a este tipo de contenidos para contribuir que el alumnado sea educado en valores democráticos:

Educación para la promoción de la salud

Educación ambiental

Educación para la paz

Educación para la convivencia

Figuran a continuación, algunos de los criterios que podemos adoptar para asegurar el tratamiento de estos temas que fomentan los valores democráticos:

1. Plantear propuestas de aprendizaje de tipo cooperativo, con el propósito de desarrollar actitudes de tolerancia y respeto a la diversidad.
2. Propiciar una actitud crítica ante la publicidad del tabaco, alcohol, etc...
3. Fomentar una actitud crítica, responsable y solidaria.
4. Promover prácticas que tengan como común denominador el trato no discriminatorio entre ambos sexos, es decir.
5. Utilizar un lenguaje no sexista.
6. Favorecer y estimular la participación equitativa de alumnos y alumnas en las actividades artísticas y culturales.
7. En las actividades sugeridas, destacar la cooperación sobre el esfuerzo, sobre el diálogo y en general sobre cuestiones que favorecen el desarrollo de auténticos valores solidarios.
8. Estimular la valoración de sensaciones positivas que se deriven de realizar actividad física en el medio natural

9. Adquirir conocimientos, actitudes y hábitos que permitan al alumnado adoptar estilos de vida saludables, favoreciendo su desarrollo integral

10.2 Contribución de la Educación Plástica y Visual a la consecución de Competencias Básicas

Las competencias clave definidas por la Unión Europea son aquellas que “todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo”.

Además de contribuir a la adquisición de conocimientos y procedimientos técnicos, esta materia tiene grandes posibilidades para que los alumnos alcancen un desarrollo personal satisfactorio, adquieran valores sociales de respeto, convivencia y participación que les será útil a lo largo de toda su vida.

Competencia en comunicación lingüística.

- El alumno interpretará y elaborará mensajes visuales aplicando los códigos del lenguaje plástico. A través de experiencias de aprendizaje variadas, poniendo en juego el discurso, el argumento, la escucha activa, y el lenguaje no verbal. Descubriendo la crítica constructiva, el diálogo y la conversación como fuentes de enriquecimiento. La expresión de las propias ideas, experiencias y emociones favorecerá la comunicación a través del lenguaje plástico.

Competencia matemática y competencia básica en ciencia y tecnología.

- La relación entre conceptos y procedimientos permitirá al alumno descubrir, manejar medidas y analizar relaciones entre figuras. Mediante la aplicación de métodos científicos se fomentará la atención, disciplina, rigor, limpieza, iniciativa y responsabilidad.
- Las tecnologías del aprendizaje permiten el uso activo y creativo de las aplicaciones informáticas digitales para buscar y procesar información, transformarla en conocimiento y en creaciones propias o colectivas.

Competencia de aprender a aprender.

- Desarrollo de la habilidad para iniciar, organizar y persistir sus tareas. Las creaciones abiertas hacen que el alumno se sienta protagonista del proceso y el resultado de su propio aprendizaje. Identificando sus propios logros, reforzando la autonomía y organizándose según sus capacidades y necesidades.

Competencias sociales y cívicas.

- A partir de la realidad social y su contextualización se toman decisiones elaborando respuestas creativas. Aprendizaje recíproco y entre iguales. El compromiso social y la disposición para la comunicación intercultural ayudará a superar los prejuicios y a resolver los problemas en el entorno escolar.

Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

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

Competencia de conciencia y expresiones culturales.

- El conocimiento y el uso de principales técnicas, materiales, recursos y lenguaje artístico y su uso como medio de expresión y creación personal para comunicar y compartir ideas y experiencias, desarrollar habilidades perceptivas y comunicativas, la sensibilidad y el sentido artístico del alumno. Desarrollar la capacidad de conocer y conservar el patrimonio artístico cultural de los pueblos y el de su propio entorno.

11 ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS y EXTRAESCOLARES

A lo largo del curso se podrán realizar actividades complementarias y/o extraescolares en función de la disponibilidad de los profesores del Departamento

12 EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN Y PROCESO DE MEJORA

OBJETIVO: Mantener los resultados del curso anterior.					
INDICADOR DE LOGRO: Alcanzar el 95% de aprobados en todos los niveles					
ACTUACIONES	Aumentar la motivación del alumnado hacia las Artes Plásticas				
	Aumentar las capacidades de ejecución y las habilidades técnicas en las distintas tareas gráficas.				
	Reforzar las habilidades cooperativas, sociales y creativas del alumnado				
TAREAS	SECUENCIACIÓN	RESPONSABLES	INDICADOR DE SEGUIMIENTO	RESPONSABLE DE CONTROLAR EL CUMPLIMIENTO DE LA TAREA	RESULTADO DE LA TAREA
Conocimiento de la motivación actual del alumno hacia materia	Diaria	Profesores que imparten la asignatura.	Niveles de satisfacción del alumno hacia la Materia	Jefe departamento/ profesor responsable de cada grupo.	Muy satisfactoria
Motivación del profesor hacia la materia					Satisfactoria
					Suficiente
Realizar actividades que supongan un	Diaria	Profesores que imparten la asignatura.	Test de evaluación de la actividad de	Jefe departamento/ profesor	Insuficiente
					Muy satisfactoria
					Satisfactoria
					Suficiente

desarrollo de las capacidades y habilidades plásticas			la capacidad físico-deportiva	responsable de cada grupo	Insuficiente
Realizar actividades que supongan cooperación y promuevan la imaginación y creatividad	Trimestral	Profesores que imparten la asignatura	Pruebas basadas en la cooperación y con un fuerte carácter creativo	Jefe departamento/ profesor responsable de cada grupo	Muy satisfactoria
					Satisfactoria
					Suficiente
					Insuficiente
RECURSOS MATERIALES: Aulas de dibujo, materiales de trabajo varios					

13. PROGRAMA EXPERIMENTAL PARA LA COMPETENCIA INFORMACIONAL Y DIGITAL

Los profesores que componemos el Departamento pretendemos hacer un uso de la tecnología digital como medio para impartir nuestra materia, sirviéndonos de la misma para las siguientes tareas:

Uso personal para elaboración de materiales didácticos

Proyección de imágenes y vídeos en clase como recurso didáctico.

PROGRAMACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO EN BACHILLERATO

1 INTRODUCCIÓN

El dibujo técnico es un sistema de comunicación gráfica cuyo propósito es proporcionar información suficiente para facilitar la interpretación, el análisis, la elaboración de diseños o la resolución de problemas, por todo ello su finalidad específica es dotar al estudiante de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad. En la actualidad el Dibujo Técnico se emplea en cualquier proceso de investigación o proyecto, como lenguaje universal que permite expresar, elaborar e interpretar información comprensible por cualquier destinatario. Está presente en múltiples situaciones comunicativas cotidianas, convirtiéndolo en lenguaje básico de comunicación, fiable, objetivo e inequívoco.

Se trata de un sistema de representación gráfica basado en distintas ramas de la geometría: analítica, plana, del espacio, proyectiva, descriptiva... lo que permite al alumnado adquirir destrezas en la interpretación de los sistemas de representación, conociendo mejor el mundo que le rodea, desarrollando la capacidad de abstracción y “visión espacial” para poder visualizar o imaginar objetos tridimensionales representados mediante imágenes planas y viceversa.

Al tratarse de un lenguaje específico requiere de capacidades de planificación, organización espacial, reflexión, resolución de problemas, rigor, precisión, limpieza que se pondrán en juego a través de los diferentes ámbitos de aplicación, siguiendo una serie de convenciones a escala internacional, nacional y autonómica en la elaboración de documentos técnicos.

El currículo de la materia de Dibujo Técnico es el mismo para la materia troncal en la modalidad del Bachillerato de Ciencias y para la materia específica en la modalidad del Bachillerato de Artes. Su organización en los dos cursos de Bachillerato tiene como finalidad profundizar en el desarrollo de las destrezas propias según el desarrollo cognitivo a través de la práctica.

Durante el primer curso se trabajan los saberes relacionados con el Dibujo Técnico como lenguaje de comunicación e instrumento básico para la comprensión, análisis y representación de la realidad. Se trata de que el alumno tenga una visión global de los fundamentos del Dibujo Técnico que le permita en el siguiente curso profundizar distintos aspectos de esta materia. Para ello se introducen gradualmente y de manera interrelacionada tres grandes bloques de contenidos: Geometría, Sistemas de representación y Normalización. Esta visión global permite al alumno durante el segundo curso profundizar en los aspectos más relevantes de la materia, a través de los bloques de Geometría, Sistemas de representación y Documentación gráfica de Proyectos.

“Geometría y Dibujo Técnico” desarrolla la geometría plana utilizando los elementos necesarios para resolver problemas de configuración de formas, analizar su presencia en el arte y en la naturaleza, así como sus aplicaciones al mundo científico y técnico.

El bloque de “Sistemas de representación” desarrolla los fundamentos, características y aplicaciones de la geometría proyectiva y descriptiva y las relaciones entre ellos.

La “Normalización” dota al estudiante de los procedimientos para simplificar, unificar y objetivar las representaciones gráficas, a través de un lenguaje universal hace que su utilización sea una constante a lo largo de la etapa.

El bloque, “Documentación gráfica de Proyectos” permite que el alumno interrelacione los elementos adquiridos y los utilice para elaborar y presentar, de forma individual y colectiva, un proyecto sencillo relacionado con el diseño gráfico, con la ideación de espacios arquitectónicos o con la fabricación artesanal o industrial, para lo que se hace imprescindible el trabajo en grupo y el uso de aplicaciones informáticas y tecnologías para la información, comunicación y el aprendizaje.

2 OBJETIVOS

Obj.DT.1. Conocer y valorar las posibilidades del dibujo técnico como instrumento de investigación, valorando la universalidad como lenguaje objetivo.

Obj.DT.2. Identificar la presencia del dibujo técnico en la industria, el diseño, la arquitectura, el arte o en la vida cotidiana, comprendiendo su papel como elemento de configuración.

Obj.DT.3. Conocer y comprender los fundamentos del dibujo técnico para aplicarlos a la lectura, interpretación y elaboración de diseños y planos, para la representación de formas y para la elaboración de soluciones razonadas.

Obj.DT.4. Planificar, reflexionar y evaluar sobre el proceso de realización de cualquier construcción geométrica, de representación espacial o proyectos cooperativos de construcción geométrica

Obj.DT.5. Utilizar adecuadamente y con propiedad la terminología específica del dibujo técnico.

Obj.DT.6. Utilizar con destreza los instrumentos específicos del dibujo técnico, valorando la importancia que tiene el correcto acabado y presentación del dibujo, la exactitud de los mismos, la limpieza y cuidado del soporte, así como las mejoras que puedan introducir tanto las diversas técnicas gráficas.

Obj.DT.7. Conocer y comprender los principales fundamentos de la geometría métrica aplicada para resolver gráficamente problemas de configuración de formas en el plano, valorando la precisión y la exactitud en las soluciones.

Obj.DT.8. Comprender y emplear los sistemas de representación para resolver problemas geométricos en el espacio o representar figuras tridimensionales en el plano.

Obj.DT.9. Escoger las construcciones geométricas más adecuadas a cada problema, razonando su aplicación y elegir el sistema de representación más adecuado para cada necesidad.

Obj.DT.10. Emplear el croquis y la perspectiva a mano alzada como medio de expresión gráfica con la destreza y eficacia necesarias.

Obj.DT.11. Valorar la universalidad de la normalización en el dibujo técnico como instrumento idóneo para facilitar no la producción y la comunicación; aplicar las principales normas UNE en referencia a la representación y acotación de las vistas.

Obj.DT.12. Integrar los conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos, científicos o artísticos, fomentando el método y el razonamiento del dibujo como medio de transmisión de ideas científico-técnicas o artísticas y sus aplicaciones en la vida cotidiana.

Obj.DT.13. Desarrollar un espíritu crítico y autónomo en los procesos de realización gráfica.

Obj.DT.14. Recurrir a las nuevas tecnologías como fuente de información y como instrumento de representación, interesándose por los programas de dibujo y diseño, valorando sus posibilidades en la realización de planos técnicos, representación de objetos y presentaciones adecuadas.

3 CONTENIDOS, 3 CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

DIBUJO TÉCNICO I		Curso: 1º
BLOQUE 1: Geometría y dibujo técnico		
CONTENIDOS A) Arte y dibujo técnico. Geometría en el arte y la naturaleza. Estética del dibujo técnico. El diseño industrial. Instrumentos y materiales del dibujo técnico. Características y empleo. Las nuevas tecnologías y los programas de diseño asistido por ordenador. Trazados fundamentales en el plano. Lugares geométricos. Paralelas y perpendicularidad. B) Ángulos. Operaciones con segmentos y ángulos. Ángulos de la circunferencia. C) Triángulos: puntos y rectas notables. Construcción de triángulos. Cuadriláteros: análisis y construcciones. Polígonos regulares. Construcción conociendo el lado y a partir del radio de la circunferencia circunscrita. Método general. Polígonos estrellados. D) Proporcionalidad y semejanza. Escalas: Conceptos fundamentales. Construcción de escalas gráficas. E) Transformaciones geométricas. Traslación. Giro. Simetría. Homotecia. aplicación a la construcción de formas. F) Tangencias y enlaces. Propiedades. Tangencias entre rectas y circunferencias. Tangencias entre circunferencias. Enlaces. Aplicaciones en el dibujo técnico, diseño gráfico o el diseño industrial. G) Curvas técnicas. Definición y trazado como aplicación de las tangencias. Óvalos, ovoides, volutas, espirales y hélices. Trazados principales.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Crit.DT.1.1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema “paso a paso” y/o figura de análisis elaborada previamente.	CIEE-CMCT-CAA	Est.DT.1.1.1. 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.
		Est.DT.1.1.2. 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.
		Est.DT.1.1.3. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.
		Est.DT.1.1.4. Comprende las relaciones

		métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.
		Est.DT.1.1.5. 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.
		Est.DT.1.1.6. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.
		Est.DT.1.1.7. 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.
		Est.DT.1.1.8. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría y homotecia), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.
Crit.DT.1.2. 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.	CMCT-CAA-	Est.DT.1.2.1. 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.
		Est.DT.1.2.2. 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.
		Est.DT.1.2.3. 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.
		Est.DT.1.2.4. 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.

DIBUJO TÉCNICO I		Curso: 1º
BLOQUE 2: Sistemas de representación		
CONTENIDOS A) Geometría descriptiva. Tipos de proyección. Fundamentos y finalidad de los sistemas de representación. Características fundamentales. Reversibilidad entre los sistemas. B) Sistema Diédrico: Fundamentos del sistema. Representación del punto, recta y plano. Posiciones particulares. Vistas de un cuerpo tridimensional. C) Sistema de planos acotados: Fundamentos del sistema. Representación del punto, recta y plano. Intersección de planos. Perfiles y dibujo topográfico. D) Sistemas axonométricos: Introducción. Fundamentos del sistema. Tipos de axonometría: isométrico, dimétrico, DIN-5, trimétrico. Coeficientes de reducción. E) Perspectiva isométrica. La circunferencia en perspectiva: óvalo isométrico. Representación de perspectivas de cuerpos definidos por sus vistas. F) Perspectiva caballera: características. Coeficientes de reducción. Representación de la circunferencia. Representación de volúmenes. G) Sistema cónico. Fundamentos y elementos del sistema. Elementos que influyen en la perspectiva cónica. Perspectiva cónica central. Perspectiva cónica oblicua. Representación de objetos y espacios.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES)
Crit.DT.2.1. 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.	CMCT-CIEE-CD	Est.DT.2.1.1. 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.
		Est.DT.2.1.2. 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.
		Est.DT.2.1.3. 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. Est.DT.2.1.4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.
Crit.DT.2.2. 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.	CMCT-CAA-CECC	Est.DT.2.2.1. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada y también con escuadra y cartabón, 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. Est.DT.2.2.2. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada y también con escuadra y cartabón, axonometrías convencionales (isometrías y caballeras). Est.DT.2.2.3. 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.
		Est.DT.2.2.4. Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud. Est.DT.2.2.5. 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.

Crit.DT.2.3. 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.	CMCT-CCEC	Est.DT.2.3.1. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.
		Est.DT.2.3.2. Realiza perspectivas caballeras 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.
Crit.DT.2.4. 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.	CMCT-CAA-CCEC	Est.DT.2.4.1. 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.
		Est.DT.2.4.2. 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.
		Est.DT.2.4.3. 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 alzado o con la ayuda de plantillas de curvas.

DIBUJO TÉCNICO I		Curso: 1º
BLOQUE 3: Normalización		
CONTENIDOS A) Concepto de normalización. Clasificación de las normas. Organismos de normalización. Normas fundamentales UNE; DIN, ISO. B) Rotulación normalizada. Principios generales de representación. Normas sobre vistas. C) Acotación. Métodos. Normas sobre acotaciones. Aplicación en piezas industriales y planos de arquitectura. D) El croquis acotado. E) Cortes y secciones.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Crit.DT.3.1. 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.	CCL-CSC	Est.DT.3.1.1. 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.
Crit.DT.3.2. 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 y utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.	CMCT-CCL	
		Est.DT.3.2.2. 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.
		Est.DT.3.2.3. Acota piezas industriales sencillas y espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional de acuerdo a la norma.
		Est.DT.3.2.5. Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.

ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS DT I

1ª EVALUACIÓN: BLOQUE 1: Geometría y dibujo técnico

2ª EVALUACIÓN: BLOQUE2: Sistemas de representación

3ª EVALUACIÓN BLOQUE 3: Normalización

Esta secuenciación es orientativa y puede variar a criterio del profesor.

DIBUJO TÉCNICO II		Curso: 2º
BLOQUE 1: Geometría y dibujo técnico		
CONTENIDOS A) Dibujo industrial y de arquitectura y construcción. Formas geométricas básicas como origen del diseño. Geometría en el arte y en la arquitectura. B) Trazados fundamentales en el plano. Arco capaz. Cuadrilátero inscriptible. C) Proporcionalidad, semejanzas y equivalencias. Teoremas del cateto y de la altura. Sección áurea: construcciones y propiedades. Figuras semejante. Construcción de figuras equivalentes. D) Potencia: eje y centro radical. Aplicación de la potencia a la resolución de problemas de tangencia. E) Transformaciones geométricas. Proyectividad y homografía. Homología y afinidad. Datos necesarios para definirlos. Resolución de problemas. F) Inversión. Elementos y figuras dobles. Rectas antiparalelas. Inverso de un punto. Figuras inversas de la recta y la circunferencia. Aplicación a la resolución de problemas de tangencias. G) Curvas cónicas. Elipse, hipérbola y parábola. Tangencias e intersecciones con una recta. Principales construcciones. H) Curvas cíclicas: cicloide, epicicloide, hipocicloide, evolvente de la circunferencia.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Crit.DT.1.1.1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.	CMCT-CAA	Est.DT.1.1.1. 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.
		Est.DT.1.1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al dibujo técnico aplicando los conceptos de potencia o inversión.
		Est.DT.1.1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.
		Est.DT.1.1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolas por analogía en otros

		problemas más sencillos. Est.DT.1.1.5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los lugares geométricos o ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.
Crit.DT.1.2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.	CMCT	Est.DT.1.2.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.
		Est.DT.1.2.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.
		Est.DT.1.2.3. 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.
		Est.DT.1.2.4. Traza curvas cíclicas a partir de los elementos que las definen comprendiendo su aplicación en mecánica.
Crit.DT.1.3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.	CMCT-CAA-CECC	Est.DT.1.3.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.
		Est.DT.1.3.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.
		Est.DT.1.3.3. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.

DIBUJO TÉCNICO II		Curso: 1º
BLOQUE 2: Sistemas de representación		
CONTENIDOS A) Utilización óptima de cada uno de los sistemas de representación. Ejemplos de aplicación. B) Sistema diédrico: Paralelismo. Perpendicularidad. Intersecciones. Ángulos. Distancias y verdaderas magnitudes. Métodos: abatimientos, cambios de plano y giros. Representación de figuras poliédricas y de revolución. Representación de poliedros regulares. Intersecciones con rectas y planos. Secciones y desarrollos. C) Sistema axonométrico ortogonal: Triángulo fundamental. Escalas axonométricas. Perspectiva isométrica: representación de figuras poliédricas y de revolución, perspectivas a partir de vistas. Ejercicios de croquis. Sistema axonométrico oblicuo: representación de figuras poliédricas y de revolución, perspectivas caballerías a partir de sus vistas. Ejercicios de croquis.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Crit.DT.2.1. Valorar la importancia de los sistemas de representación para desarrollar la “visión espacial”, analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.	CMCT-CAA	Est.DT.2.1.1. 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.
		Est.DT.2.1.2. Representa figuras planas contenidas en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.
		Est.DT.2.1.3. 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.
Crit.DT.2.2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que	CMCT	Est.DT.2.2.1. Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados y el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides, en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.
		Est.DT.2.2.2. 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.
		Est.DT.2.2.3. Determina la sección plana de

los conforman.		cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.
		Est.DT.2.2.4. 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.
		Est.DT.2.2.5. 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.
Crit.DT.2.3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.	CMCT-CCEC	Est.DT.2.3.1. 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 reducción.
		Est.DT.2.3.2. 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.
		Est.DT.2.3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías.

DIBUJO TÉCNICO II	Curso: 2º
BLOQUE 3: Documentación gráfica de proyectos	
CONTENIDOS A) El proyecto. Fases del proyecto: memoria, planos, pliegos de condiciones, presupuesto. B) Tipos de dibujos y planos. Recursos gráficos. C) Evaluación y valoración. D) Dibujo asistido por ordenador: el dibujo infográfico. Introducción al CAD. Entorno del trabajo. Entrada de órdenes. Entrada de coordenadas. E) Órdenes de dibujo y edición en 2D. Creación d capas. Creación de bloques. Acotación. Dibujo isométrico. Sombreados. Impresión.	

F) Modelado en 3D. Método de las superficies: mallas poligonales y edición. Giro. Simetría. Matrices de objetos en 3D. Espacio modelo-espacio papel. Objetos en movimiento. Método de los sólidos: creación de sólidos primitivos. Extrusión. Revolución. Operaciones con sólidos 3D. Renderización. Iluminación. Visualización de objetos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Crit.DT.3.1. 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, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.	CIEE-CCEC-CL	Est.DT.3.1.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico.
		Est.DT.3.1.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.
		Est.DT.3.1.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.
		Est.DT.3.1.4. 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, para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.
Crit.DT.3.2. 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.	CD-CSC-CIEE	Est.DT.3.2.1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.
		Est.DT.3.2.2. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial en 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.
		Est.DT.3.2.3. 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.
		Est.DT.3.2.4. 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.

ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS DTII

1ª EVALUACIÓN:	BLOQUE 1:	Geometría y dibujo técnico
2ª EVALUACIÓN:	BLOQUE2:	Sistemas de representación
3ª EVALUACIÓN	BLOQUE 2.	Sistemas de representación
	BLOQUE 3	Documentación gráfica de proyectos

Esta secuenciación es orientativa y puede variar.

4 PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

Los procedimientos e instrumentos de evaluación serán los mismos que para la ESO

5 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La evaluación del alumnos será lo más completa posible y para ello evaluaremos contenidos de carácter principalmente práctico, procedimentales, pero también conceptuales, debiendo sacar un mínimo de un 5. A partir de ahí, el criterio de calificación será el siguiente

Contenidos prácticos (PRÁCTICOS): 80% de la nota

Los contenidos prácticos vienen expresados en los estándares de evaluación con verbos como: dibuja, realiza, divide, resuelve, construye, diseña.

Contenidos conceptuales (TEORÍA): 20% de la nota

Los contenidos conceptuales vienen expresados en los estándares de evaluación con verbos como: comprende, identifica, selecciona, describe, visualiza...

Los contenidos conceptuales son habitualmente inherentes a los contenidos prácticos.

La calificación final de curso será la media aritmética de las tres evaluaciones y para aprobar debe ser mayor o igual a 5.

Para hacer la nota media final, la calificación de cada evaluación debe ser mayor o igual a 5,

5.1 PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN

Recuperación de las evaluaciones en mayo/junio

Si la nota media al final de las tres evaluaciones es menor que 5 se procederá a la recuperación de las evaluaciones suspendidas. La calificación de dichos exámenes irá de 0 a 10 puntos.

Prueba extraordinaria de septiembre.

La prueba extraordinaria de septiembre se realizará teniendo en cuenta todos los contenidos del curso

Alumnos con Dibujo Técnico pendiente

Todo alumno que tenga Dibujo Técnico I suspendido, recupera aprobando Dibujo Técnico II. Puede optar también por presentarse a los exámenes en las fechas que determine el Departamento.

En el caso de tener Dibujo Técnico I convalidada, la calificación será la misma que obtenga en Dibujo Técnico II.

6 EVALUACIÓN INICIAL

Se realizará igual que en la ESO

7 PLAN DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Se realizará igual que en la ESO

8 PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

La selección y organización de las actividades en el curso vendrá condicionada por las características del alumnado, la coherencia de los itinerarios de enseñanza-aprendizaje en la etapa anterior, el contexto, la lógica interna de las distintas actividades de cada bloque, la relevancia cultural en el contexto próximo, la conexión con elementos transversales, los argumentos afectivos que influyen en el aprendizaje (intereses, representaciones, necesidades del alumno, etc.) y por la posibilidad de ser reutilizados en otras situaciones y momentos.

Por lo que respecta a los recursos metodológicos, el Dibujo Técnico contemplará los mismos principios de carácter psicopedagógico que constituyen la referencia esencial para un planteamiento curricular coherente e integrador entre todas las materias de una etapa que debe reunir un carácter comprensivo a la vez que respetuoso con las diferencias individuales. Son los siguientes:

Nuestra actividad como profesores será considerada como mediadora y guía para el desarrollo de la actividad constructiva del alumno.

Se partirá del nivel de desarrollo del alumno, lo que significa considerar tanto sus capacidades como sus conocimientos previos.

Orientaremos nuestra acción a estimular en el alumno el desarrollo de competencias básicas.

Se promoverá la adquisición de aprendizajes funcionales y significativos.

Se buscarán formas de adaptación en la ayuda pedagógica a las diferentes necesidades del alumnado.

Se impulsará un estilo de evaluación que sirva como punto de referencia a nuestra actuación pedagógica, que proporcione al alumno información sobre su proceso de aprendizaje y permita la participación del alumno en el mismo a través de la autoevaluación y la coevaluación.

Se fomentará el desarrollo de la capacidad de socialización y de autonomía del alumno.

La configuración de formas y, en general, las actividades procedimentales, no son en sí mismas el objetivo básico de la materia, sino una de las vías de acceso a la comprensión y disfrute de la realidad visual. El cultivo de destrezas tiene sentido para conseguir representaciones y para interiorizar conceptos. Se desarrollará la capacidad creadora en las experiencias de los trabajos de los alumnos. Para ello se protegerá la expresión individual, se estimulará la iniciativa y la espontaneidad. Esta es una enseñanza activa con respuestas inmediatas donde el alumno debe buscar soluciones en vez de expresar la respuesta del profesor.

****Los puntos que se detallan a continuación siguen las mismas directrices que en la ESO:**

9 **PLAN DE COMPETENCIA LINGÜÍSTICA

10 **TRATAMIENTO DE LOS ELEMENTOS TRANSVERSALES

11 **ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

12 **EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN Y PROCESO DE MEJORA

13 **PROGRAMA EXPERIMENTAL DE LA COMPETENCIA DIGITAL

14 ANEXOS

14.1 LIBROS DE TEXTO PARA EL CURSO 2018 1019

1º DE ESO

Dibujo Artístico. Serie Diseña. Ed. Santillana. ISBN: 978-84-294-7376-6

2º DE ESO

Dibujo Artístico. Serie Diseña. Ed. Santillana. ISBN: 978-84-294-7532-6

4º DE ESO

Dibujo Artístico. Serie Diseña. Ed. Santillana. ISBN: 978-84-294-7766-5

Dibujo Técnico. Serie Diseña. Ed. Santillana. ISBN: 978-84-294-7350-6

1º DE BACHILLERATO,

DT1. Dibujo Técnico. Ed. Vicens Vives. ISBN: 978-84-682-2947-8

2º DE BACHILLERATO,

DT2. Dibujo Técnico. Ed. Vicens Vives. ISBN: 978-84-682-3668-1

DIARIO DE TRABAJO

DIARIO DE TRABAJO 1ª SESIÓN DÍA _____
ACTIVIDADES LLEVADAS A CABO POR EL EQUIPO
TAREAS PENDIENTES Y OBJETIVOS PARA LA PRÓXIMA CLASE

DIARIO DE TRABAJO

2ª SESIÓN DÍA _____

ACTIVIDADES LLEVADAS A CABO POR EL EQUIPO

TAREAS PENDIENTES Y OBJETIVOS PARA LA PRÓXIMA CLASE

DIARIO DE TRABAJO

3ª SESIÓN DÍA _____

ACTIVIDADES LLEVADAS A CABO POR EL EQUIPO

TAREAS PENDIENTES Y OBJETIVOS PARA LA PRÓXIMA CLASE

PROGRAMACIÓN DPTO. DE DIBUJO. IES MIGUEL SERVET

Competencias clave 	Producto final 	Recursos 
Estándares de aprendizaje 	Tareas 	Herramientas TIC 
Métodos de evaluación 	Difusión 	Agrupamientos/Organización 

Genial4

PROGRAMACIÓN DPTO. DIBUJO