Ç

PROGRAMACION DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO

2019-2020

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 EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL ESO

1 Introducción

1.1 Información generales

1.2 Niveles que imparte el departamento

1.3 La EPVA en el marco actual y legislación vigente

2 Objetivos de la materia

3 Programación EPVA 1º ESO

3.1 Contenidos, criterios de evaluación, concreción e criterios evaluables, contenidos mínimos.

3.2 Contenidos secuenciados por evaluación

4 Programación EPVA 2º ESO

4.1 Contenidos, criterios de evaluación, concreción e criterios evaluables, contenidos mínimos.

4.2 Contenidos secuenciados por evaluación

5 Programación EPVA 4º ESO

5.1 Contenidos, criterios de evaluación, concreción e criterios evaluables, contenidos mínimos.

5.2 Contenidos secuenciados por evaluación

6 Procedimientos e instrumentos de evaluación

7 Criterios de calificación

8 Evaluación inicial

9 Plan de atención a la diversidad

10 Principios metodológicos

11 Plan de competencia lingüística

12 Tratamiento de los elementos transversales

13 Actividades complementarias y extraescolares

14 Evaluación de la Programación y proceso de mejora

15 Programa experimental para la competencia informacional y digital

16**.** Libros de texto para el curso 2019-2020

GUIÓN PROGRAMACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO EN BACHILLERATO

1 Introducción

2. Objetivos

3. Contribución del Dibujo Técnico al desarrollo de las competencias clave.

4 Programación Dibujo Técnico I

4.1 Contenidos, criterios de evaluación, concreción e criterios evaluables, contenidos mínimos.

4.2 Organización y secuenciación de contenidos

5 Programación Dibujo Técnico II

5.1 Contenidos, criterios de evaluación, concreción e criterios evaluables, contenidos mínimos.

5.2 Organización y secuenciación de contenidos

6 Procedimientos e instrumentos de evaluación

7 Criterios de calificación

8 Evaluación inicial

9 Plan de atención a la diversidad

10 Principios metodológicos

11 Plan de competencia lingüística

12 Tratamiento de los elementos transversales

13 Actividades complementarias y extraescolares

14 Evaluación de la Programación y proceso de mejora

15 Programa experimental para la competencia informacional y digital

16**.** Libros de texto para el curso 2019-2020

17. Anexos

PROGRAMACIÓN DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

1 INTRODUCCIÓN

1.1 INFORMACIÓN GENERAL

El Departamento de Dibujo del IES Miguel Servet de Zaragoza esta formado por los siguientes profesores:

ap1 Dña Cristina Hernández

ap2 Dña. Laura Gómez Ramo

ap4 Don César Delpuy. (Jefe del Departamento)

1.2 NIVELES QUE IMPARTE EL DEPARTAMENTO

ap1 EPVA 1º A ESO	ap2 EPVA 1º ESO PAI	ap4 EPVA 2º A ESO
ap1 EPVA 1º B ESO	ap2 EPVA 2º C ESO	ap4 EPVA 2º B ESO
ap1 EPVA 1º C ESO	ap2 EPVA 2º F ESO	ap4 EPVA 2º D ESO
ap1 EPVA 1º D ESO	ap1 EPVA 4ºB,C ESO	ap4 DTI 1º BTO B,C
ap1 EPVA 1º E ESO	ap2 TUT 2º C ESO	ap4 DTII 2º BTO B
ap1EPVA 4º A,C ESO		ap4 VET 2º E
ap1 EPV TUT 1º E ESO		JD

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.

3. PROGRAMACIÓN EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º ESO

3.1. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, CONCRECIÓN DE CRITERIOS EVALUABLES. CONTENIDOS MÍNIMOS

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL	Curso: 1º
BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA	
CONTENIDOS: **Unidad 1. EL punto y la línea como signos de expresión.** El punto como signo gráfico-plástico. Expresividad del punto. El puntillismo. El punto en la imagen impresa y el punto digital. La línea: expresividad y funciones. La expresividad de la línea. Principales funciones de la línea. La línea en la creación de formas. El punto y la línea en el arte. La línea en la estructura compositiva. **Unidad 2. Las texturas.** La textura. Cualidades simbólicas de las texturas. Clasificación de las texturas. Textura natural o artificial. Textura orgánica o geométrica. La textura en las técnicas. La textura en el arte. La textura en el dibujo y la pintura. La textura en la escultura. La textura en la arquitectura.	

Unidad 3. Naturaleza y expresividad del color.

Color luz. Mezcla aditiva. El color en dispositivos digitales.

Color pigmento. Mezcla sustractiva. La impresión por cuatricromía.

Ordenación del color: el círculo cromático. Colores complementarios.

Simbología del color.

Dinámica del color. Los colores cálidos y fríos.

Unidad 4. La luz y el claroscuro.

Naturaleza de la luz. El fenómeno de la luz. Contraste de luces y sombras: el claroscuro.

Comportamiento de la luz. Influencia de la luz en la percepción del volumen.

La técnica del claroscuro.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	UNIDAD	CONCRECIÓN DEL CRITERIO **(*mínimos en negrita)**
Crit.PV.1.1.Identificar los elementos configuradores de la imagen.	CCL-CCEC	UD1	**CC.1.1.1 Identifica y valora la importancia del punto y la línea, analizando de manera oral y gráfica 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	UD1	CC.1.2.1 Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas.
		UD1	**CC.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 ejerciendo presión en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.**
Crit.PV.1.3. Expresar emociones utilizando distintos elementos	CIEE-CCEC	UD4	CC.1.3.1. Emplea el claroscuro para percibir la sensación volumétrica en el plano, en formas y figuras sencillas; así como en obras e imágenes

configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).			fotográficas.
		UD4	**CC.1.3.2 Experimenta la obtención de volúmenes a través del contraste de luces y sombras, tanto en formas naturales como en figuras geométricas**
		UD1	**CC.1.3.3 Experimenta y consigue la forma y el volumen mediante la mezcla óptica de puntos de color.**
		UD2 UD4	CC.1.3.4 Realiza composiciones utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores…).
Crit.PV.1.5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.	CCEC	UD3	**CC.1.5.1 Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.**
Crit.PV.1.6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	CD-CCEC	UD3	**CC.1.6.1 Diferencia entre el color luz y el color pigmento y sus aplicaciones.**
Crit.PV.1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	CAA	UD1 UD2 UD3 UD4	**CC.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	UD2	CC.1.9.1 Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante la técnicas del frotado o frottage, utilizándolas en composiciones abstractas y figurativas.
		UD3	**CC.1.9.2 Realiza composiciones con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color, con tonos fríos y**

			cálidos.
		UD3	CC.1.9.3 Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, expresando sensaciones en composiciones sencillas.
		UD4	**CC1.9.4 Realiza composiciones utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores…).**
Crit.PV.1.11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	CAA-CSC-CCEC	UD2 UD3 UD4	**CC.1.11.1 Utiliza con propiedad las técnicas grafico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.**
		UD2	CC.1.11.2 Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas y valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.
		UD3	CC.1.11.3 Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones y collages cromáticos matéricos.
		UD1 UD2 UD3 UD4	**CC.1.11.4 Mantiene el espacio de trabajo y el material en perfecto orden y estado**
		UD1 UD2 UD3 UD4	**CC.1.11.5 Trae a clase el material de dibujo en buen estado de uso.**

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL	Curso: 1º
BLOQUE 2: LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL	

CONTENIDOS:

Unidad 5. El arte de comunicar

El proceso de comunicación. El acto de comunicar.

El mensaje visual. El formato de la imagen y su mensaje. La regla de los tercios. La imagen y el sonido.

Ilusiones ópticas.

Unidad 6. La sociedad de la información

Interpretar mensajes visuales. Significado y significante.

Influencia del entorno. El juicio de la información recibida.

Los recursos visuales. El caligrama.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	UNIDAD	CONCRECIÓN DEL CRITERIO **(*mínimos en negrita)**
Crit.PV.2.1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	CMCT	UD5	CC.2.1.1 Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos; identificando y clasificando diferentes ilusiones ópticas
Crit.PV.2.3. Identificar significante y significado en un signo visual.	CCL	UD6	**CC.2.3.1 Distingue significante y significado en un signo visual.**
Crit.PV.2.4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	CCEC	UD5	**CC.2.4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.**
		U5	CC.2.4.2 Diseña ilusiones ópticas propias basándose en las leyes perceptivas
		UD5	CC.2.4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.
Crit.PV.2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.	CCEC	UD6	**CC.2.5.1 Distingue símbolos de iconos.**
Crit.PV.2.6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los	CCL-CAA	UD5 UD6	**CC.2.6.1 Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo la finalidad de la misma.**

aspectos denotativo y connotativo de la misma.		UD6	CC.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
		UD5	CC.2.6.3 Analiza los equilibrios y ritmos compositivos en imágenes gráficas y artísticas: formato y encaje en composiciones propias
Crit.PV.2.10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	CCL	UD6	**CC.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	UD5	**CC.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	UD6	**CC.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. La geometría como soporte del proceso creativo	
CONTENIDOS: **Unidad 7. Formas y elementos geométricos básicos** Génesis de elementos y formas básicas. Elementos geométricos fundamentales. El punto. La línea. Dirección y posiciones relativas entre rectas. Ángulos: Definición y características. Tipos. Posiciones. La circunferencia y el círculo.	

Unidad 8. Trazados geométricos fundamentales

Concepto de medida. Sistema métrico decimal. Sistema sexagesimal. Transporte y suma y diferencia de segmentos y ángulos.

Distancia entre elementos geométricos

División de un segmento en partes iguales. Teorema de Tales.

Lugares geométricos básicos en el plano. Aplicaciones.

Construcción y operatividad con ángulos. Trazado de ángulos con la escuadra y el cartabón. Trazado de ángulos con el compás. Operatividad con ángulos.

División de la circunferencia en partes iguales.

Unidad 9. Formas poligonales regulares

Triángulos. Definición y designación. Propiedades fundamentales. Clasificación y denominación de los triángulos. Líneas y puntos notables. Construcción de triángulos.

Cuadriláteros. Definición y designación. Propiedad fundamental. Clasificación y denominación de los cuadriláteros convexos. Construcción de cuadriláteros.

Formas poligonales. Elementos y denominación. Propiedades.

Polígonos regulares inscritos en una circunferencia mediante la división de dicha circunferencia.

Presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	UNIDAD	CONCRECIÓN DEL CRITERIO **(*mínimos en negrita)**
Crit.PV.3.1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	CMCT-CCEC		**CC.3.1.1 Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma**
			CC.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		**CC.3.2.1. Señala dos de las aristas de un paralepípedo 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 escuadra y el	CMCT		**CC.3.3.2. Traza rectas paralelas, oblicuas y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra**

cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.			**y cartabón con suficiente precisión**.
		UD7	CC.3.3.3 Crea diseños lineales con el empleo adecuado de la escuadra y el cartabón.
		UD7	**CC.3.3.4 Emplea las plantillas (escuadra y cartabón) para el trazado de paralelas, perpendiculares y rectas a 45º.**
Crit.PV.3.4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	CMCT	UD9	**CC.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	UD9	**CC.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 posibilita.**
		UD8	CC.3.5.2 Ensaya el manejo preciso del compás para la realización de construcciones geométricas y para transportar magnitudes y arcos de circunferencia.
		UD8	CC.3.5.3 Divide la circunferencia en 4, 6, 8..partes iguales, usando el compás para la creación de los elementos geométricos que se posibilitan; así como el diseño de variada ornamentación
		UD7	CC.3.5.4 Ensaya el manejo preciso del compás para la realización de construcciones geométricas y diferentes ornamentaciones.
Crit.PV.3.6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	CMCT	UD8	**CC.3.6.1 Identifica diversos ángulos 30º, 45º, 60º y 90º en la escuadra y el cartabón**.
Crit.PV.3.7. Estudiar la suma y resta de ángulos y	CMCT	UD8	**CC.3.7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos usando adecuadamente las**

comprender la forma de medirlos.			**herramientas geométricas.**
		UD7	CC.3.7.2 Identifica los ángulos de 30º, 45º, 60º y 90º en la escuadra y el cartabón.
		UD8	**CC.3.7.3 Ejecuta correctamente la creación de trazados geométricos básicos: construcción de ángulos**
Crit.PV.3.8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	CMCT	UD8	**CC.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	UD9	**CC.3.9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, usando adecuadamente las herramientas geométricas.**
Crit.PV.3.10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	CMCT	UD9	**CC.3.10.1 Ejecuta correctamente la creación de trazados geométricos básicos: mediatriz y mediana**
Crit.PV.3.11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	CMCT	UD8	**CC.3.11.1 Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.**
Crit PV. 3.12. Conocer lugares geométricos y definirlos	CAA-CSC-CIEE	UD8	**CC.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	UD9	**CC.3.13.1 Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.**
Crit.PV.3.14. Construir	CMCT-CAA	UD9	**CC.3.14.1 Construye un triángulo**

triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).			**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	UD9	**CC.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	UD9	**CC.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	UD9	**CC.3.17.1 Clasifica cualquier cuadrilátero**
Crit.PV.3.18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	CMCT-CAA	UD9	**CC.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		**CC 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	UD9	**CC.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	UD9	**CC.3.21.1 Construye correctamente polígonos regulares de 3, 4, 6 y 8 lados conocido el lado.**

3.2 CONTENIDOS SECUENCIADOS POR EVALUACIÓN

1ª EVALUACIÓN 1º ESO

BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA

41 Sesiones

CONTENIDOS:

Unidad 1. EL punto y la línea como signos de expresión.

El punto como signo gráfico-plástico. Expresividad del punto. El puntillismo. El punto en la imagen impresa y el punto digital.

La línea: expresividad y funciones. La expresividad de la línea. Principales funciones de la línea. La línea en la creación de formas.

El punto y la línea en el arte. La línea en la estructura compositiva.

Unidad 2. Las texturas.

La textura. Cualidades simbólicas de las texturas.

Clasificación de las texturas. Textura natural o artificial. Textura orgánica o geométrica. La textura en las técnicas.

La textura en el arte. La textura en el dibujo y la pintura. La textura en la escultura. La textura en la arquitectura.

Unidad 3. Naturaleza y expresividad del color.

Color luz. Mezcla aditiva. El color en dispositivos digitales.

Color pigmento. Mezcla sustractiva. La impresión por cuatricromía.

Ordenación del color: el círculo cromático. Colores complementarios.

Simbología del color.

Dinámica del color. Los colores cálidos y fríos.

Unidad 4. La luz y el claroscuro.

Naturaleza de la luz. El fenómeno de la luz. Contraste de luces y sombras: el claroscuro.

Comportamiento de la luz. Influencia de la luz en la percepción del volumen.

La técnica del claroscuro

2ª EVALUACIÓN 1º ESO

BLOQUE 3: DIBUJO TÉCNICO. La geometría como soporte del proceso creativo

38 Sesiones

CONTENIDOS:

Unidad 7. Formas y elementos geométricos básicos

Génesis de elementos y formas básicas.

Elementos geométricos fundamentales. El punto. La línea. Dirección y posiciones relativas entre rectas.

Ángulos: Definición y características. Tipos. Posiciones.

La circunferencia y el círculo.

Unidad 8. Trazados geométricos fundamentales

Concepto de medida. Sistema métrico decimal. Sistema sexagesimal. Transporte y suma y diferencia de segmentos y ángulos.

Distancia entre elementos geométricos

División de un segmento en partes iguales. Teorema de Tales.

Lugares geométricos básicos en el plano. Aplicaciones.

Construcción y operatividad con ángulos. Trazado de ángulos con la escuadra y el cartabón. Trazado de ángulos con el compás. Operatividad con ángulos.

División de la circunferencia en partes iguales.

Unidad 9. Formas poligonales regulares

Triángulos. Definición y designación. Propiedades fundamentales. Clasificación y denominación de los triángulos. Líneas y puntos notables. Construcción de triángulos.

Cuadriláteros. Definición y designación. Propiedad fundamental. Clasificación y denominación de los cuadriláteros convexos. Construcción de cuadriláteros.

Formas poligonales. Elementos y denominación. Propiedades.

Polígonos regulares inscritos en una circunferencia mediante la división de dicha circunferencia.

Presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.

3ª EVALUACIÓN 1º ESO

BLOQUE 2: LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

29 Sesiones

CONTENIDOS:

Unidad 5. El arte de comunicar

El proceso de comunicación. El acto de comunicar.

El mensaje visual. El formato de la imagen y su mensaje. La regla de los tercios. La imagen y el sonido. Ilusiones ópticas.

Unidad 6. La sociedad de la información

Interpretar mensajes visuales. Significado y significante.

Influencia del entorno. El juicio de la información recibida.

Los recursos visuales. El caligrama.

4. PROGRAMACIÓN EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 2º ESO

4.1. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES. CONTENIDOS MÍNIMOS

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL	Curso: 2º
BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA. Elementos configuradores del lenguaje visual.	
CONTENIDOS: **Unidad 1. Signos, formas y texturas** El punto como signo gráfico-plástico. El punto y su expresividad. El puntillismo. El punto en la imagen impresa y el punto digital. La línea como elemento de expresión. La línea y su expresividad. La línea en la creación de formas. La línea en la obtención del volumen. La forma. La forma y sus tipos. Posiciones relativas. Formas geométricas y orgánicas. La textura. Características tipológicas de las texturas: táctil y visual; naturales y artificiales; y orgánicas o geométricas. La textura en el arte: la textura en el dibujo y la pintura, en la escultura y en la arquitectura. **Unidad 2. Color y creatividad** Percepción y naturaleza del color. Génesis del color. La luz y el espectro visible. Color luz. Mezcla aditiva. Color pigmento. Mezcla sustractiva. Ordenación bidimensional del color: el círculo cromático. Ordenación y movimiento del color en el espacio: Tono o color, luminosidad o valor y saturación o intensidad. Comportamiento y acción del color. Tonos fríos. Tonos cálidos. Los colores complementarios. Dinámica y perspectiva del color. Armonías cromáticas. Armonía monocromática, por triadas, por analogía y policromática. El poder simbólico del color. **Unidad 3. Luces y sombras** Naturaleza de la luz. El fenómeno de la luz. Contraste de luces y sombras: el volumen. Influencia de la luz en la percepción de los objetos: luz frontal, luz cenital, contraluz, luz lateral y luz inferior. Comportamiento de la luz. Gama de luminosidad y valor tonal. Captura de la luz: el claroscuro. Tres pasos clave. La luz en el arte de la pintura y la fotografía. **Unidad 4. La composición** Componer. Elementos de la composición en el lenguaje visual. Las masas y sus relaciones. Relación figura-fondo. Las líneas maestras. Composiciones estáticas y dinámicas. Formato y encaje.	

El ritmo visual en la composición. Ritmo uniforme. Ritmo alterno o binario. Ritmo creciente o decreciente y ritmo convergente o divergente. La composición modular			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	UNIDAD	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES **(*mínimos en negrita)**
Crit.PV.1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	CCL-CCEC	UD1	**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 grafico plásticas propias y ajenas.**
Crit.PV.1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	CAAC-CCEC	UD1	**Est.PV.1.2.1. 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	UD1	**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	UD4	**Est.PV.1.4.1 Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según unas propuestas establecidas.**
		UD4	Est.PV.1.4.2 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	UD2	**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	CD-CCEC	UD2	Est.PV.1.6.1. Realiza modificaciones del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC,

del color luz y el color pigmento.			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	UD1	**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	UD4	**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	UD4	**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	UD4	**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 grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	CAA-CSC-CCEC	UD4	Est.PV.1.11.1. Utiliza con propiedad las técnicas grafico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
		UD3	**Est.PV.1.11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.**
		UD1 UD2	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.
		UD4	Est.PV.1.11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.
		UD4	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.
		UD1 UD2 UD3 UD4	**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.**
		UD1 UD2 UD3 UD4	**Est.PV.1.11.8 Trae a clase el material de dibujo en buen estado de uso.**

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL	**Curso: 2º**
BLOQUE 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL. Los lenguajes audiovisuales	
CONTENIDOS **Unidad 5. La percepción y el lenguaje visual** La percepción visual. Teoría de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Ilusiones perceptivas. Figuras u objetos imposibles. Figuras dobles. Ilusiones de movimiento (Op-Art o Arte Óptico). La fuerza del lenguaje visual. Aplicaciones. Elementos y tipos de lenguajes visuales: lenguaje gráfico, pictórico, escultórico y arquitectónico. Iconos, símbolos y logotipos.	

Lectura de la imagen. Esquema general de lectura. Lectura de una fotografía. Lectura de una imagen publicitaria. **Unidad 6. La comunicación audiovisual** La imagen fija. La fotografía: claves formales. Los ajustes de la cámara fotográfica. La fotografía: claves conceptuales. El cómic y las tiras cómicas. El lenguaje del cómic. La imagen en movimiento. El lenguaje de animación. El lenguaje cinematográfico. El lenguaje televisivo. El lenguaje multimedia. Presentaciones multimedia			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	UNIDAD	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	UD5	**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	UD5	**Est.PV.2.2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.**
		UD5	Est.PV.2.2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.
Crit.PV.2.3. Identificar significante y significado en un signo visual.	CCL	UD5	**Est.PV.2.3.1. Distingue significante y significado en un signo visual.**
Crit.PV.2.4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	CCEC	UD5	Est.PV.2.4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.
		UD5	Est.PV.2.4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.
		UD5	**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 significante-significado: símbolos e iconos.	CCEC	UD5	Est.PV.2.5.1. Distingue símbolos de iconos identificando diferentes tipos.
		UD5	**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	UD5	**Est.PV.2.6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.**
		UD5	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	UD6	**Est.PV.2.7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.**
		UD6	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	UD6	**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	UD6	**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	UD5	**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	UD6	**Est.PV.2.11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.**
		UD6	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,	CSC-CCEC	UD5	**Est.PV.2.13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios, visuales y audiovisuales, apreciando y respetando obras de**

valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.			**diferentes estilos y tendencias.**
Crit.PV.2.14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	CCL-CCEC	UD5	**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 histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	CCEC-CSC	UD6	**Est.PV.2.15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en 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	UD6	Est.PV.2.16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.
		UD5 UD6	**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	
U.D. 7. Trazados geométricos básicos en el diseño Génesis de las formas básicas. Elementos geométricos fundamentales. El punto. La línea. Situación y posiciones relativas entre rectas. Distancias. Ángulos: tipos, posiciones relativas y suma y diferencia de ángulos. Lugares geométricos básicos en el plano. Operatividad con ángulos: trisección de un ángulo recto y llano. Bisectriz de un ángulo de vértice inaccesible. Triángulos. Definición y designación. Propiedades fundamentales. Clasificación.	

Cuadriláteros. Definición y designación. Propiedad fundamental. Clasificación.

La circunferencia y el círculo.

U.D. 8. Formas y estructuras poligonales. Redes modulares

Formas poligonales. Elementos y denominación. Propiedades.

Polígonos regulares inscritos en una circunferencia.

Trazado de polígonos regulares dado el lado.

Polígonos regulares estrellados. Diseños decorativos.

Redes modulares básicas.

U.D. 9. Tangencias y enlaces

Tangencias. Principios básicos.

Trazado de rectas tangentes a una circunferencia.

Trazado de rectas tangentes a dos circunferencias. Consideraciones importantes. Tangencias y enlaces en el diseño.

Enlaces en curvas técnicas.

U.D. 10. Proporción, antropometría y escalas

El lenguaje de la proporción. Concepto de proporción y semejanza entre figuras.

Escalas. Tipos de escalas. Escalas gráficas.

La proporción humana. El canon humano. Las proporciones en el rostro.

El cuerpo humano y su entorno.

La desproporción. La reproducción mediante cuadrícula.

Representación objetiva de fformas tridimensionales en el plano

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	UNIDAD	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	UD7	Est.PV.3.1.1. Utiliza los elementos geométricos básicos con propiedad, reconociéndolos en la naturaleza y el entorno.
		UD7	**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	CMCT-CAA	UD7	**Est.PV.3.2.1. Descubre y referencia las relaciones entre los elementos básicos en el plano y en el espacio.**

con tres 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	UD7	**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	UD7	**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	UD8	**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	UD7	**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	UD7	**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	UD7	**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	UD7	**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	UD7	**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	UD7	**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 3.12. ---	---	---	---
Crit.PV.3.13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	CMCT-CCEC	UD7	**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	UD7	**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	UD7	**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	UD7	**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	UD7	**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	CMCT-CAA	UD7	**Est.PV.3.18.1. Construye paralelogramos razonando sobre el proceso realizado.**

paralelogramos.			
Crit.PV.3.19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	CMCT	UD8	**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	UD8	**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	UD8	**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	UD9	**Est.PV.3.22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.**
		UD9	**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	UD9	**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	UD9	**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	UD9	**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	UD8	**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	UD10	**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	UD10	**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 construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	CMCT-CCEC	UD10	**Est.PV.3.29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.**
		UD10	**Est.PV.3.29.2. Trae a clase el material de dibujo técnico en buen estado**

4.2 CONTENIDOS SECUENCIADOS POR EVALUACIÓN

1ª EVALUACIÓN 2º ESO

BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA. Elementos configuradores del lenguaje visual.

41 Sesiones

CONTENIDOS:

Unidad 1. Signos, formas y texturas

El punto como signo gráfico-plástico. El punto y su expresividad. El puntillismo. El punto en la imagen impresa y el punto digital.

La línea como elemento de expresión. La línea y su expresividad. La línea en la creación de formas. La línea en la obtención del volumen.
La forma. La forma y sus tipos. Posiciones relativas. Formas geométricas y orgánicas.
La textura. Características tipológicas de las texturas: táctil y visual; naturales y artificiales; y orgánicas o geométricas.
La textura en el arte: la textura en el dibujo y la pintura, en la escultura y en la arquitectura.

Unidad 2. Color y creatividad

Percepción y naturaleza del color. Génesis del color. La luz y el espectro visible.

Color luz. Mezcla aditiva. Color pigmento. Mezcla sustractiva.

Ordenación bidimensional del color: el círculo cromático.

Ordenación y movimiento del color en el espacio: Tono o color, luminosidad o valor y saturación o intensidad.

Comportamiento y acción del color. Tonos fríos. Tonos cálidos. Los colores complementarios. Dinámica y perspectiva del color.

Armonías cromáticas. Armonía monocromática, por triadas, por analogía y policromática.

El poder simbólico del color.

Unidad 3. Luces y sombras

Naturaleza de la luz. El fenómeno de la luz. Contraste de luces y sombras: el volumen.
Influencia de la luz en la percepción de los objetos: luz frontal, luz cenital, contraluz, luz lateral y luz inferior.
Comportamiento de la luz. Gama de luminosidad y valor tonal.
Captura de la luz: el claroscuro. Tres pasos clave.
La luz en el arte de la pintura y la fotografía.

Unidad 4. La composición

Componer.
Elementos de la composición en el lenguaje visual. Las masas y sus relaciones. Relación figura-fondo.
Las líneas maestras. Composiciones estáticas y dinámicas.
Formato y encaje.
El ritmo visual en la composición. Ritmo uniforme. Ritmo alterno o binario. Ritmo creciente o decreciente y ritmo convergente o divergente.
La composición modular

2ª EVALUACIÓN 2º ESO

BLOQUE 3: Dibujo técnico

38 Sesiones

U.D. 7. Trazados geométricos básicos en el diseño

Génesis de las formas básicas.

Elementos geométricos fundamentales. El punto. La línea. Situación y posiciones relativas entre rectas.

Distancias.

Ángulos: tipos, posiciones relativas y suma y diferencia de ángulos.

Lugares geométricos básicos en el plano.

Operatividad con ángulos: trisección de un ángulo recto y llano. Bisectriz de un ángulo de vértice inaccesible.

Triángulos. Definición y designación. Propiedades fundamentales. Clasificación.

Cuadriláteros. Definición y designación. Propiedad fundamental. Clasificación.

La circunferencia y el círculo.

U.D. 8. Formas y estructuras poligonales. Redes modulares

Formas poligonales. Elementos y denominación. Propiedades.

Polígonos regulares inscritos en una circunferencia.

Trazado de polígonos regulares dado el lado.

Polígonos regulares estrellados. Diseños decorativos.

Redes modulares básicas.

U.D. 9. Tangencias y enlaces

Tangencias. Principios básicos.

Trazado de rectas tangentes a una circunferencia.

Trazado de rectas tangentes a dos circunferencias. Consideraciones importantes. Tangencias y enlaces en el diseño.

Enlaces en curvas técnicas.

U.D. 10. Proporción, antropometría y escalas

El lenguaje de la proporción. Concepto de proporción y semejanza entre figuras.

Escalas. Tipos de escalas. Escalas gráficas.

La proporción humana. El canon humano. Las proporciones en el rostro.

El cuerpo humano y su entorno.

La desproporción. La reproducción mediante cuadrícula.

Representación objetiva de fformas tridimensionales en el plano

3ª EVALUACIÓN 2º ESO

BLOQUE 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL. Los lenguajes audiovisuales

28 Sesiones

CONTENIDOS

Unidad 5. La percepción y el lenguaje visual

La percepción visual. Teoría de la Gestalt.

Ilusiones ópticas. Ilusiones perceptivas. Figuras u objetos imposibles. Figuras dobles. Ilusiones de movimiento (Op-Art o Arte Óptico).

La fuerza del lenguaje visual. Aplicaciones. Elementos y tipos de lenguajes visuales: lenguaje gráfico, pictórico, escultórico y arquitectónico.

Iconos, símbolos y logotipos.

Lectura de la imagen. Esquema general de lectura. Lectura de una fotografía. Lectura de una imagen publicitaria.

Unidad 6. La comunicación audiovisual

La imagen fija. La fotografía: claves formales. Los ajustes de la cámara fotográfica. La fotografía: claves conceptuales. El cómic y las tiras cómicas. El lenguaje del cómic.

La imagen en movimiento. El lenguaje de animación. El lenguaje cinematográfico. El lenguaje televisivo. El lenguaje multimedia.

Presentaciones multimedia

5 PROGRAMACIÓN EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 4º ESO

5.1. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES. CONTENIDOS MÍNIMOS

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL			Curso: 4º
BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA. Elementos configuradotes del lenguaje visual			
CONTENIDOS **U.D. 1.Expresividad de los elementos visuales** El punto y la línea como signos visuales. El punto y su expresividad. La línea y su expresividad. La línea en la creación de formas. La textura. La textura en las técnicas. El color. Colores complementarios. Gamas cálidas y frías. Simbología de los colores. U**.D. 2. La composición** El arte de componer. Proporción y encaje. Equilibrio visual en la composición. Las masas y sus relaciones. Criterios compositivos básicos. La línea en la estructura compositiva. Líneas maestras. El ritmo visual. Ritmo uniforme, alterno o binario, creciente o decreciente y convergente o divergente.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	UNIDAD	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES **(*mínimos en negrita)**

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 códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	CSC-CIEE-CCEC	UD2	**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.**
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	UD2	Est.PV.1.2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando soportes, materiales y técnicas con precisión.
		UD2	**Est.PV.1.2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.**
		UD1	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	UD1 UD2	**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.**
		UD1 UD2	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.
		UD1 UD2	**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
		UD1 UD2	**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	UD2	**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, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.	CCL-CCEC	UD2	**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.**
			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. La geometría como soporte del proceso creativo	
CONTENIDOS: **UD.3 Trazados geométricos** Formas estructurales básicas. El triángulo, el cuadrado y el círculo. Formas poligonales. Elementos y denominación. Propiedades Polígonos regulares. Inscritos en una circunferencia mediante su división en X partes. Trazado de polígonos dado el lado. Polígonos regulares estrellados.	

Redes modulares básicas. Composiciones modulares en el arte.

Tangencias. Principios básicos. Trazado de rectas tangentes a una y a dos circunferencias

UD 4 Sistema diédrico

Representación objetiva de sólidos. Sistema descriptivo. Sistema perceptivo.

Esquema conceptual de los sistemas de representación. Influencia de la luz en la percepción del volumen.

Proyecciones o vistas diédricas de un sólido.

El sistema diédrico en el diseño.

UD 5 Perspectivas axonométrica y cónica

La perspectiva axonométrica. Características axonométricas. La perspectiva isométrica. La perspectiva caballera.

Trazado de la perspectiva axonométrica isométrica. Construcción de la perspectiva isométrica. Trazado de partes circulares.

Trazado de la perspectiva frontal y planimétrica. Construcción de la perspectiva frontal. Construcción de la perspectiva planimétrica.

Fundamentos de la perspectiva cónica. Tipos de perspectivas cónicas más comunes. Elementos de la perspectiva cónica o lineal.

Perspectiva cónica frontal o paralela. Pasos en el trazado de la perspectiva frontal. Método de los puntos distancia.
Perspectiva cónica oblicua o angular. Método de los puntos métricos

UD 6 El ordenador como herramienta de dibujo

El ordenador. El hardware. El software.

La imagen digital. Imágenes de mapa de bits. Gráficos vectoriales.

El dibujo asistido por ordenador (DAO). SketchUp. Construir figuras 3D

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	UNIDAD	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES **(*mínimos en negrita)**
Crit.PV.2.1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde	CMCT-CCEC	UD3	Est.PV.2.1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del expresivo.
		UD3	**Est.PV.2.1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.**

intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.		UD3	**Est.PV.2.1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.**
		UD3	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 artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.	CMCT	UD4	Est.PV.2.2.1. Visualiza y realiza croquis de formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.
		UD4	**Est.PV.2.2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.**
		UD5	**Est.PV.2.2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuados.**
		UD5	**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	UD6	Est.PV.2.3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.
		UD3 UD4 UD5 UD6	**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

UD 7 La comunicación visual

El proceso de comunicación. El acto de comunicar.

El mensaje visual. El sonido en la imagen. Influencia en el entorno. El juicio de la información recibida.

Publicidad en el entorno.

La imagen publicitaria. Esquema de lectura.

UD 8 La importancia del diseño

El diseño.

Ámbitos del diseño. Diseño de moda. Diseño arquitectónico. Diseño de interiores. Diseño industrial. Diseño gráfico.

Categorías del diseño gráfico. Ramas del diseño gráfico. Diseño editorial. Diseño corporativo. Diseño publicitario.

La responsabilidad del diseñador. La importancia social del diseño.

UD 9 El proceso creativo

El proceso de creación. Toma de contacto. Tratamiento. Solución. Evaluación. Lanzamiento.

La marca y el logotipo. Logotipo. Isotipo. Isologo e imagotipo.

La tipografía en el diseño. Forma y significado de la tipografía. Las familias tipográficas.
El color como elemento codificador.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	UNIDAD	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES **(*mínimos en negrita)**
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 valorando sus distintas fases.	CCL-CCEC	UD7	Est.PV.3.1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual y analiza su presencia en las imágenes y formas.
		UD7	**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.**

Crit.PV.3.2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	CCEC	UD8	**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	UD8	**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.**
		UD9	Est.PV.3.3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.
		UD8 UD9	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.
		UD8	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.
		UD8 UD9	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 **UD 10 La evolución de la imagen** Las nuevas posibilidades digitales. Nuevos medios creativos. La moderna retórica visual. La transformación del cómic. Del cómic a la gran pantalla. El medio audiovisual. Elementos audiovisuales. Análisis de la secuencia audiovisual. Esquema de lectura. Lectura de un anuncio.	

UD 11 La imagen digital

La imagen fotográfica. La fotografía: claves formales. Los ajustes de la cámara fotográfica. La fotografía: claves conceptuales.

La composición fotográfica. La regla de los tercios.

Tratamiento de la imagen. Fotomontaje en Gimp. Formatos de archivo.

UD 12 El lenguaje audiovisual

La imagen dinámica. El inicio del mundo audiovisual.

El lenguaje audiovisual. Los elementos auditivos. El mensaje de la imagen.

La importancia de la cámara. Movimientos de cámara. Ángulos de cámara. Principales planos.

El diseño audiovisual. Estructura del audiovisual. El guión. El storyboard. El rodaje o grabación. Los efectos especiales.

La edición audiovisual. El canal de audio.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	UNIDAD	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES **(*mínimos en negrita)**
Crit.PV.4.1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.	CCL-CCEC	UD10	Est.PV.4.1.1. Analiza los recursos audiovisuales que aparecen en distintas obras cinematográficas valorando sus factores expresivos.
		UD12	**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	UD12	Est.PV.4.2.1. Visiona diferentes obras cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.
		UD11	**Est.PV.4.2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.**
		UD12	**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	UD11	Est.PV.4.3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.
		UD10	**Est.PV.4.3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.**
		UD11	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	UD10	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.

5.2 CONTENIDOS SECUENCIADOS POR EVALUACIÓN

1ª EVALUACIÓN 4º ESO

BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA. Elementos configuradotes del lenguaje visual

41 Sesiones

CONTENIDOS

U.D. 1.Expresividad de los elementos visuales

El punto y la línea como signos visuales. El punto y su expresividad. La línea y su expresividad. La línea en la creación de formas.

La textura. La textura en las técnicas.

El color. Colores complementarios. Gamas cálidas y frías. Simbología de los colores.

U**.D. 2. La composición**

El arte de componer. Proporción y encaje.

Equilibrio visual en la composición. Las masas y sus relaciones. Criterios compositivos básicos.

La línea en la estructura compositiva. Líneas maestras.

El ritmo visual. Ritmo uniforme, alterno o binario, creciente o decreciente y convergente o divergente.

BLOQUE 3: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO.

CONTENIDOS

UD 7 La comunicación visual

El proceso de comunicación. El acto de comunicar.

El mensaje visual. El sonido en la imagen. Influencia en el entorno. El juicio de la información recibida.

Publicidad en el entorno.

La imagen publicitaria. Esquema de lectura.

UD 8 La importancia del diseño

El diseño.

Ámbitos del diseño. Diseño de moda. Diseño arquitectónico. Diseño de interiores. Diseño industrial. Diseño gráfico.

Categorías del diseño gráfico. Ramas del diseño gráfico. Diseño editorial. Diseño corporativo. Diseño publicitario.

La responsabilidad del diseñador. La importancia social del diseño.

UD 9 El proceso creativo

El proceso de creación. Toma de contacto. Tratamiento. Solución. Evaluación. Lanzamiento.

La marca y el logotipo. Logotipo. Isotipo. Isologo e imagotipo.

La tipografía en el diseño. Forma y significado de la tipografía. Las familias tipográficas.

El color como elemento codificador.

2ª EVALUACIÓN 4º ESO

BLOQUE 2: Dibujo Técnico

38 Sesiones

CONTENIDOS:

UD.3 Trazados geométricos

Formas estructurales básicas. El triángulo, el cuadrado y el círculo.

Formas poligonales. Elementos y denominación. Propiedades

Polígonos regulares. Inscritos en una circunferencia mediante su división en X partes. Trazado de polígonos dado el lado. Polígonos regulares estrellados.

Redes modulares básicas. Composiciones modulares en el arte.

Tangencias. Principios básicos. Trazado de rectas tangentes a una y a dos circunferencias

UD 4 Sistema diédrico

Representación objetiva de sólidos. Sistema descriptivo. Sistema perceptivo.

Esquema conceptual de los sistemas de representación. Influencia de la luz en la percepción del volumen.

Proyecciones o vistas diédricas de un sólido.

El sistema diédrico en el diseño.

UD 5 Perspectivas axonométrica y cónica

La perspectiva axonométrica. Características axonométricas. La perspectiva isométrica. La perspectiva caballera.

Trazado de la perspectiva axonométrica isométrica. Construcción de la perspectiva isométrica. Trazado de partes circulares.

Trazado de la perspectiva frontal y planimétrica. Construcción de la perspectiva frontal. Construcción de la perspectiva planimétrica.

Fundamentos de la perspectiva cónica. Tipos de perspectivas cónicas más comunes. Elementos de la perspectiva cónica o lineal.

Perspectiva cónica frontal o paralela. Pasos en el trazado de la perspectiva frontal. Método de los puntos distancia.

Perspectiva cónica oblicua o angular. Método de los puntos métricos

UD 6 El ordenador como herramienta de dibujo

El ordenador. El hardware. El software.

La imagen digital. Imágenes de mapa de bits. Gráficos vectoriales.

El dibujo asistido por ordenador (DAO). SketchUp. Construir figuras 3D

3ª EVALUACIÓN 4º ESO

BLOQUE 4: LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

29 Sesiones

CONTENIDOS

UD 10 La evolución de la imagen

Las nuevas posibilidades digitales. Nuevos medios creativos. La moderna retórica visual.

La transformación del cómic. Del cómic a la gran pantalla.

El medio audiovisual.

Elementos audiovisuales.

Análisis de la secuencia audiovisual. Esquema de lectura. Lectura de un anuncio.

UD 11 La imagen digital

La imagen fotográfica. La fotografía: claves formales. Los ajustes de la cámara fotográfica. La fotografía: claves conceptuales.

La composición fotográfica. La regla de los tercios.

Tratamiento de la imagen. Fotomontaje en Gimp. Formatos de archivo.

UD 12 El lenguaje audiovisual

La imagen dinámica. El inicio del mundo audiovisual.

El lenguaje audiovisual. Los elementos auditivos. El mensaje de la imagen.

La importancia de la cámara. Movimientos de cámara. Ángulos de cámara. Principales planos.

El diseño audiovisual. Estructura del audiovisual. El guión. El storyboard. El rodaje o grabación. Los efectos especiales.
La edición audiovisual. El canal de audio.

6 PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

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

6.1 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:

Cuaderno del profesor donde se anotan analógica o digitalmente las notas, faltas de asistencia y comportamiento, y en general toda aquella información que el profesor considere oportuna.

Diario de clase donde se anota lo realizado en clase dia a dia.

6.2 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:
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.

6.3 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.

6.4 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**, el alumno debe presentar los trabajos no entregados y/o suspendidos en el plazo y forma que determine el profesor. La nota de estos trabajos será como máximo un 5 y promediará junto al resto de calificaciones para calcular la nota. Ésta debe ser mayor o igual a 5 para aprobar la evaluación correspondiente.

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

Para obtener la **nota final** de curso, se hará la media aritmética de las notas correspondientes a las tres evaluaciones.

Para poder promediar las notas de las tres evaluaciones, será necesario tener una **nota igual o superior a 3,5** en cada una de ellas.

6.5 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 como máximo un 5.
Los alumnos que aprueban una materia en el último curso del ciclo, aprueban automáticamente el ciclo completo.

6.6 Prueba extraordinaria de septiembre.

La prueba extraordinaria de septiembre se realizará teniendo en cuenta los estándares de aprendizaje mínimos del curso por bloques de contenidos en 2º y 4º de ESO y la concreción del criterio mínimo para 1º de ESO.

7 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La evaluación de los alumnos será lo más completa posible y para ello evaluaremos contenidos de carácter principalmente práctico, procedimentales, pero también actitudinales y conceptuales, debiendo sacar como mínimo un 5 para aprobar. 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.

En la nota final del curso se tendrá en cuenta tanto las notas del último trimestre, como todas las de las evaluaciones anteriores., siendo la media de las tres evaluaciones.

Si la nota final está en el intervalo:

0,0 – 1,5, se le calificará con INSUFICIENTE - 1

1,6 – 2,5,se le calificará con INSUFICIENTE - 2

2,6– 3,5, se le calificará con INSUFICIENTE - 3

3,6 – 4,9, se le calificará con INSUFICIENTE - 4

5,0 - 5,5, se le calificará con SUFICIENTE - 5

5,6 – 6,5, se le calificará con BIEN - 6

6,6 – 7,5, se le calificará con NOTABLE –7

7,6 – 8,5, se le calificará con NOTABLE -8

8,6 – 9,5, se le calificará con SOBRESALIENTE - 9

9,6 - 10, se le calificará con SOBRESALIENTE - 10

Para poder promediar las notas de las tres evaluaciones, será necesario tener una **nota igual o superior a 3,5** en cada una de ellas.

8. 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.

9 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.

10 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.

11 PLAN DE COMPETENCIA LINGÜÍSTICA

11.1 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.

11.2 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.

12 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

12.1.- 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

12.2 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 reciproco 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.

13 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

14 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 Satisfactoria
Motivación del profesor hacia la materia					Suficiente Insuficiente
Realizar actividades que supongan un desarrollo de	Diaria	Profesores que imparten la asignatura.	Test de evaluación de la actividad de la capacidad	Jefe departamento/ profesor responsable de	Muy satisfactoria Satisfactoria Suficiente

las capacidades y habilidades plásticas			físico-deportiva	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					

15. 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.

16. LIBROS DE TEXTO PARA EL CURSO 2019 1020

1º ESO

VVAA. Educación Plástica, Visual y Audiovisual I Dibujo Artístico. Serie Diseña. ISBN: 9788429473766

2º ESO

VVAA. Educación Plástica, Visual y Audiovisual II Dibujo Artístico. Serie Diseña.. ISBN: 9788429475326

4º ESO

VVAA. Educación Plástica, Visual y Audiovisual IV Dibujo Artístico. Serie Diseña ISBN: 9788429477665

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. CONTRIBUCIÓN DEL DIBUJO TÉCNICO AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

Esta asignatura, por su carácter teórico-práctico e integrador y con aplicación directa de sus contenidos, permite el desarrollo de todas las competencias clave.

La Comunicación lingüística será utilizada en todos los bloques de contenido ya que los alumnos desarrollan, explican, exponen y defienden sus propios proyectos y trabajos. Asimismo aprenden y desarrollan un amplio vocabulario técnico relativo a la materia.

Es importante destacar el aprendizaje del *dibujo técnico* como lenguaje universal y objetivo, es un medio de expresión y comunicación de ideas indispensable, tanto en el desarrollo de procesos de investigación científica como en la compresión gráfica de proyectos tecnológicos cuyo último fin sea la creación y fabricación de un producto.

La adquisición de ***La Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología*** se produce a través de la aplicación del razonamiento matemático, del pensamiento lógico y espacial, para explicar y describir la realidad. Esto viene dado al aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad mediante la geometría y la representación objetiva de las formas.

La resolución de problemas geométricos de manera gráfica, el análisis de las relaciones entre diferentes objetos planos o tridimensionales (proporcionalidad, semejanza, escalas) y el estudio del espacio y la forma, contribuirán al desarrollo de esta competencia.

Mediante la utilización de procedimientos relacionados con el método científico como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior derivando en el desarrollo del pensamiento crítico, se contribuirá a la adquisición de las competencias en ciencia y tecnología, desarrollando también destrezas que permitan utilizar y manipular diferentes herramientas tecnológicas.

La Competencia digital es desarrollada a través del uso de las tecnologías de la información y la comunicación como medio de búsqueda y selección de información, utilizándola de manera crítica y reflexiva, y su transmisión en diferentes soportes, para la realización de proyectos, además de proporcionar destrezas en el uso de aplicaciones o programas informáticos de dibujo y diseño, ofrecen un nuevo soporte y herramienta al alumnado acercándoles, al mismo tiempo, a un panorama creativo más real y actual.

Aprender a aprender, al incidir en la investigación previa y en la aplicación práctica de las técnicas aprendidas por parte del alumnado, integra una búsqueda personal expresiva en el proceso creativo y la resolución de problemas y realización de proyectos, organizando su propio aprendizaje y gestionando el tiempo y la información eficazmente. El alumno toma conciencia del propio proceso de aprendizaje y de las necesidades de aprendizaje de cada uno, determinando las oportunidades disponibles y siendo capaces de superar los obstáculos con el fin de culminar el aprendizaje con éxito. Esta materia fomenta la motivación y la confianza en uno mismo, aplicando lo aprendido a diversos contextos.

En cuanto a las ***Competencias sociales y cívicas*** esta materia constituye un buen vehículo para su desarrollo, en aquella medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo y una integración social se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la

adquisición de habilidades sociales.

Los alumnos elaboran y exponen sus propios proyectos enfocados a la resolución de un problema, de manera que deben desarrollar la capacidad de comunicarse de manera constructiva, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes, fomentando actitudes de colaboración, seguridad en uno mismo, integridad y honestidad, y adquiriendo destrezas como la habilidad para interactuar eficazmente en el ámbito público.

En el ***Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor,*** el dibujo técnico, como disciplina, requiere una capacidad de autocontrol y análisis necesarios para el desarrollo de cualquier proyecto de creación e investigación, planificando, organizando, gestionando y tomando decisiones; por ello, entre los contenidos de la materia se incluyen planificación previa en la resolución de problemas y elaboración de proyectos, la iniciativa e innovación, la autonomía y la independencia como factores que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal de las alumnas y los alumnos. Igualmente, se fomenta la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa dentro de un equipo y asumir responsabilidades; desarrollando la capacidad de pensar de forma creativa, el sentido y el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad.

En relación a la ***Conciencia y expresiones culturales***, integra actividades y conocimientos en el campo cultural donde se muestra la relevancia de los aspectos estéticos del Dibujo Técnico, favoreciéndose el desarrollo de la sensibilidad artística y el criterio estético. Asimismo, cuando se analizan las aportaciones que hicieron las culturas de diferentes épocas al dibujo técnico, se colabora en el conocimiento de los factores de evolución y antecedentes históricos del mundo contemporáneo. En el campo de los conocimientos, se adquirirá esta competencia a través de la identificación de los elementos expresivos básicos y los materiales, soportes, herramientas y técnicas de expresión, el conocimiento de los fundamentos de representación y las leyes perceptivas.

Desde su vertiente geométrica, el dibujo técnico también puede ser utilizado como herramienta de lectura y comprensión en el campo del arte, no solo como elemento indispensable en la concepción de la estructura interna y composición, sino, en la mayoría de las ocasiones, como lenguaje oculto transmisor de mensajes e ideas dentro de las obras de arte creadas en diferentes épocas históricas. En este sentido, la inclusión de contenidos relativos al Arte y la Naturaleza en relación con el Dibujo Técnico tiene como finalidad ayudar a desvelar y a comprender aspectos culturales que sin él, posiblemente, pasarían inadvertidos, fomentando el interés, el respeto y la valoración crítica de las obras artísticas y culturales.

4. DIBUJO TÉCNICO I

4.1 CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

DIBUJO TÉCNICO I	Curso: 1º

BLOQUE1. GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO. Geometría métrica aplicada

CONTENIDOS

3. Trazados fundamentales en el plano.

Elementos básicos: el punto, la línea; situación y posiciones relativas; operaciones básicas con segmentos. Ángulos: definición y tipos, posiciones relativas, transporte de un ángulo, operaciones básicas con ángulos. Distancias. Lugares geométricos.

4. La circunferencia y el círculo.

La circunferencia. El círculo. Propiedades fundamentales. Posiciones relativas de una circunferencia y una recta. Posiciones relativas de dos circunferencias. Ángulos en la circunferencia. Arco capaz. Rectificación aproximada de arcos de circunferencia.

5. Polígonos. Relaciones métricas.

Formas poligonales: definición y nomenclatura. Definición, propiedades, clasificación y características de los triángulos. Líneas y puntos notables en ellos. Definición, propiedades, clasificación y características fundamentales de los cuadriláteros. Consideraciones geométricas. Trazado de polígonos regulares inscritos en la circunferencia. Construcción de polígonos regulares de lado conocido. Polígonos regulares estrellados.

6. Proporcionalidad y semejanza. Escalas.

La proporción. Semejanza entre figuras. Rectas anti-paralelas. Escalas. Tipos de escalas: de ampliación, natural y de reducción. Escala intermedia. Escalas gráficas: escalas volantes y triángulo universal de escalas.

7. Transformaciones geométricas.

Movimientos en el plano: definición, traslación, giro, simetría central y axial, movimientos directos e inversos, producto de movimientos. Homotecia: definición y propiedades. Trazado de figuras homotéticas.

8. Tangencias básicas y enlaces.

Fundamentos de las tangencias. Rectas tangentes a una circunferencia. Rectas tangentes comunes a dos circunferencias. Trazado de circunferencias tangentes de radio conocido. Trazado de circunferencias tangentes de radio desconocido. Enlaces.

9. Curvas técnicas: óvalos, ovoides y espirales.

Definición, características y construcción de óvalos: dado el eje mayor, conocido el eje menor y conocidos los dos ejes. Definición, características y construcción de ovoides: conocido el eje no simétrico o el eje de simetría. Definición, características y tipos de espirales. Construcción de volutas y de las espirales áurea, logarítmica y de Arquímedes.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Crit.DT.1.1. Resolver	CIEE-CMCT-CAA	Est.DT.1.1.1. Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas

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.		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 **10. Sistemas de Representación. Fundamentos. Vistas.** Introducción. Proyecciones: elementos y tipos. Sistemas de representación: características y clasificación. Sistemas de medida: Diédrico y Acotado. Sistemas perspectivos: Axonométrico (ortogonal y oblicuo) y Cónico. Esquema conceptual de métodos de proyección. Vistas diédricas de un sólido. Formas cilíndricas: proyecciones de tubos, taladros y formas combinadas. Secciones planas de un cilindro de revolución. **11. Sistema diédrico. El punto y la recta.** Elementos y notaciones. Plano de la tercera proyección. El punto: representación y posiciones en el espacio. La recta: representación, criterio de pertenencia de punto a recta, trazas y cuadrantes de paso, puntos de intersección con los planos bisectores. Posiciones más significativas de la recta. Posiciones relativas de dos rectas. Verdadera	

magnitud de un segmento: método de la vista auxiliar.

12. Sistema diédrico. El plano.

Determinación y representación mediante sus trazas. Pertenencias de puntos y rectas a un plano. Rectas notables del plano: horizontales, frontales, de máxima pendiente, de máxima inclinación y recta de perfil. Representación del plano por coordenadas cartesianas. Posiciones singulares de planos. Planos notables de una recta. Verdadera magnitud de un plano: vista auxiliar.

13. Intersecciones. Posiciones relativas. Distancias.

Intersección entre planos. Intersección entre recta y plano: determinación cuando el plano viene dado por sus trazas o bien cuando viene dado por tres puntos o dos rectas que se cortan. Paralelismo entre rectas, entre recta y plano y entre planos. Perpendicularidad. Teorema de las tres perpendiculares. Perpendicularidad entre recta y plano; plano que pasa por un punto y es perpendicular a una recta; perpendicularidad entre planos; perpendicularidad entre rectas. Distancia entre dos puntos; de un punto a un plano; de un punto a una recta; entre rectas paralelas; entre planos paralelos.

14. Sistema de planos acotados. Aplicaciones.

Fundamentos. Representación del punto. La recta. Representación. Pendiente, módulo o intervalo y graduación de una recta. El plano. Representación. Módulo o intervalo de un plano. Intersección de dos planos. Casos particulares de intersección de dos planos: cuando los intervalos de ambos planos son iguales y cuando las trazas de ambos planos son paralelas. Cubiertas de edificaciones. Partes que componen un tejado o cubierta: alero, faldones o paños, limatesa, limahoya, cumbrera y vértices. Métodos de representación. Ejercicio de aplicación: cubierta con patio interior. Planos y representaciones de superficies topográficas. Curvas de nivel. Particularidades del terreno: vertiente o ladera, divisoria y vaguada. Trazado del perfil de un terreno.

15. Axonometría ortogonal. Perspectiva Isométrica.

Fundamentos. Axonometrías ortogonales: perspectivas isométrica, dimétrica y trimétrica. La recta: representación, trazas y posiciones. El plano: representación y posiciones. Rectas contenidas en un plano. Partes circulares en isométrica; enlace de rectas con curvas. Pasos en la representación de cuerpos con caras planas y de cuerpos de revolución.

16. Axonometría oblicua: perspectiva caballera.

Fundamentos. Perspectiva frontal y perspectiva planimétrica. La recta: representación y tipos. El plano: representación y tipos. Pertenencias de puntos y rectas a un plano. Circunferencias situadas en los planos coordenados. Pasos en la representación de perspectivas frontales y perspectivas militares.

17. Sistema cónico: perspectiva cónica o lineal.

Fundamentos. Elementos perspectivos. Tipos de perspectiva cónica. Altura del punto de vista. Método de los puntos distancia o de las diagonales. Método de los puntos métricos. Trazado de la circunferencia situada en el plano geometral. Pasos en el trazado de la circunferencia contenida en un plano vertical. Principios fundamentales a tener en cuenta para el trazado de perspectivas.

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	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

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.		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 **18. Normalización. Líneas, escritura y formatos.** Objeto y trascendencia de la normalización. Clasificación de las normas. Repercusión de las normas industriales. La normalización en el dibujo técnico. Líneas: tipos y aplicaciones. Escritura para rotulación de dibujos (UNE – ISO 3.098). Formatos (UNE 1.026 – ISO 5.457). Plegado para archivar en A4. **19. Acotación normalizada.** Consideraciones generales. Acotado de formas básicas en el plano. Acotaciones de sólidos básicos en el espacio. Lectura de acotaciones lineales y angulares. Acotaciones según referencia de superficies. Acotación de aristas. Acotación de diámetros. Acotación de radios. **20. Cortes, secciones y roturas.** Objetos de los cortes, secciones y roturas. Diferencia entre corte y sección. Rayados en cortes y secciones. Cortes. Corte total por un solo plano; corte total por giro; corte total por planos paralelos; semicorte o corte de cuadrante y corte parcial. Secciones: abatida y desplazada. Roturas.		
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.

4.2 ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS DT I

1ª EVALUACIÓN: BLOQUE 1: Geometría y dibujo técnico. Geometría métrica aplicada

2ª EVALUACIÓN: BLOQUE2: Sistemas de representación

3ª EVALUACIÓN BLOQUE 3: Normalización

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

5. DIBUJO TÉCNICO II

5.1 CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

DIBUJO TÉCNICO II	Curso: 2º
BLOQUE 1: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO. Geometría métrica aplicada	
CONTENIDOS **1. Trazados básicos en el plano.** Lugares geométricos: circunferencia, mediatriz de un segmento, mediana y bisectriz de un ángulo. Ángulos en la circunferencia: central, inscrito, semiinscrito, exterior e interior. Arco capaz. Rectificación aproximada de arcos de circunferencia. Construcción de ángulos. **2. Proporcionalidad y semejanza.** Concepto de proporcionalidad. Proporcionalidad de segmentos. La divina proporción. Semejanza. Homotecia. Rectas antiparalelas. Escalas: natural, de ampliación y de reducción. Escala intermedia. Escalas gráficas: escalas volantes y triángulo universal de escalas. **3. Polígonos y equivalencia entre formas geométricas.** Triángulos. Cuadriláteros. Construcción de polígonos regulares inscritos en la circunferencia. Construcción de polígonos regulares de lado dado. Figuras equivalentes. **4. Tangencias I: aplicación del concepto de potencia.** Concepto de potencia. Expresión de la potencia. Haz de circunferencias que pasan por dos puntos M y N. Eje radical de dos circunferencias. Centro radical de tres circunferencias. Tangentes trazadas desde un punto del eje radical. Tangentes trazadas desde el centro radical. Aplicaciones del concepto de potencia a la resolución de problemas de tangencias. **5. Tangencias II: aplicación del concepto de inversión.** Concepto de inversión. Puntos dobles en la inversión. Determinación de puntos inversos. Figura inversa de	

una recta. Figura inversa de una circunferencia. La inversión conserva los ángulos. Aplicaciones del concepto de inversión a la resolución de problemas de tangencias.

6. Curvas cónicas.

Definición y clasificación: Elipse, Hipérbola y Parábola. Elementos de una cónica: ejes de una cónica, centro, focos, directrices., excentricidad. La elipse: definición y parámetros, propiedades fundamentales. Trazado de la elipse y formas elípticas en el arte arquitectónico. La hipérbola: definición, parámetros y asíntotas; propiedades fundamentales. Trazado de la hipérbola por puntos y formas hiperbólicas en el arte arquitectónico. La parábola: definición y parámetro. Trazados de la parábola: construcción por puntos y por haces proyectivos. Propiedades fundamentales Circunferencia focal y circunferencia principal de las tres curvas cónicas. Trazado de rectas tangentes a una elipse. Trazado de rectas tangentes a una hipérbola. Trazado de rectas tangentes a una parábola. Intersección de una recta con una curva cónica.

7. Curvas cíclicas o de rodadura.

Cicloide: normal, alargada y acortada. Epicicloide: normal, alargada y acortada. Hipocicloide: normal, alargada y acortada. Evolvente de la circunferencia.

8. Transformaciones proyectivas: homología y afinidad.

Introducción a la proyectividad. Definiciones y operaciones proyectivas. Teorema de las tres homologías. Elementos fundamentales en una homografía. Paso de una homografía a una homología. Determinación de una homología. Construcción de figuras homológicas. Homología afín o afinidad.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Crit.DT.1.1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.	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: 2º

BLOQUE 2: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

CONTENIDOS

9. Sistemas de Representación. Ámbitos de utilización. Vistas diédricas.

La geometría descriptiva. Sistemas de representación. Sistemas de medida: diédrico y acotado. Sistemas perspectivos: axonométrico ortogonal, oblicuo y sistema cónico. Esquema conceptual de los diferentes sistemas de representación. Vistas normalizadas: método de proyección del primer diedro: (Sistema Europeo) y método de proyección del tercer diedro (Sistema Americano). Formas cilíndricas.

10. Intersecciones. Posiciones relativas. Distancias.

Intersección entre planos. Intersección de recta y plano dado por sus trazas. Intersección de recta y plano dado por tres puntos o por dos rectas que se cortan: método de plano de corte proyectante y método de la vista auxiliar. Intersección de dos planos dados por tres puntos: método de la vista auxiliar y método de plano de corte proyectante. Paralelismo: entre rectas, entre recta y plano, entre planos. Perpendicularidad: entre recta y plano. Distancias: de un punto a un plano; de un punto a una recta; entre rectas paralelas; entre planos paralelos.

11. Verdadera magnitud en la representación. Ángulos.

Verdadera magnitud de un segmento: método de cotas o alejamientos relativos entre sus extremos; método de giro de una recta. Verdadera magnitud de un plano: vista auxiliar. Abatimiento de un punto. Abatimiento de una forma plana. Desabatimiento de una figura plana. Ángulos: entre rectas, entre recta y plano, entre planos.

12. Superficies poliédricas convexas.

Introducción a las superficies poliédricas. Poliedros regulares: tetraedro, hexaedro, octaedro, dodecaedro e icosaedro. Propiedades generales. Poliedros conjugados o duales. Tetraedro, hexaedro y octaedro: elementos y relaciones métricas, secciones planas particulares y posiciones singulares.

13. Superficies radiadas. Secciones y desarrollos.

Generación y clasificación de las superficies radiadas: elementos y particularidades. Superficies piramidales: sección y desarrollo. Superficies cónicas: cono de revolución y cono oblicuo de directriz circular. Superficies prismáticas: sección y desarrollo. Superficies cilíndricas: sección y desarrollo. Codos cilíndricos.

14. La esfera. Representación y secciones.

Generación y elementos. Representación y puntos en la superficie esférica. Sección plana de la esfera. Plano tangente a la esfera.

15. Sistema axonométrico ortogonal.

Axonometría ortogonal. Escalas axonométricas. Triángulo fundamental de trazas. Abatimiento de los planos coordenados: verdaderas magnitudes. Formas geométricas situadas en los planos coordenados: perspectiva de una forma poligonal; perspectiva de una circunferencia. Trazado de partes circulares en la perspectiva isométrica: el círculo en los planos coordenados; enlace de rectas con curvas. Pasos en la construcción de cuerpos poliédricos. Pasos en la representación de cuerpos con partes circulares.

16. Intersecciones con rectas y planos. Secciones planas.

Intersecciones entre planos. Intersección de recta y plano dado por sus trazas o por tres puntos. Pasos en el trazado y determinación de la sección producida en un cuerpo poliédrico por un plano dado por tres puntos.

17. Perspectiva caballera. Verdaderas magnitudes. Secciones.

Axonometría oblicua: la perspectiva caballera frontal y la perspectiva planimétrica. Pasos en la construcción de la perspectiva caballera frontal de un cuerpo poliédrico con caras planas. Pasos en la construcción de la perspectiva caballera planimétrica de un cuerpo con partes circulares.

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	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,

posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.		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 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 caballeras.

DIBUJO TÉCNICO II	Curso: 2º

BLOQUE 3:DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS.

CONTENIDOS

18. Elaboración e bocetos, croquis y planos.

Del Boceto al Proyecto. El boceto. El croquis. Los planos en la comunicación técnica. Tipos y características: planos de situación y emplazamiento, plano general de conjunto, plano de montaje, plano de subconjuntos o de despiece y plano o dibujo para folleto o catálogo.

19. Presentación de proyectos. Fundamentos del CAD.

Tipos y partes de un proyecto. Dibujo de diseño asistido por ordenador (CADD). Características y elementos básicos de los programas de CAD. Ventajas destacables. Elementos básicos de los programas de CAD: espacio de trabajo (mesa de dibujo), herramientas de dibujo, organización, bibliotecas, ayudas y presentaciones. Programas de interés educativo. SketchUp y AutoCAD: entorno de trabajo, herramientas y características principales. Presentación del producto u obra diseñada. Obtención de imágenes foto-realistas mediante la incorporación de texturas e iluminación con acabados vistosos y expresivos.

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**.**

5.2ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS DTII

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

Esta secuenciación es orientativa y puede variar.

6 PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

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

6.1 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:

Cuaderno del profesor donde se anotan analógica o digitalmente las notas, faltas de asistencia y comportamiento, y en general toda aquella información que el profesor considere oportuna.
Diario de clase donde se anota lo realizado en clase dia a dia.

6.2 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.

Libro de prácticas

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.

6.3 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.

7 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.

El curso se divide en primera, segunda, tercera evaluación y evaluación final.

La calificación final del curso es la media aritmética de las notas de la primera, segunda y tercera evaluación. La nota mínima para aprobar es un 5.

Si la nota final está en el intervalo:

0,0 – 1,5, se le calificará con INSUFICIENTE - 1

1,6 – 2,5,se le calificará con INSUFICIENTE - 2

2,6– 3,5, se le calificará con INSUFICIENTE - 3

3,6 – 4,9, se le calificará con INSUFICIENTE - 4

5,0 - 5,5, se le calificará con SUFICIENTE - 5

5,6 – 6,5, se le calificará con BIEN - 6

6,6 – 7,5, se le calificará con NOTABLE –7

7,6 – 8,5, se le calificará con NOTABLE -8

8,6 – 9,5, se le calificará con SOBRESALIENTE - 9

9,6 - 10, se le calificará con SOBRESALIENTE - 10

7.1 PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN

7.1.1 Recuperación de las evaluaciones en mayo/junio. Evaluación final.

Si la nota de una o varias evaluaciones es menor que 5, se procederá a su recuperación en el examen correspondiente a la evaluación final. La nota final será la media aritmética de las notas correspondientes a las tres evaluaciones.

Para poder promediar las notas de las tres evaluaciones, será necesario tener una **nota igual o superior a 3,5** en cada una de ellas.

7.1.2 Prueba extraordinaria de septiembre.

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

7.1.3 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.

8 EVALUACIÓN INICIAL

Principalmente en Dibujo Técnico I, a principio de curso se podrán realizar 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, 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.

9 PLAN DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Sabido es que el alumnado puede presentar 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.

La atención a la diversidad de alumnos reviste especial importancia en la asignatura de Dibujo Técnico, 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.

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.

Asimismo todos aquellos materiales que el profesor crea conveniente para la comprensión de las diferentes unidades didácticas.

10 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:

11PLAN DE COMPETENCIA LIIGÜÍSTICA**

12 **TRATAMIENTO DE LOS ELEMENTOS TRANSVERSALES

13 **ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

14 **EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN Y PROCESO DE MEJORA

15 **PROGRAMA EXPERIMENTAL DE LA COMPETENCIA DIGITAL

16. LIBROS DE TEXTO PARA EL CURSO 20191020

1º BTO

A. de Sandoval Guerra. Dibujo Técnico 1. Bachillerato . Editorial Sandoval.

ISBN 9788494155475

2º BTO

A. de Sandoval Guerra. Dibujo Técnico 2. Bachillerato . Editorial Sandoval.

ISBN 9788494354243

17 ANEXOS

17.1 Plantilla prueba inicial ESO

PRUEBA INICIAL. 1º, 2º 4º ESO

Alumno: **Curso/grupo**

DIBUJO1

DIBUJO2

17.2 Proyectos innovación

I.E.S. MIGUEL SERVET

DISEÑO DE PROYECTOS

Competencias clave	Producto final	Recursos

¿Qué competencias clave se desarrollan?	¿Qué queremos conseguir? ¿Qué reto queremos resolver? ¿Qué problema queremos solucionar?	¿Qué personas deben implicarse: docentes, familias, externos…? ¿Qué otros materiales, instalaciones, hacen falta?
Estándares de aprendizaje ¿Qué estándares del Currículo Oficial se van a trabajar?	**Tareas y temporalización** ¿Qué tenemos que hacer para alcanzar el producto final?	**Herramientas TIC** ¿Qué apps y herrramientas TIC vamos a usar?
Instrumentos de evaluación ¿Qué instrumentos y rúbricas de evaluación vamos a utilizar?	**Difusión** ¿Como vamos a difundir el proyecto?	**Agrupamientos** ¿Como se va a agrupar el alumnado?