



**Junta de  
Castilla y León**

CONSEJERIA DE EDUCACION  
I.E.S. ANTONIO MACHADO

**I.E.S. Antonio Machado  
SORIA**

# PROGRAMACIÓN

## DEPARTAMENTO DE DIBUJO



Curso 2022 -23

## ÍNDICE

### EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL / ESO

1.	INTRODUCCIÓN.	3
2.	PERFIL COMPETENCIAL.	4
3.	RELACIÓN CON LOS ELEMENTOS DEL CURRÍCULO.	6
4.	DECISIONES METODOLÓGICAS Y DIDÁCTICAS	26
5.	ESTRATEGIAS E INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES DEL ALUMNADO Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.	28

---

### DIBUJO TÉCNICO / BACHILLERATO.

6.	INTRODUCCIÓN.	33
7.	RELACIÓN CON LOS ELEMENTOS DEL CURRÍCULO.	35
8.	DECISIONES METODOLÓGICAS Y DIDÁCTICAS	48
9.	ESTRATEGIAS E INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES DEL ALUMNADO Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.	50

---

10.	ELEMENTOS TRANSVERSALES.	52
11.	MEDIDAS PARA PROMOVER EL HÁBITO DE LA LECTURA.	57
12.	PLAN DE RECUPERACIÓN DE ALUMNOS CON MATERIAS PENDIENTES.	59
13.	MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.	60
14.	MATERIALES Y RECURSOS DE DESARROLLO CURRICULAR.	62
15.	PROGRAMA DE ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS.	63
16.	PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA Y SUS INDICADORES DE LOGRO.	64
17.	NIVEL DE UTILIZACIÓN DE LAS TICs.	68
18.	MEDIDAS DE ATENCIÓN POR CONTINGENCIA COVID	70

# **EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.**

## **1.-INTRODUCCIÓN.**

Las manifestaciones artísticas constituyen uno de los rasgos fundamentales de la cultura y del desarrollo de la humanidad. El lenguaje plástico, visual y audiovisual sirve como medio de expresión de ideas, pensamientos y emociones, y es necesario que esté presente en la Educación Secundaria para consolidar hábitos y experiencias de comunicación ya iniciados en la Educación Primaria, y que continuarán en esta etapa.

En Educación Secundaria Obligatoria comienza el desarrollo del pensamiento lógico-formal de nuestro alumnado. Es el momento de dar importancia a los contenidos conceptuales para que formen la base de una educación de lo "visual", de sus códigos de significados y de la propia sintaxis de este lenguaje, sin olvidar que es un área marcadamente procedimental.

El desarrollo de los contenidos del área en la etapa de Educación Secundaria pretende fundamentalmente desarrollar aquellas capacidades del alumnado que les permitan una formación básica dentro del campo de la expresión plástica, visual y audiovisual y en todo su abanico de posibilidades (publicidad, cómic, televisión, cine, fotografía, diseño, dibujo, pintura, escultura, multimedia, ingenierías y arquitectura), más que la formación de artistas, o una formación académica especializada, que será el objetivo de estudios posteriores.

Nuestra materia ha experimentado en las últimas décadas grandes cambios en cuanto a nuevas técnicas y nuevos medios de expresión: la fotografía digital, la cámara de vídeo, el ordenador, imágenes digitales, Internet, o las redes sociales han acercado al alumnado a un gran mundo de posibilidades de creación artística, y han definido a nuestra área como una materia viva y en continua evolución.

Se pretende que el alumnado desarrolle capacidades de apreciación, expresión, análisis crítico y creación de imágenes, fundamentales para asimilar el entorno inmediato, saturado de información visual, con una actitud reflexiva y crítica y que sean capaces de experimentar y elaborar nuevas propuestas de trabajo. A ello hay que añadir el desarrollo de aquellas capacidades tradicionalmente asociadas a la competencia artística como son la imaginación, la creatividad y el sentido estético.

## **2.-PERFIL COMPETENCIAL.**

Respecto a la contribución del área a la adquisición de las competencias clave, el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye al desarrollo de todas ellas, dado su carácter integrador. En primer lugar, el área desarrolla plenamente la competencia de conciencia y expresiones culturales, vehiculando la expresión creativa de ideas, experiencias y emociones a través de las artes gráfico-plásticas, visuales y audiovisuales, dando importancia a los valores estéticos, a las habilidades de cooperación, y a la utilización de técnicas y recursos de los lenguajes artísticos. También se trabaja la habilidad para comparar las opiniones creativas y las manifestaciones artísticas de uno mismo y de los demás, fomentando el espíritu crítico, una actitud abierta y respetuosa, la creatividad y el interés por participar en la vida cultural dentro y fuera del recinto escolar así como por cultivar las propias capacidades estéticas, mediante la expresión artística. Tiene gran relevancia en esta área el estudio de las manifestaciones artísticas, su apreciación y disfrute, así como la toma de conciencia de la importancia de la herencia cultural en artes plásticas, fotografía, cine, video-creación.

Una actitud abierta a la diversidad de manifestaciones de la expresión cultural y artística, nos llevará a comprender la cultura propia, a respetar nuestro patrimonio y a tener un sentimiento de identidad.

La adquisición de la competencia digital en esta área se evidencia en los contenidos del currículo relativos al entorno audiovisual y multimedia y, en particular, el mundo de la imagen que dicha información incorpora. Además, el uso de las TIC y de los recursos tecnológicos específicos no sólo supone una herramienta potente para producir creaciones visuales y audiovisuales, sino que, a su vez, mejora el aprendizaje competencial tecnológico.

La competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología se trabaja transversal a toda el área, en especial en el bloque de dibujo técnico.

El alumno maneja conceptos de proporción, medidas y escalas, relación con el medio, y procedimientos relacionados con el método científico como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión, y el análisis posterior. Asimismo, introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto al uso de materiales para la creación de obras propias, y la conservación del patrimonio cultural.

Por otra parte, el trabajo de expresión gráfica, plástica, visual y audiovisual incide en su tendencia natural a la comunicación, y en el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística: se expresan conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opinión. Esta interacción del alumnado, así como la disposición al diálogo crítico y constructivo favorecen la convivencia. Junto a todo ello, el área aporta un vocabulario específico que enriquece la adquisición de terminología conceptual.

A la competencia para aprender a aprender se contribuye favoreciendo la reflexión sobre los procesos y la experimentación creativa, ya que implica la toma de conciencia sobre las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora. El área también incide en la formación de códigos éticos, que preparen al alumnado como futuros ciudadanos.

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual colabora en la adquisición de la competencia de sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto. En este sentido fomenta el desarrollo de estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y de evaluación de resultados. Todo este proceso, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica fomenta la iniciativa y autonomía personal y el espíritu emprendedor.

Esta materia constituye un buen vehículo para desarrollar la competencia social y cívica. En la medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales. Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas, proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

### 3.-RELACIÓN CON LOS ELEMENTOS DEL CURRÍCULO.

**NOTA:** \*El color negrita de las casillas que se muestran a continuación indica los estándares que se consideran básicos en cada programación.

#### CUARTO CURSO

Bloque1. Expresión Plástica					
Contenidos	Temp.	Criterios de Evaluación	Estándares de aprendizaje	Comp.	Indicadores
<p>El lenguaje visual. Lectura de imágenes. La imagen representativa y simbólica. Las distintas funciones culturales y sociales de la imagen a lo largo de la historia.</p> <p>Interacción entre los distintos lenguajes: plástico, musical, verbal, gestual.</p> <p>La textura.</p> <p>Texturas naturales y artificiales. La utilización de técnicas específicas(tramas, plantillas) para crear efectos de texturas.</p> <p>Texturas en el arte y en el diseño.</p> <p>Texturas geométricas.</p> <p>Incidencia de la luz y el color en la percepción de las texturas.</p> <p>El color.</p> <p>El color. Simbolismo y psicología del color según cada campo: industrial, artístico, señales.</p> <p>Incidencia del color en la composición: relatividad y apreciaciones objetivas y subjetivas. El color como configurador de distintos ambientes.</p>	1er. y 2º Trim.	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.	1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.	CMCT CAA CEC	Documentación escrita.
	3er. Trim.	2.Realizar obras plásticas utilizando diferentes soportes y técnicas, aplicando las leyes de composición, creando movimiento y ritmos, y experimentando con el color.	2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.	CAA CEC CMCT	Observación directa.
	2º. Trim.	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.	2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.	CAA CEC	Actividades digitales.
	3er. Trim.		<b>2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.</b>	CAA SIEE CEC	Láminas.
			<b>3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.</b>	CMCT CAA CEC	Pruebas objetivas
			3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	CAA CEC	

<p>Escalas cromáticas y acromáticas. Mezclas ópticas. Contraste mezclado. Colores fríos y cálidos. Armonía y discordancia. El color de los materiales y cómo afectan a la percepción de la forma volumétrica. Experimentación con el color de los materiales. La composición. Plano básico, centro visual, leyes de composición. Esquemas de movimiento y líneas de fuerza. Técnicas de expresión gráfico-plástica: dibujo artístico, volumen y pintura. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Realización de experiencias de experimentación con materiales diversos. Interés por la búsqueda de información, materiales, soportes, técnicas y herramientas para conseguir un resultado concreto. Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes períodos artísticos</p>	<p>1º, 2º y 3er Trim.  1º, 2º y 3er Trim.  1º, 2º y 3er Trim.  1º, 2º y 3er Trim.</p>	<p>4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p> <p>5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.</p>	<p><b>4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</b></p> <p><b>5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.</b></p> <p>5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.</p>	<p>SIEE CEC CSC</p> <p>SIEE CEC CMCT</p> <p>CEC</p>	
---	---	--	---	---	--

### Bloque2. Dibujo Técnico

Contenidos	Temp.	Criterios de Evaluación	Estándares de aprendizaje	Comp.	Indicadores
El dibujo técnico en la comunicación visual: ámbito de uso de los distintos sistemas. Construcciones geométricas y resolución de problemas Cuadriláteros y polígonos regulares. Tangencias y enlaces. Curvas cónicas. Aplicación de la geometría plana en el mundo del diseño. Sistemas de representación del volumen y de las formas tridimensionales. Fundamentos del sistema y representación de piezas: Sistema diédrico. Sistema axonométrico. Sistema cónico. Normalización. Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación en las propias producciones.	1º, 2º y 3er Trim.	1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.	1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo. 1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico. <b>1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.</b> <b>1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.</b>	CMCT  CMCT CAA	Documentación escrita.  Observación directa.
	1º, 2º y 3er Trim.	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.	<b>2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.</b> <b>2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.</b> 2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado. 2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.	CMCT CAA CMCT CAA	Láminas.  Pruebas objetivas.
	1er. Trim. 1º, 2º y 3er Trim.	3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación	3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.	CMCT CAA	CMCT CAA SIEE

### Bloque3. Fundamentos del diseño

Contenidos	Temp.	Criterios de Evaluación	Estándares de aprendizaje	Comp.	Indicadores
Sintaxis de los lenguajes visuales del diseño (gráfico, interiorismo, modas...) y la publicidad.	1º, 2º y 3er Trim.	1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus	<b>1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.</b>	CCLI	Documentación escrita.
Reconocimiento y lectura de imágenes del entorno del diseño y la publicidad.	1er. Trim.	cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.	1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.	CCLI CEC	Observación directa.
Reconocimiento y lectura de representaciones bidimensionales y tridimensionales de objetos y artefactos técnicos y de obras arquitectónicas y urbanismo.	1º, 2º y 3er Trim.	2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.	CEC CSC CCLI	Actividades digitales.
Comparación de la forma. Concepto de canon, medida o módulo.	1er. Trim.	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.	<b>3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.</b>	CMCT CAA	Láminas.
Proporcionalidad y escalas. Estudio de proporciones en el arte. Posibilidades expresivas: desproporciones y deformaciones.	1er. Trim.		3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.		Pruebas objetivas.
Aplicación de escalas en el mundo del diseño tridimensional.	1er y 3er. Trim.		<b>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.</b>	CMCT CAA SIEE CMCT SIEE	
Módulos y composiciones modulares en el plano y en el espacio.	1er, 2º y 3er Trim.		<b>3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.</b>		
Diseño gráfico. La imagen corporativa.	1er. Trim.		3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.	CD SIEE	
Los valores funcionales y estéticos en las artes aplicadas: fundamentos del diseño.	1er, 2º y 3er Trim.			SIEE CSC	
Técnicas de expresión gráfico-plásticas aplicadas al diseño.	1er, 2º y 3er Trim.				
Realización y seguimiento del proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto),	1er, 2º y 3er Trim.				

<p>presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final). Utilización de programas informáticos aplicados al mundo del diseño. Dibujo lineal. Diseño gráfico. Retoque fotográfico. Animación. Representación personal de ideas (partiendo de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y mostrando iniciativa, creatividad e imaginación. Diseño. Proceso de creación. Boceto, croquis, dibujo de taller, perspectiva y maqueta. Presentación final.</p>	<p>2º y 3er Trim.</p>				
	<p>1er, 2º y 3er Trim.</p>				

<b>Bloque4. Lenguaje audiovisual y multimedia</b>					
<b>Contenidos</b>	<b>Temp.</b>	<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje</b>	<b>Comp.</b>	<b>Indicadores</b>
<p>Los medios y tecnologías de la información y de la comunicación. Técnicas de expresión gráfico-plásticas aplicadas a la animación e interactividad. El cómic. Elementos. Elaboración. La fotografía. Estilos y géneros fotográficos. Cine. Elementos cinematográficos. Labor de equipo en la creación cinematográfica.</p>	<p>2º o 3er Trim.</p> <p>1er, 2º y 3er Trim.</p> <p>2º o 3er Trim.</p> <p>2º o 3er Trim.</p> <p>2º o 3er Trim.</p>	<p>1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.</p> <p>2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p>	<p><b>1.1 Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.</b></p> <p>1.2 Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.</p> <p>2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.</p> <p><b>2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.</b></p>	<p>CAA CSC CEC CCLI</p> <p>CAA SIEE CEC</p> <p>CAA CEC CSC</p> <p>CAA</p>	<p>Observación directa.</p> <p>Actividades digitales.</p> <p>Pruebas objetivas.</p>

<p>La televisión. Comunicación de masas. Reconocimiento y lectura de imágenes de vídeo y multimedia. Sintaxis del lenguaje cinematográfico y videográfico. Elaboración de documentos multimedia. Aplicación de la imagen animada en formas multimedia. Reconocimiento y lectura de imágenes de la publicidad. Elaboración de un proyecto de diseño publicitario. Actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y rechazo de los elementos de la misma que suponen discriminación sexual, social o racial.</p>	<p>2º o 3er Trim. 2º o 3er Trim. 2º o 3er Trim. 2º o 3er Trim. 2º o 3er Trim. 1er. Trim. 1er. Trim.</p>	<p>3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.  4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.</p>	<p>2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.  <b>3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.</b> <b>3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.</b> 3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.  4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen. Para todos los epígrafes de este bloque.</p>	<p>CEC CD SIEE CAA CSC  CD CMCT SIEE  SIEE CSC  SIEE CD CAA  CSC CAA  CCLI</p>	
---	---	---	--	--	--

### COMPETENCIAS DEL CURRÍCULO

CCLI: Competencia comunicación lingüística.

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

CD: Competencia digital.

CAA: Competencia aprender a aprender.

CSC: Competencias sociales y cívicas.

SIEE: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

CEC: Conciencia y expresiones culturales.

## **4. DECISIONES METODOLÓGICAS Y DIDÁCTICAS.**

Los principios metodológicos en los que basaremos nuestra actividad docente son: la motivación, que inserta al alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje por medio de estrategias que sustenten la metodología global propuesta; la investigación, entendida tanto como principio didáctico que imbuya toda la creatividad y marque la forma de trabajar, como estrategia didáctica; y el desarrollo de la Creatividad, prioritario en el lenguaje plástico, visual y audiovisual, puesto que toda la actividad expresiva lo es en cuanto supone una creación por parte del individuo. La línea metodológica a seguir parte del nivel de desarrollo del alumno/a, para construir a partir de ahí, otros aprendizajes que favorezcan y mejoren su rendimiento. La metodología se adaptará a las características del alumnado, atendiendo a su diversidad y favorecerá la capacidad de los alumnos para aprender por sí mismos y para trabajar en equipo. Se tendrán en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje, y las agrupaciones en el aula serán variables y flexibles, en función de las actividades que se vayan a realizar.

Se priorizará la comprensión de los contenidos frente al aprendizaje puramente mecánico o memorístico. Se propiciarán las oportunidades para que el alumnado pueda poner en práctica los nuevos conocimientos, y así comprobar la utilidad de lo que han aprendido, y la manera de aplicarlo en otros contextos a su vida cotidiana. Se fomentará la participación del alumnado y la reflexión personal sobre lo realizado y la elaboración de conclusiones, asegurará una efectiva igualdad y promoverá el progreso en el aprendizaje. Esta área tiene como objetivo potenciar dos niveles interrelacionados de comunicación: saber ver para comprender y saber hacer para expresarse.

Saber ver para comprender implica la necesidad de educar en la percepción, supone ser capaz de evaluar la información visual que se recibe basándose en una comprensión estética que permita llegar a conclusiones personales; adquirir estos conocimientos supone crear mecanismos analíticos que sirvan de filtro a todo aquello que antes era asimilado de manera irreflexiva e inconsciente. En un segundo nivel, permitirá favorecer su sensibilidad estética y disfrutar de todo aquello que le ofrece el entorno visual y plástico. Han de ser capaces de realizar representaciones objetivas y subjetivas mediante unos conocimientos imprescindibles, tanto conceptuales como procedimentales, que les permitan expresarse y desarrollar el propio potencial creativo.

## **4.1. Fomentar la Cultura Emprendedora. Impresión 3D. 4º ESO EPVA.**

### **Objetivos generales.**

Aplicar la impresión 3D para el desarrollo de proyectos de diseño industrial concretos. Identificar y utilizar la impresión 3D como lenguaje de comunicación universal.

Desarrollar en los alumnos las capacidades de investigación y organización de proyectos.

### **Objetivos específicos.**

Conocer todos los pasos del proceso de fabricación e impresión 3D. Este año nos centraremos en la producción de un trípode para móvil o tablet que se comercializará gracias a la colaboración con el departamento de economía.

### **Seguimiento y evaluación.**

La evaluación se llevará a cabo en función de la propia aportación del alumnado y de sus avances conceptuales, procedimentales y la actitud del alumnado frente al proyecto.

Se basará en los informes elaborados por el profesor responsable en cada grupo y por cuestionarios de autoevaluación contestados por los alumnos.

## **5.- ESTRATEGIAS E INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES DEL ALUMNADO Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.**

La calificación es un elemento que nos permite regular dicho proceso de aprendizaje, pues nos sirve para diagnosticar las necesidades del alumnado y tomar decisiones en cuanto a las estrategias pedagógicas a adaptar según las características particulares de cada grupo. Por otro lado, la evaluación por competencias, nos ayuda a saber hasta qué punto es capaz el alumno de aplicar su conocimiento a situaciones semejantes en la vida real.

Una evaluación continuada y formativa exige el uso de múltiples instrumentos a lo largo del proceso educativo para permitir la recogida fiable de información y su posterior uso evaluador. En dicho proceso deberemos de incorporar herramientas que nos permitan cuantificar el grado de adquisición de las competencias propuestas.

Utilizaremos diferentes instrumentos de evaluación adecuados a los conocimientos y procesos que queramos evaluar.

Por último, cada alumno y alumna posee una serie de peculiaridades que lo diferencia del resto de sus compañeros, por tanto, no todos ellos van a aprender al mismo ritmo, ni van a tener los mismos conocimientos, motivaciones o intereses. Es necesario detectar el nivel de competencias inicial del alumnado para encauzar el proceso de aprendizaje. Las medidas de atención a la diversidad en esta etapa estarán orientadas a responder a necesidades educativas concretas y a la consecución de las competencias básicas y los objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria.

### **5.1- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN PARA LA E.S.O.**

#### **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN PARA 4º E.S.O.**

Pruebas objetivas 30%	Procedimientos 60%	Actitud 10%
-----------------------	--------------------	-------------

#### **A.-Pruebas objetivas 30%**

En cada evaluación se realizará al menos una prueba sobre los contenidos impartidos y desarrollados mediante la resolución de problemas. Esta prueba será teórico- práctica.

Los alumnos que no se presenten a examen/prueba en las fechas establecidas solo tendrán derecho a la repetición del mismo siempre que lo justifiquen correctamente por medio de justificante médico.

En el caso de no realizarse este tipo de pruebas, el siguiente apartado se valorará con el 90%.

### **B.-Procedimientos 60%**

Valoración de los documentos y material de una evaluación, compuesto por:

Láminas y ejercicios propuestos por el Dpto. 60% que serán un número determinado para cada trimestre. En los trabajos se valorará la completa, correcta y ordenada presentación de los contenidos y los bocetos elaborados.

Será imprescindible la presentación de todos los trabajos propuestos a lo largo del curso para aprobar la materia al final del curso.

En estos trabajos se valorará lo siguiente:

Realizar el ejercicio con orden y limpieza	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		10%
Experimentación y creatividad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		20%
Objetivo propuesto	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		20%
Nivel de dificultad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		20%
Autonomía	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		10%
Utilización correcta de los materiales	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		10%
Puntualidad en la entrega	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		10%

### **C.-Actitud 10%.**

En este apartado se valorarán: el comportamiento y respeto, puntualidad, traer diariamente los materiales... Participación en el aula, trabajo personal y actitud positiva frente a la asignatura.

La calificación final de las materias se obtendrá, en cualquier caso, ponderando los **estándares básicos** con un 50% y el resto con otro 50%, independientemente de cuál sea el procedimiento de evaluación utilizado para valorar cada uno de ellos. Los criterios utilizados a la hora de seleccionar estos estándares básicos han tenido en cuenta el aporte de cada uno de ellos a la adquisición de las competencias de los alumnos y alumnas.

Estos criterios no serán aplicables en el caso de que la conducta y la convivencia en el aula sea reiteradamente negativa e intolerante y si de forma habitual no se realicen y/o no se entreguen los trabajos que se proponen durante el curso.

Un 15% de faltas no justificadas por evaluación supondrá el suspenso automático de la misma, por lo que el alumno deberá realizar un examen global de la evaluación o del curso entero, al final de curso en las fechas que se establezcan.

La nota final del curso será la media aritmética de las tres evaluaciones.

Los alumnos que tengan alguna evaluación suspensa podrán realizar los trabajos pendientes para recuperarla, cumpliendo los plazos y condiciones establecidos por el profesor.

Los alumnos que a pesar del proceso previsto lleguen al final de curso con evaluación negativa, recibirán un informe individualizado sobre los objetivos y contenidos no alcanzados, en dicho informe se señalarán los aspectos que el alumno debe superar y la propuesta de actividades de recuperación que deberá realizar.

Para poder presentarse a la prueba es obligatorio entregar, en la fecha establecida, los actividades propuestas.

### **CALIFICACIÓN FINAL:**

En el caso de no superarse una o varias evaluaciones, el alumno realizará nuevamente los trabajos no aprobados, bajo la supervisión y el seguimiento del profesor mediante atención individualizada.

La calificación final de junio se obtendrá ponderando la media aritmética de cada una de las tres evaluaciones y el proceso de aprendizaje y mejora observado en cada alumno a lo largo del curso.

### **Sin realización de prueba:**

La nota final del curso será la media aritmética de las tres evaluaciones.

Se valorará positivamente las actividades realizadas durante el periodo final posterior a la tercera evaluación. Esta nota nunca podrá ser inferior a la conseguida en la tercera evaluación y podrá subir la media como máximo 1 punto.

### **Con realización de prueba:**

La nota final del curso será la suma de las actividades de refuerzo y la prueba teórico-práctica final en el siguiente porcentaje:



- Actividades 40%
- Prueba objetiva 60%

Si él alumno no se presenta a la prueba extraordinaria, se reflejará como No Presentado (NP), lo que tendrá, a todos los efectos, la consideración de calificación negativa.

Sin la superación de la prueba extraordinaria no se podrá alcanzar la recuperación de la materia.

## **DIBUJO TÉCNICO 2º BACHILLERATO.**

### **6.-INTRODUCCIÓN.**

El Dibujo Técnico tiene como finalidad, formar al estudiante en las competencias necesarias para poder desenvolverse en una realidad cada vez más científica y tecnológica, contribuyendo así a promover una actitud investigadora y de responsabilidad con él mismo y su entorno. Además pretende, de manera más específica dotar al estudiante de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad y construir el diseño y fabricación de productos que resuelvan las necesidades presentes y futuras. Esta función comunicativa, gracias al acuerdo de una serie de convenciones a escala nacional, comunitaria e internacional, nos permite transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera fiable, objetiva e inequívoca.

Por tanto, el Dibujo Técnico, se emplea como medio de comunicación en cualquier proceso de investigación o proyecto que se sirva de los aspectos visuales de las ideas y de las formas para visualizar lo que se está diseñando y, en su caso, definir de una manera clara y exacta lo que se desea producir. Es decir, el conocimiento del Dibujo Técnico como lenguaje universal en sus dos niveles de comunicación: comprender o interpretar la información codificada y expresarse o elaborar información comprensible por los destinatarios.

El alumnado, al adquirir competencias específicas en la interpretación de documentación gráfica elaborada de acuerdo a norma en los sistemas de representación convencionales, puede conocer mejor el mundo; esto requiere, además del conocimiento de las principales normas de dibujo, un desarrollo avanzado de su "visión espacial", entendida como la capacidad de abstracción para, por ejemplo, visualizar o imaginar objetos tridimensionales representados mediante imágenes planas. Además de comprender la compleja información gráfica que nos rodea, es preciso que el estudiante aborde la representación de espacios u objetos de todo tipo y la elaboración de documentos técnicos normalizados que plasmen sus ideas y proyectos, ya estén relacionados con el diseño gráfico, con la ideación de espacios arquitectónicos o con la fabricación artesanal o industrial de piezas y conjuntos.

La asignatura del Dibujo Técnico está concebida para impartirse a lo largo de los dos cursos del Bachillerato. Una cuestión fundamental es abordar cómo organizar los contenidos a lo largo de los dos años de formación. Así, el primer curso tiene como finalidad aportar una visión global de los fundamentos del Dibujo Técnico y de esta manera se establece la base que permitirá al alumnado en el segundo curso ser capaz de profundizar en los distintos aspectos de esta materia.

Durante el primer curso se trabajan las competencias básicas relacionadas con el Dibujo Técnico como lenguaje de comunicación e instrumento básico para la comprensión, análisis y representación de la realidad. Para ello, se introducen gradualmente y de manera interrelacionada tres grandes bloques.

Geometría y Dibujo técnico, Sistemas de representación y Normalización. En el segundo curso, los contenidos de la materia se han agrupado en cuatro bloques interrelacionados: Geometría, Sistemas de Representación, Normalización y Proyectos que se propone como un bloque nuevo para la integración de las destrezas adquiridas en la etapa anterior.

El primer bloque, denominado Geometría, desarrolla, durante los dos cursos que componen esta etapa, los contenidos necesarios para resolver problemas de configuración de las formas, al tiempo que analiza su presencia en la naturaleza y en el arte a lo largo de la historia, y sus aplicaciones al mundo científico y técnico.

De manera análoga, el segundo bloque dedicado a los Sistemas de Representación desarrolla los fundamentos, características y aplicaciones de las axonometrías, perspectivas cónicas, y de los sistemas diédrico y de planos acotados. Este bloque debe abordarse de manera integrada para permitir descubrir las relaciones entre dichos sistemas y las ventajas e inconvenientes de cada uno de ellos. Además, es conveniente potenciar la utilización del dibujo "a mano alzada" como herramienta de comunicación de ideas y análisis de problemas de representación.

El tercer bloque: la Normalización, pretende dotar al estudiante de los procedimientos necesarios para simplificar, unificar y objetivar las representaciones gráficas. Este bloque está especialmente relacionado con el proceso de elaboración de proyectos, objeto del último bloque, por lo que, aunque la secuencia establecida sitúa a este de manera específica en el primer curso, su condición de lenguaje universal hace que su utilización sea una constante a lo largo de la etapa.

La evaluación permite regular el proceso de enseñanza-aprendizaje, diagnosticar las necesidades del alumnado y tomar decisiones en cuanto a las estrategias pedagógicas a adaptar según las características de cada grupo. La evaluación se centrará, de manera especial, en los criterios de evaluación, los cuales han sido redactados como resultados de aprendizaje con el objeto de posibilitar su observación y evaluación en contextos reales.

Los criterios definen procesos de aprendizaje de diversa complejidad, teniendo en cuenta los contenidos a los que éstos hacen referencia. En la redacción del criterio de evaluación también se orienta a cerca de la naturaleza de ejecución (cómo, dónde, para qué) aportando el carácter competencial en el aprendizaje. Para aportar objetividad y precisión a la evaluación se seleccionarán los instrumentos más adecuados (pruebas objetivas, entrevistas, cuestionarios, escalas de observación, etc.), y de manera especial se incidirá en el uso de las rúbricas para valorar los contenidos procedimentales del área.

## 7. RELACIÓN CON LOS ELEMENTOS DEL CURRÍCULO.

### DIBUJO TÉCNICO II, SEGUNDO CURSO.

Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico					
Contenidos	Temp.	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	Comp.	Indicadores
<p>Resolución de problemas geométricos:            Proporcionalidad. Teorema del cateto y de la altura            Sección áurea. El rectángulo áureo.            Aplicaciones. Semejanza y equivalencia.            Construcción de figuras planas equivalentes.            Transformaciones geométricas: Homología.            Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas.            Aplicaciones. Afinidad.            Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines.            Construcción de la elipse afín a una circunferencia.            Aplicaciones. Inversión.            Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias.            Relación entre los ángulos y la circunferencia. Arco capaz. Aplicaciones.            Potencia de un punto respecto a una circunferencia.            Determinación y</p>	<p>1er y 2º            Trimestre</p>	<p>1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p> <p>2. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación,</p>	<p>1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.</p> <p>1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión.</p> <p>1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.</p> <p>1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.</p> <p>1.5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p> <p>2.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.</p>	<p>CAA            SIEE</p> <p>CAA            SIEE</p> <p>CMCT</p> <p>CAA            SIEE</p> <p>CMCT</p>	<p>Documentación escrita.</p> <p>Observación directa.</p> <p>Dossier.</p> <p>Pruebas objetivas.</p>

<p>propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias. Trazado de curvas cónicas y técnicas: Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola. Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones. Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de curvas cíclicas y evolvente. Aplicaciones.</p>		<p>valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.</p> <p>3. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.</p>	<p>2.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas. 2.3. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.</p> <p>3.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones. 3.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.</p> <p>3.3. Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.</p>	<p>CMCT</p> <p>CMCT</p> <p>CAA SIEE CMCT</p> <p>CMCT</p> <p>CMCT</p> <p>CMCT</p>	
---	--	---	--	--	--

<b>Bloque 2. Sistemas de representación.</b>					
<b>Contenidos</b>	<b>Temp.</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje</b>	<b>Comp.</b>	<b>Indicadores</b>
<p>Sistema Diédrico: Punto, recta y plano. Resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo, perpendicularidad y distancias. Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas. Abatimiento de planos. Determinación de sus elementos. Aplicaciones. Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones. Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones. Construcción de figuras planas. Afinidad entre proyecciones. Problema inverso al abatimiento. Cuerpos geométricos en sistema diédrico: Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares. Determinación de sus secciones principales. Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones. Representación de</p>	<p>2º y 3er. Trimestre</p>	<p>1. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la "visión espacial", analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.</p> <p>2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.</p>	<p>1.1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.</p> <p>1.2. Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.</p> <p>1.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados.</p> <p>2.1. Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.</p> <p>2.2. Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.</p> <p>2.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas,</p>	<p>CMCT</p> <p>CMCT</p> <p>CMCT</p> <p>CMCT</p> <p>CMCT</p>	<p>Documentación escrita.</p> <p>Observación directa.</p> <p>Dosier.</p> <p>Pruebas objetivas.</p>

<p>cilindros, conos y esferas. Secciones planas. Sistema axonométrico ortogonal: Posición del triedro fundamental. Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema. Determinación de coeficientes de reducción. Tipología de las axonometrías ortogonales. Ventajas e inconvenientes. Representación de figuras planas. Representación simplificada de la circunferencia. Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones.</p>		<p>3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.</p>	<p>dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud. 2.4. Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida. 2.5. Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman. 3.1. Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección. 3.2. Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios. 3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballeras.</p>	<p>CMCT           CMCT           CMCT           CCLI           CMCT</p>	
--	--	---	--	---	--

<b>Bloque 3. Normalización</b>					
<b>Contenidos</b>	<b>Temp.</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje</b>	<b>Comp.</b>	<b>Indicadores</b>
<p>Elaboración de bocetos, croquis y planos. El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual. El proyecto: tipos y elementos. Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas. Elaboración de las primeras ideas. Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas. Elaboración de dibujos acotados. Elaboración de croquis de piezas y conjuntos. Elaboración de perspectiva cónica y axonométrica para reforzar el proyecto. Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción. Presentación de proyectos. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo. Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y</p>	<p>3er Trimestre</p>	<p>1. Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.</p> <p>2. Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas</p>	<p>1.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo técnico.</p> <p>1.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen. 1.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.</p> <p>1.4. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.</p> <p>2.1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.</p> <p>2.2. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.</p> <p>2.3. Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de</p>	<p>CSC SIEE CAA</p> <p>CMCT</p> <p>CMCT CSC</p> <p>CMCT CSC SIEE</p> <p>CMCT CD</p> <p>CMCT</p>	<p>Documentación escrita.</p> <p>Observación directa.</p> <p>Dossier.</p> <p>Pruebas objetivas.</p>

<p>presentación de proyectos. Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas. Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas. Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.</p>		<p>encomendadas con responsabilidad.</p>	<p>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. 2.4. Presenta los trabajos de Dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.</p>	<p>CD CMCT CD  CMCT CD</p>	
---	--	--	--	--	--

### COMPETENCIAS DEL CURRÍCULO

CCLI: Competencia comunicación lingüística.

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

CD: Competencia digital.

CAA: Competencia aprender a aprender.

CSC: Competencias sociales y cívicas.

SIEE: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

CEC: Conciencia y expresiones culturales.

## **8. DECISIONES METODOLÓGICAS Y DIDÁCTICAS.**

### **METODOLOGÍA.**

Lo común de esta asignatura es la realización práctica de ejercicios sobre cada contenido. Para ello el alumno debe recoger en notas las exposiciones del profesor para su posterior trazado con los instrumentos de dibujo.

Con el fin de que el alumno adquiriera un método de trabajo intelectual coherente con el lenguaje gráfico, los ejercicios se realizan de forma rigurosa y ordenada, poniendo en práctica el dibujo de croquis a mano alzada realizado anteriormente.

Los ejercicios más comunes para afirmar la comprensión de los conceptos geométricos, serán la resolución de problemas en los que, para su concreción, utilizarán todo el material de estudio y consulta de las clases.

Se realizarán también continuamente "ejercicios a limpio" en los que se usarán la normalización en la representación y la utilización de símbolos gráficos.

Realización de ejercicios que exijan la actividad imaginativa a partir de propuestas que permitan diferentes soluciones concretas. Dichos ejercicios tendrán que exponer todo el cómputo de conocimientos acumulados y la correcta utilización del lenguaje gráfico.

Pruebas a realizar de forma individual sin posibilidades de ningún tipo de material de estudio en clase. Estos ejercicios tienen por objetivo valorar el grado de asimilación de los temas desarrollados en el curso.

### **OBJETIVOS.**

-Desarrollar destrezas y habilidades que les permitan expresar con precisión, claridad y objetividad soluciones gráficas.

-Valorar las posibilidades del dibujo técnico como instrumento de investigación, apreciando la universalidad del lenguaje objetivo en la transmisión y comprensión de informaciones.

-Conocer y comprender los fundamentos del dibujo técnico para aplicarlos a la interpretación de planos y para elaborar soluciones razonadas ante problemas geométricos en el plano y en el espacio.

-Conocer y aplicar la normalización como convencionalismo adecuado para universalizar los sistemas de producción y la comunicación.

### **CAPACIDADES.**

El dibujo técnico la de contribuir a que el alumno adquiriera las siguientes capacidades:

1. Comprender y expresar con claridad los trazados de las construcciones geométricas más significativas.
2. Ver el espacio y saber representar el mismo.
3. Representar y comprender los sistemas que convierten el espacio tridimensional en espacio bidimensional.



4. Aplicar los conocimientos del dibujo técnico dentro de los procesos de investigación, sean estos científicos o tecnológicos.
5. Valorar el correcto acabado del dibujo, así como las mejoras que en la representación puedan introducir las diversas técnicas gráficas.

### **APRENDIZAJES BÁSICOS.**

1. Utilizar la geometría básica de forma correcta, para las realizaciones de trazados fundamentales en el plano como paralelas, perpendiculares, mediatrices, operaciones con ángulos y triángulos.
2. Resolver problemas de configuración de formas en los que participen trazados poligonales y para los que sea necesario utilizar giros, simetrías y translaciones básicas.
3. Construir escalas volantes tanto para la construcción de planos concretos como para la interpretación de planos ya dibujados.
4. Realizar una acotación a mano alzada de un objeto o pieza mecánica sencilla, expresando con claridad y con el mínimo de vistas y secciones los elementos del modelo dado.
5. Representar en el sistema diédrico figuras básicas: poliedros, pirámides, prismas sabiendo realizar giros necesarios para la obtención de medidas en verdadera magnitud.
6. A partir de su representación en diédrica, desarrollar y construir un sólido, poliédrico o de revolución, al que se le haya practicado un corte oblicuo a uno de los planos de referencia, para dibujarlo en axonométrica o en caballera.

## **9. Estrategias e instrumentos para la evaluación de los aprendizajes del alumnado y criterios de calificación.**

### **DIBUJO TÉCNICO 2º BACHILLERATO**

**EVALUACIÓN** (ORDEN EDU/157/2021, apartado cuarto)

#### **Características de las pruebas finales**

La prueba final versará sobre los estándares básicos y será de carácter teórico-práctico.

#### **A.-Pruebas objetivas 70%**

En cada evaluación se realizará al menos una prueba sobre los contenidos impartidos y desarrollados mediante la resolución de problemas. Esta prueba será teórico- práctica. En caso de realizarse más pruebas se fijará el porcentaje de calificación previamente.

Los alumnos que no se presenten a examen/prueba en las fechas establecidas solo tendrán derecho a la repetición del mismo siempre que lo justifiquen correctamente por medio de justificante médico.

#### **B.- Actividades, pruebas de aula y proyectos 30%**

Valoración de los documentos y material de una evaluación, compuesto por:

Láminas y ejercicios propuestos por el profesor que serán un número determinado para cada trimestre. En los trabajos se valorará la completa, correcta y ordenada presentación de los contenidos y los bocetos elaborados.

En este apartado se valorarán: el comportamiento y respeto, puntualidad, traer diariamente los materiales... Participación en el aula, trabajo personal y actitud positiva frente a la asignatura.

Las actividades y proyectos entregados fuera de plazo tendrán una calificación máxima de 5 puntos sobre 10.

Si el profesor lo considera será imprescindible la presentación de todos los trabajos propuestos a lo largo del curso para aprobar la materia al final del curso.

Un 15% de faltas no justificadas por evaluación supondrá el suspenso automático de la misma, por lo que el alumno deberá realizar un examen global de la evaluación o del curso entero, al final de curso en las fechas que se establezcan.

Los alumnos que tengan alguna evaluación suspensa podrán realizar los trabajos pendientes para recuperarla, cumpliendo los plazos y condiciones establecidos por el profesor.

### **CALIFICACIÓN FINAL:**

En el caso de no superarse una o varias evaluaciones, el alumno realizará nuevamente los trabajos no aprobados, bajo la supervisión y el seguimiento del profesor mediante atención individualizada.

La calificación final de junio se obtendrá ponderando la media aritmética de cada una de las tres evaluaciones y el proceso de aprendizaje y mejora observado en cada alumno a lo largo del curso.

#### **Sin realización de prueba:**

- La nota final del curso será la media aritmética de las tres evaluaciones.
- Se valorará positivamente las actividades realizadas durante el periodo final posterior a la tercera evaluación. Esta nota nunca podrá ser inferior a la conseguida en la tercera evaluación y podrá subir la media como máximo 1 punto.

#### **Con realización de prueba:**

- La nota final del curso será la suma de las actividades de refuerzo y la prueba teórico-práctica final en el siguiente porcentaje:
  - Actividades 30%
  - Prueba objetiva 70%

## **10. ELEMENTOS TRANSVERSALES.**

### TEMAS TRANSVERSALES para 4º ESO y Bachillerato.

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, son elementos transversales del currículo los siguientes:

- 1.** La comprensión lectora
- 2.** La expresión oral y escrita
- 3.** La comunicación audiovisual
- 4.** Las Tecnologías de la Información y la Comunicación
- 5.** El emprendimiento
- 6.** La educación cívica y constitucional

Dichos elementos se deben trabajar en todas las materias. Además, según el Real Decreto, la programación docente debe comprender en todo caso la prevención de la violencia de género, la violencia contra las personas con discapacidad, la violencia terrorista y cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia.

Con relación a la comprensión lectora y a la expresión escrita, se remite al Plan de Lectura, donde se recogen las actividades correspondientes. Además en el desarrollo propio de las asignaturas debemos de centrar la atención en la comprensión e interpretación de los enunciados de los problemas.

En cuanto a la comunicación audiovisual, forma parte de los contenidos de la materia en todos los cursos de ESO, como un bloque temático y, por ello, se considera especialmente relevante.

Del mismo modo, las tecnologías de la información y de la comunicación, las TIC, sirven de referente operativo y se procura su utilización a lo largo del curso.

La educación cívica y constitucional y la educación en valores son un referente permanente en las actividades de la materia y en las relaciones interpersonales, tanto entre los propios alumnos como en sus relaciones y comunicación con el profesor. Resultan de especial relevancia las acciones para la mejora de la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo, la empatía y la resolución de conflictos.

En relación al emprendimiento desarrollamos actividades específicas que detallamos en el siguiente bloque. Además es una asignatura en la que continuamente el alumno tiene que buscar soluciones propias dándole un carácter original e imaginativo a sus proyectos.

<b>ELEMENTOS TRANSVERSALES DEL CURRÍCULO</b>			
Contenidos	Temp.	Criterios de Evaluación	Comp.
Comprensión lectora Expresión oral y escrita	1er. Trim.	Reconocer la terminología conceptual de la asignatura y del nivel educativo y utilizarla correctamente en actividades orales y escritas del ámbito personal, académico, social o profesional, y leer comprensivamente textos de formatos diversos.	CCL CAA
Estrategias de comprensión oral: activación de conocimientos previos, mantenimiento de la atención, selección de la información; memorización y retención de la información. Propiedades textuales de la situación comunicativa: adecuación, coherencia y cohesión.	1er. Trim.	Captar el sentido global y analizar de forma crítica textos orales, extrayendo conclusiones, y participar en debates y exposiciones exponiendo de forma organizada su discurso intercambiando informaciones con otros alumnos; explicar el proceso seguido en la elaboración de productos artísticos, evaluando el resultado, haciendo propuestas razonadas para mejorarlo y utilizando un lenguaje no discriminatorio.	CCL CAA
Respeto en el uso del lenguaje. Situaciones de interacción comunicativa (conversaciones, entrevistas, coloquios, debates, etc.) Estrategias lingüísticas y no lingüísticas: inicio, mantenimiento y conclusión; cooperación, normas de cortesía, fórmulas de tratamiento, etc.	2º. Trim.	Buscar y seleccionar información en diversas fuentes de forma contrastada y organizar la información obtenida mediante diversos procedimientos de síntesis o presentación de los contenidos; para ampliar sus conocimientos y elaborar textos del ámbito personal, académico, social o profesional y del nivel educativo, citando adecuadamente su procedencia.	CCL CAA
Estrategias de comprensión lectora: antes, durante y después de la lectura.	1er. y 2º. Trim.	Buscar y seleccionar información, documentos de texto, imágenes, bandas sonoras y vídeos a partir de una estrategia de filtrado y de forma contrastada en medios digitales como páginas web especializadas, diccionarios y enciclopedias on-line y banco de sonidos, registrándola en papel de forma cuidadosa o almacenándola digitalmente en dispositivos informáticos y servicios de la red.	CCL CAA
Estrategias de expresión escrita: planificación, escritura, revisión y reescritura.	1er-2º- 3er Trimestre	Buscar y seleccionar información, documentos de texto, imágenes, bandas sonoras y vídeos a partir de una estrategia de filtrado y de forma contrastada en medios digitales como páginas web especializadas, diccionarios y enciclopedias on-line y banco de sonidos, registrándola en papel de forma cuidadosa o almacenándola digitalmente en dispositivos informáticos y servicios de la red.	CD CAA
Formatos de presentación.	1er-2º- 3er Trimestre	Reconocer las cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos y expresar emociones, sentimientos e ideas propias al realizar sus producciones disfrutando del proceso de creación artística y mostrando respeto por el trabajo de los demás	CEC CIEE CSC
Aplicación de las normas ortográficas y gramaticales.	2º-3er Trim.	Superar estereotipos y convencionalismos en la representaciones visuales y plásticas, evitando cualquier forma de discriminación (raza, sexo,	CIEE CAA
Propiedades textuales en situación comunicativa: adecuación, coherencia y cohesión.			
Consolidación de la terminología conceptual específica del área.			

<p>Comunicación audiovisual Tecnologías de la información y la comunicación</p> <p>Reconocimiento de las cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos, y disfrute en el proceso de producción artística. Expresión de emociones básicas, ideas, acciones y situaciones al realizar sus obras. Respeto por el trabajo de los demás.</p> <p>Búsqueda de información desde diferentes fuentes, tanto convencionales como digitales e Internet, sobre manifestaciones artísticas que se trabajan en el nivel educativo, y análisis de las posibilidades de creación gráfica que ofrecen los nuevos medios tecnológicos.</p> <p>Herramientas digitales de búsqueda y visualización. Búsqueda en blogs, foros, páginas web especializadas, diccionarios y enciclopedias on-line.</p> <p>Estrategias de filtrado en la búsqueda de la información. Almacenamiento de la información digital en dispositivos informáticos y servicios de la red. Valoración de los aspectos positivos de las TIC para la búsqueda y contraste de información. Organización de la información siguiendo diferentes criterios. Introducción al proceso creativo en las artes visuales y audiovisuales mediante el desarrollo de un producto individual o colectivo, controlando las distintas fases: ·Investigación y estudio previo.</p>	<p>1er-2º-3er Trimestre</p> <p>1er-2º-3er Trimestre</p> <p>2º. Trim.</p>	<p>cultura) e identificar las influencias que ejercen valores artísticos propios de otras culturas respetando sus formas de expresión. Reconocer el patrimonio artístico y cultural español como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su defensa y conservación a través de la conservación a través de la medios audiovisuales que forman parte de dicho patrimonio, expresando sus conocimientos de forma crítica.</p>	<p>CIEE CAA</p>
---	--	--	---------------------



<p>· Selección de información y desarrollo de primeras ideas. Planificación, organización y gestión del tiempo y los recursos.</p> <p>· Toma de decisiones y calibración de oportunidades y riesgos. Aporte soluciones originales a los problemas.</p> <p>· Realización del producto y establecimiento de criterios para evaluar el proceso y el resultado.</p> <p>· Reflexión y propuesta de mejora del proceso creativo propio y ajeno, desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva: juicio sobre la buena realización del trabajo así como la limpieza en su ejecución, y evaluación del uso de las nuevas tecnologías.</p> <p>· Reconocimiento del esfuerzo que exige la elaboración de algunas obras artísticas.</p> <p>· Apreciación, valoración y disfrute del patrimonio artístico y cultural español e italiano, así como la contribución a su defensa, conservación y desarrollo. Esfuerzo para superar estereotipos y convencionalismos en las representaciones visuales y plásticas y rechazo ante cualquier forma de discriminación por razón de raza sexo o cultura.</p> <p>· Respeto por las maneras de expresión diferentes de la nuestra, aceptando y argumentando las influencias que ejercen los valores artísticos propios de otras culturas que coexisten con la nuestra. Desarrollo de una actitud de respeto por el entorno de trabajo y el medio ambiente utilizando de forma responsable los recursos y reciclando materiales para la elaboración de representaciones visuales</p>		<p>Realizar de forma eficaz tareas o proyectos, tener iniciativa para emprender y proponer acciones siendo consciente de sus fortalezas y debilidades, mostrar curiosidad e interés durante su desarrollo y actuar con flexibilidad buscando soluciones alternativas.</p> <p>Planificar tareas o proyectos, individuales o colectivos, haciendo una previsión de recursos y tiempos ajustada a los objetivos propuestos, adaptarlo a cambios e imprevistos transformando las dificultades en posibilidades, evaluar con ayuda de guías el proceso y el producto final y comunicar de forma personal los resultados obtenidos.</p> <p>Reconocer los estudios y profesiones vinculados con los conocimientos del nivel educativo e identificar los conocimientos; habilidades y competencias que demandan para relacionarlas con y</p>	<p>CSC CEC</p> <p>CEC CIEE CSC</p> <p>CIEE CSC</p>
---	--	--	--



<p>y plásticas, personales y colectivas.</p> <p>Emprendimiento Iniciativa e innovación</p> <p>Autoconocimiento. Valoración de fortalezas y debilidades. Autorregulación de emociones, control de la ansiedad e incertidumbre y capacidad de auto-motivación. Superar obstáculos y fracasos. Perseverancia, flexibilidad. Pensamiento alternativo. Sentido crítico.</p> <p>Estrategias de planificación, organización y gestión.</p> <p>Educación cívica y constitucional Entornos laborales, profesiones y estudios vinculados con los conocimientos del área. Autoconocimiento de fortalezas y debilidades.</p>		<p>debilidades. sus fortalezas y preferencias.</p> <p>Cuidar del entorno de trabajo y del medio ambiente utilizando de forma responsable los recursos y reciclar materiales para la elaboración de representaciones visuales y plásticas, personales y colectivas.</p>	<p>CMCT CSC</p>
--	--	--	---------------------

## **11. MEDIDAS PARA PROMOVER EL HÁBITO DE LA LECTURA.**

Desde La materia de educación plástica y visual se trabajaría la **comprensión lectora** vinculándola al lenguaje de las imágenes, basándonos en la presencia significativa del texto en lenguajes como el diseño gráfico (publicidad), en propuestas del arte contemporáneo (Letrismo, Poesía Visual) que nos permitiría abordar la construcción simbólica del conocimiento.

Llevaríamos a cabo proyectos en los cuales, utilizando diferentes materiales y documentación, el alumno pudiera establecer una relación entre los mensajes que continuamente recibimos, a través de las imágenes, con los lenguajes oral y escrito.

Estos materiales se ofrecerían al alumno mediante orientaciones didácticas, referencias de movimientos artísticos y artistas relevantes, elaboración de carteles con imágenes y palabras, creación de dossieres, búsqueda de bibliografías y el uso del soporte informático.

Todo ello se ajustaría a los diferentes niveles educativos tratándole de dar a los proyectos un carácter abierto y transversal, posibilitando al alumno su propia autonomía para llevar a cabo dichos proyectos.

La evaluación se llevaría a cabo mediante los mecanismos establecidos en los criterios de evaluación vinculados a las competencias correspondientes.

Participaremos en el el Concurso de '**Haikus**' ilustrados para frenar la intolerancia organizado por CCOO y la Concejalía de Juventud del Ayt. De Soria. Un 'haiku' es un breve poema japonés que pretende expresar un sentimiento sincero cuya composición sencilla es un instrumento didáctico muy usado en las aulas. Éste, debe ir acompañado de un dibujo o fotografía que transmita o apoye la misma idea que el poema.

Continuaremos con la actividad **#MEMESGERARDODIEGO** consistente en unir imágenes generadas por los alumnos con frases célebres de Gerardo Diego, en relación con la celebración del centenario de su llegada a este centro.

Realización de ilustraciones a partir de textos literarios en colaboración con el departamento de Lengua y literatura.

## **CUARTO E.S.O.**

Realización de ilustraciones a partir de diversos textos: cuentos, poemas, artículos...etc.

Este curso se llevarán a cabo actividades vinculadas a Machado generando contenidos vinculados a la actividad **#MEMESMACHADO**.

Interpretación en formato cómic de un texto narrativo.

Búsqueda de información de obras artísticas para su posterior interpretación: autor movimiento al que pertenece, características del estilo, etc.

## **BACHILLERATO. DIBUJO TÉCNICO II.**

Búsqueda de datos sobre las aportaciones de científicos griegos y latinos de la antigüedad clásica relacionados con la geometría métrica.

Búsqueda de escritos sobre las aportaciones de científicos del Renacimiento relacionados con la geometría del espacio.

## **12. PLAN DE RECUPERACIÓN DE ALUMNOS**

### **PLANES DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN**

(ORDEN EDU/157/2021, apartado cuarto, punto d)

### **INFORME PERSONALIZADO CON EL PLAN DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN PARA PRUEBAS FINALES**

Todos los alumnos que tengan la materia suspensa o alguna de las partes llevarán a cabo el Plan de Refuerzo y Recuperación que se ve reflejado en la ficha que se entregará a cada alumno después de la 3ª Evaluación.

### **12.1 PLAN DE RECUPERACIÓN DE ALUMNOS CON MATERIAS PENDIENTES.**

Para aquellos alumnos que no superaron la materia, se establece la siguiente forma de recuperación:

**1.- Si cursan la materia** en el nivel al que han promocionado, será el profesor de la materia el que, tomando como referencia los criterios de evaluación del nivel no superado, evaluará la consecución de los objetivos por parte del alumno. Para ello, podrán proponer actividades trimestrales cuyo propósito será obtener información suficiente para evaluar la consecución de los objetivos de la materia. La realización y entrega puntual de estas actividades será condición necesaria pero no suficiente para superar la materia.

Se propone la realización de trabajos a lo largo del curso, con un seguimiento por parte del profesor y una prueba práctica antes de la evaluación de pendientes. Como no hay ninguna hora dispuesta para el seguimiento de dicha recuperación, los alumnos dispondrán de todos los recreos que necesiten (siempre que avisen con antelación) para preguntar dudas, conocer su evolución...

Con estas prácticas el alumno, debe demostrar, la superación de los objetivos no alcanzados el curso anterior.

Es indispensable la entrega de los trabajos propuestos para poder asistir a la prueba teórica. Cuando el alumno haya superado las deficiencias y alcanzado los objetivos correspondientes, se hará constar en los documentos de evaluación.

Los alumnos que superen positivamente dos trimestres del curso actual se entenderá que han adquirido los mínimos exigibles para recuperar la EPVA del curso anterior.

Los alumnos que no hayan superado el plan de recuperación de los cursos inferiores propuesto por el Departamento, no podrá aprobar el curso siguiente.

**2.- Si no cursan** la materia en el nivel al que han promocionado, el Departamento convocará a los alumnos cada trimestre para informarles, entregarles material y realizar pruebas objetivas. Además, se podrán proponer actividades trimestrales cuyo propósito será obtener información suficiente para evaluar la consecución de los objetivos de la materia. La realización y entrega puntual de estas actividades será condición necesaria pero no suficiente para superar la materia.

Tras la evaluación de las pruebas escritas y de las actividades entregadas cada trimestre se emitirá la calificación correspondiente. Se propone la realización de trabajos a lo largo del curso, con un seguimiento por parte del profesor y una prueba práctica antes de la evaluación de pendientes. Como no hay ninguna hora dispuesta para el seguimiento de dicha recuperación, los alumnos dispondrán de todos los recreos que necesiten (siempre que avisen con antelación a la profesora) para preguntar dudas, conocer su evolución...

Con estas prácticas el alumno, debe demostrar, la superación de los objetivos no alcanzados el curso anterior. Es indispensable la entrega de los trabajos propuestos para poder asistir a la prueba teórica. Cuando el alumno haya superado las deficiencias y alcanzado los objetivos correspondientes, se hará constar en los documentos de evaluación.

Los alumnos que no hayan superado el plan de recuperación de los cursos inferiores propuesto por el Departamento, no podrá aprobar el curso siguiente.

## **13.-MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.**

En algunos de los contenidos del programa de EPVA los alumnos suelen mostrar un nivel menos homogéneo, tal es el caso de la comprensión espacial y en los niveles de ejecución más especializados. Tener en cuenta esta realidad supone dar oportunidades de recuperación de lo no adquirido en su momento, para asegurar un nivel mínimo para todos los alumnos al final de la etapa. En este sentido se programan actividades de refuerzo para aquellos alumnos que las precisen. Por otra parte, la presencia de contenidos en la práctica diaria hace que cada alumno pueda profundizar en cada campo en función de sus capacidades o reforzar los aspectos que no domina en el nivel exigido.

La atención a la diversidad en el área de plástica y visual se basa en las siguientes medidas:

- Pruebas iniciales, con el fin de detectar distintos grados de conocimiento previo de la materia.
- Selección de objetivos y contenidos (la programación mediante los mínimos exigibles contempla todos aquellos contenidos en los que se ha detectado un nivel menos homogéneo y que en cierto modo representan alguna dificultad en el aprendizaje)
- Programación cíclica, consiste en retomar los contenidos considerados básicos en los diferentes cursos, procurando que estos sean asimilados por todos los alumnos en la finalización de la etapa.
- La evaluación permite la posibilidad de detectar las diferencias que los alumnos van mostrando en las diferentes actividades que aplican los conceptos, procedimientos y actitudes.
- Recuperaciones y actividades de refuerzo / profundización.

### **ADAPTACIONES CURRICULARES NO SIGNIFICATIVAS.**

Si un alumno o alumna, por motivos diversos, requiere una atención individualizada para proseguir sin dificultades el proceso de aprendizaje en la materia, de acuerdo con el equipo educativo, la orientadora y el tutor, a partir del momento en el que estén identificadas y analizadas las necesidades específicas de alumnos en concreto, se realizaría una adaptación curricular no significativa. Desde esta asignatura se dará respuesta a las dificultades que el alumno presente con un plan de trabajo individualizado, coordinado con el tutor y con el Departamento de Orientación y también, si fuera necesario, se contará con la colaboración de las familias.

Este plan de trabajo individualizado contemplaría las competencias clave que el alumno o la alumna deben alcanzar en esta área, y se incluirían

actividades individuales y cooperativas así como los materiales necesarios para el trabajo.

Para evaluar a estos posibles alumnos se tendrán en cuenta principalmente los siguientes aspectos:

- 1•** La actitud e interés ante la asignatura
- 2•** El esfuerzo y trabajo realizado
- 3•** La colaboración en el desarrollo de la clase con una actitud positiva
- 4•** La entrega de trabajos en el tiempo establecido
- 5•** La entrega de todos los trabajos programados.
- 6•** La asistencia a clase de una manera regular, aportando los materiales indicados
- 7•** El respeto hacia los materiales del aula y el trabajo de los demás compañeros
- 8•** Se exigirá la adquisición de los contenidos mínimos de la programación.

## **14. MATERIALES Y RECURSOS DE DESARROLLO CURRICULAR.**

Se llevará a cabo un dossier que reúna todas las actividades realizadas en el aula, así como todas las aportaciones que realicen los alumnos como actividades complementarias.

### **Materiales:**

- Lapicero 3B y 3H recomendando que este último sea un portaminas de mina 0,5 mm de grosor.
- Rotuladores de colores
- Rotuladores de precisión 0,2, 0,4 0,8, para establecer valores lineales.
- Láminas A4 130gr
- Escuadra y cartabón a juego de tamaño mediano.
- Regla graduada.
- Transportador de ángulos.
- Compás.
- Goma de borrar blanda.
- Sacapuntas.
- Tijeras escolares y pegamento en barra.
- Lápices de colores de madera
- Ceras blandas (al oleo)
- Témperas: colores primarios (amarillo, magenta, azul cyan), blanco y negro
- Pinceles: nº 2, 6 y 10
- Plato o paleta para mezclar
- Láminas A4 370gr

Además el aula debe contar con material bibliográfico y audiovisual, papeles y cartulinas de diversos tipos, revistas, periódicos, lápices, ceras, rotuladores, témperas, pinceles, etc. para facilitarlos a los alumnos cuando sea necesario.

### **RECURSOS:**

- Presentaciones teóricas del profesor y presentaciones orales trabajos de los alumnos:
- Cañón de proyección
  - Pizarra tradicional
  - Recursos en la red:
  - Presentaciones, videos, power point
  - Tutoriales de programas de Expresión plástica y visual

### **Material bibliográfico:**

- Libros de arte y diseño (aula de dibujo)

**Aulas:** Aula de dibujo o aula de referencia y Aula de informática

## **15. PROGRAMA DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.**

El departamento irá determinando las distintas actividades a realizar a lo largo del curso, implicando a todos los niveles y contando con la colaboración de otros departamentos afines. Durante el primer trimestre quedan suspendidas por la JCyL como medida Covid.

A nivel interno se realizarán exposiciones de trabajos realizados por los alumnos en el aula y en el claustro del instituto. Para todo el centro realizaremos elementos decorativos artísticos para celebraciones de Navidad, final de año, semana verde y semana de la igualdad de género.

Puntualmente se realizarán salidas del centro educativo al entorno cercano para tomar apuntes de dibujo del natural, fotografías o videograbaciones.

El departamento ha puesto en funcionamiento el laboratorio de fotografía analógica poniéndolo a disposición de toda la comunidad educativa.

En colaboración con el departamento de economía se ha puesto en marcha la fabricación 3D de piezas para su posterior venta con fines benéficos, esta actividad se desarrollará con los alumnos de 4º de ESO a lo largo de todo el curso.

Durante todo el curso en el horario establecido por el profesor el aula de diseño estará a disposición de todos los alumnos para desarrollar la VR Virtual Reality con diferentes actividades programadas y guiadas por el profesor responsable de la actividad.

ACTIVIDAD	CURSO	LUGAR	TRIMESTRE
Participación en la semana micológica con una salida al campo y la realización de setas en plastilina para montar posteriormente la exposición “plastisetas”.	Cursos de ESO	IES Antonio Machado	Primer trimestre
Junto con el departamento de Educación física se participa en la semana blanca “Vallnord”.	3º de ESO.	Vallnord (Andorra)	Diciembre de 2022.
Laboratorio de fotografía analógica	Toda Comunidad Educativa	IES Antonio Machado	Todo el curso
Fabricación 3D de “Piezas modulares” para su posterior venta con fines benéficos, en colaboración con el Departamento de Economía.	4º de ESO	Aula de Diseño de IES Antonio Machado.	Todo el curso
Talleres en VR Virtual Reality	Todos los cursos	Aula de Diseño de IES Antonio Machado.	Segundo recreo de todos los martes y viernes lectivos.
Exposiciones de trabajos realizados por los alumnos en el aula y en el claustro del instituto.	Todos los cursos	IES Machado. Soria	Todo el curso
Talleres de elementos decorativos y artísticos para celebraciones como la Navidad y fin de año.	Toda Comunidad Educativa	Aula de Diseño de IES Antonio Machado.	Final del primer trimestre
Visitas a museos y salas de exposiciones.	Todos los cursos	Por determinar	Todo el curso
Salidas del centro educativo al entorno cercano para tomar apuntes de dibujo del natural, fotografías o videgrabaciones.	Todos los cursos	Soria	Todo el curso

## **16. PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA Y SUS INDICADORES DE LOGRO.**

Teniendo en cuenta que evaluar es un componente inseparable de todo buen proceso educativo se hace necesario establecer métodos que permitan al profesor reflexionar sobre la práctica docente más allá de la calificación tradicional que trata del rendimiento de los alumnos. En este sentido se pretende reflexionar sobre los procesos de enseñanza con la utilización de un cuestionario para los profesores del Departamento que se pasará al final de cada trimestre.

El análisis de este documento de reflexión (cuestionario) nos deberá dar pautas a lo largo del curso para mejorar nuestra actuación como docentes de cara a mejorar los logros educativos de nuestros alumnos.

Parece conveniente señalar aquí las peculiares características de las diferentes asignaturas que se atienden desde el Departamento, es decir, no se hace distinción en el cuestionario de las grandes diferencias que existen entre materias. Lo que se pretende es que en el proceso de análisis del mismo se evidencien esas diferencias metodológicas y nos permitan corregir las disfunciones que puedan darse.

Finalizado el curso, se deberá realizar una reflexión conjunta entre los miembros del Seminario que lleve a conocer dónde no se ha intervenido adecuadamente, qué carencias se han tenido, qué dificultades se han observado... De esta reflexión deben salir pautas de rectificación y mejora para el curso siguiente. Las sugerencias que pueden aportarse que tengan relación con las cuestiones propuestas enriquecerán la reflexión personal, para que pueda ser mejor entendida por los distintos componentes del Departamento.

## CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN

ASIGNATURA \_\_\_\_\_

CURSOS \_\_\_\_\_

INDICADORES	VALORACIÓN			nº para sugerencias citadas al pie.
	SI	REG.	NO	
Planificación	----- ---	----- ---	----- ---	
La selección y secuenciación de los contenidos se realiza de acuerdo con la Programación				
Se adoptan estrategias y se programan actividades en función de las características de los alumnos				
La actividad educativa se planifica de forma coordinada con el resto del profesorado del Departamento que imparte el mismo nivel				
Contenidos	----- ---	----- ---	----- ---	
Los contenidos que se imparten se presentan al comenzar cada unidad.				
Los contenidos que se imparten están relacionados con sus intereses y conocimientos previos				
Actividades en el aula				
Se plantean actividades que aseguran la adquisición de los objetivos didácticos previstos				
Se llevan a cabo acciones que motivan a los alumnos al aprendizaje				
Recursos y organización de aula				
La distribución del tiempo es adecuada: exposición de la materia, realización de actividades				
Instrucciones, aclaraciones y orientaciones a las tareas de los alumnos				



Se intenta comprobar de diferentes modos, que los alumnos comprenden las tareas que tienen que realizar				
Los trabajos de los alumnos se controlan: realización de las tareas				
Seguimiento/control del proceso de enseñanza-aprendizaje				
Se revisan y corrigen con periodicidad las actividades propuestas a los alumnos				
Diversidad				
Se tienen en cuenta los ritmos de aprendizaje de los alumnos. En función de ello los adaptan adecuadamente tratando de atender, a los más rezagados				
Evaluación				
Al principio de curso se presentan los criterios de calificación y se recuerdan a lo largo del curso				
Se corrigen, califican y explican las pruebas escritas, y los trabajos prácticos dando pautas para la mejora de los aprendizajes				
Se aplican los criterios de calificación establecidos en la Programación				
Se da seguimiento adecuado y oportuno a los estudiantes de acuerdo a los resultados de la evaluación				

Procedimiento de evaluación de la programación didáctica y sus indicadores de logro.

Al finalizar el curso, el Departamento llevará a cabo la evaluación de la Programación didáctica, teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

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

## 17. NIVEL DE UTILIZACIÓN DE LAS TICs.

Actividad	
Descripción	Recorrido virtual por el planeta localizando determinados monumentos.
Profesorado responsable	Javier Arribas Pérez
Nivel/Curso para el que se plantea	4º de ESO
Temporalización	Primer trimestre
Medios técnicos necesarios	Equipo de de realidad virtual VIVE HTC
Aplicaciones informáticas utilizadas	Plataforma STEAM desarrollada para utilizar GOOGLE EARTH y STREET VIEW
Actividad	
Descripción	Diseño 3D de piezas de carácter técnico en Realidad Virtual.
Profesorado responsable	Javier Arribas Pérez
Nivel/Curso para el que se plantea	1º y 2º de Bachillerato
Temporalización	Todo el año
Medios técnicos necesarios	Equipo de de realidad virtual VIVE HTC
Aplicaciones informáticas utilizadas	Plataforma STEAM desarrollada para utilizar BLOKS GOOGLE
Actividad	
Descripción	Diseños creativos 3D en Realidad Virtual
Profesorado responsable	Javier Arribas Pérez
Nivel/Curso para el que se plantea	Equipo de de realidad virtual VIVE HTC
Temporalización	Tercer trimestre
Medios técnicos necesarios	1º y 4º de ESO
Aplicaciones informáticas utilizadas	Plataforma STEAM desarrollada para utilizar BLOKS GOOGLE
Actividad	
Descripción	Diseño de piezas de carácter artístico en Realidad Virtual.
Profesorado responsable	Javier Arribas Pérez
Nivel/Curso para el que se plantea	4º de ESO
Temporalización	Todo el año
Medios técnicos necesarios	Equipo de de realidad virtual VIVE HTC
Aplicaciones informáticas utilizadas	Plataforma STEAM desarrollada para utilizar BLOKS GOOGLE

Actividad	
Descripción	Diseño e impresión 3D de un trípode para móvil o tablet.
Profesorado responsable	Javier Arribas Pérez
Nivel/Curso para el que se plantea	1º y 2º de Bachillerato
Temporalización	Primer trimestre
Medios técnicos necesarios	Tablet y ordenador PC para el diseño, maquinas de impresión 3D para la fabricación.
Aplicaciones informáticas utilizadas	TINKERCAD, FREECAD, CURA, REPETIER, SCAN3D, 3DC.io, THINGIVERSE.
Actividad	
Descripción	Diseño e impresión 3D de formas y piezas sencillas.
Profesorado responsable	Javier Arribas Pérez
Nivel/Curso para el que se plantea	1º y 4º de ESO
Temporalización	Tercer trimestre
Medios técnicos necesarios	Tablet y ordenador PC para el diseño, maquinas de impresión 3D para la fabricación.
Aplicaciones informáticas utilizadas	TINKERCAD, FREECAD, CURA, REPETIER, SCAN3D, 3DC.io, THINGIVERSE.
Actividad	
Descripción	Fotografía digital aplicando filtros y edición.
Profesorado responsable	Javier Arribas Pérez
Nivel/Curso para el que se plantea	1º y 4º de ESO
Temporalización	Todo el año
Medios técnicos necesarios	Tablet y móvil para el diseño y toma de fotografías.
Aplicaciones informáticas utilizadas	INSTAGRAM
Actividad	
Descripción	Dibujo, diseño y acotación de un plano de una habitación.
Profesorado responsable	Javier Arribas Pérez
Nivel/Curso para el que se plantea	4º de ESO y 1º de Bachillerato
Temporalización	Tercer trimestre
Medios técnicos necesarios	Tablet y ordenador PC para el diseño.
Aplicaciones informáticas utilizadas	ARPlan 3D



## Actividad

Descripción	Corto de animación.
Profesorado responsable	Javier Arribas Pérez
Nivel/Curso para el que se plantea	4º de ESO
Temporalización	Segundo trimestre
Medios técnicos necesarios	Croma, tablet y cámara de fotos.
Aplicaciones informáticas utilizadas	STOP-MOTION