Junta de Castilla y León
CONSEJERIA DE EDUCACION
I.E.S. ANTONIO MACHADO

I.E.S. Antonio Machado
SORIA

PROGRAMACIÓN
DEPARTAMENTO DE DIBUJO

Curso 2020 -21

ÍNDICE

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL / ESO

1.	INTRODUCCIÓN.	3
2.	PERFIL COMPETENCIAL.	4
3.	RELACIÓN CON LOS ELEMENTOS DEL CURRICULO.	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 I Y II / BACHILLERATO.

6.	INTRODUCCIÓN.	33
7.	RELACIÓN CON LOS ELEMENTOS DEL CURRICULO.	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, vídeo-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 potente2 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 CURRICULO.

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

PRIMER CURSO

Bloque1. Expresión Plástica					
Contenidos	**Temp.**	**Criterios de Evaluación**	**Estándares de aprendizaje**	**Comp.**	**Indicadores**
El Lenguaje visual. Elementos configurativos de los lenguajes visuales: punto, línea y plano. Las texturas. Definición. Texturas naturales y artificiales Texturas visuales y táctiles. Las texturas en el entorno. El color. Colores pigmento. Colores Primarios y secundarios. Círculo cromático. Colores complementarios. Gamas cromáticas. Armonías y contrastes. Representación del volumen y el espacio. Incidencia de la luz en la percepción, luces y sombras. La línea y la mancha como aproximación al claroscuro. Recursos para representar el espacio: Perspectiva, superposición, tamaño, contraste, definición de formas, colores y texturas. La organización del espacio visual. La composición en el plano. Elementos estructurales básicos. Simetría axial. Simetría radial.	1er. y 2º Trim. 3er. Trim. 2º. Trim. 3er. Trim. 1º, 2º y 3er	1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. 2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. 3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros. 4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	**1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas.** 2.1.Analiza los ritmo lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones grafico-plásticas. 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea. **3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores…).** 4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. **4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.** **4.3.Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.**	CMCT CAA CEC SIEE CAA CEC CMCT CAA CEC CMCT CAA CEC	Documentación escrita. Observación directa. Actividades digitales. Láminas. Pruebas objetivas.

Estructura de la forma: dirección vertical, horizontal y oblicua. Líneas de fuerza. Ritmo y modulación bidimensional. Peso visual y equilibrio. Realización de composiciones utilizando los elementos conceptuales propios del lenguaje Visual como elementos de descripción y expresión, teniendo en cuenta conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. Experimentación y exploración de los elementos que estructuran formas e imágenes (forma, color, textura, dimensión, etc.). Acercamiento experimental a distintos tipos de expresión gráfico-plásticos: lápices de grafito y de color, rotuladores y témperas en distintos tipos de soportes gráfico-plásticos (papel, madera, cartón, etc.). Descubrimiento y representación objetiva y subjetiva de las formas (posición, situación, ritmos, claroscuro, imaginación, fantasía, etc.).	Trim.	5 .Experimentar con los colores primarios y secundarios. 6. Identificar y diferenciar las propiedades del color pigmento. 7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. 8. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. 9. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage	**4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.** 5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis sustractiva y los colores complementarios. 6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento para expresar sensaciones en composiciones sencillas. **6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.** **6.3.Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.** 7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas. **8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos.** 9.1. Utiliza con propiedad las técnicas grafico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. 9.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas. 9.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.	CMCT SIEE CEC CMCT CAA CEC CAA CEC SIEE CEC SIEE CEC	

			9.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales. **9.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos,** decorativos o comunicativos. 9.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades grafico–plásticas. 9.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula		

Bloque2. Comunicación audiovisual					
Contenidos	**Temp.**	**Criterios de Evaluación**	**Estándares de aprendizaje**	**Comp.**	**Indicadores**
Los lenguajes visuales Comunicación visual, elementos. La percepción visual. Finalidades de la imagen: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Identificación del lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, diseño gráfico, artes plásticas y tecnologías de la información. Imagen figurativa y abstracta. Imagen representativa y simbólica. Estudio elemental de los procesos, técnicas y procedimientos propios de la fotografía, el cómic, los dibujos animados, la televisión, el vídeo y el cine.	1er-3er Trim.	1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. 2. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. 3. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos. 4. Realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. 5 Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. 6. Diferenciar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. 7. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	1.1 Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos. **2.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.** 2.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. **3.1. Distingue símbolos de iconos.** 3.2. Diseña símbolos e iconos. **4.1. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.** 5.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas. **6.1. Identifica los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual.** 7.1. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.	CMCT CAA CEC CCLI CAA CEC CCLI CAA SIEE CEC CMCT SIEE CEC CCLI CAA SIEE CEC CCLI CCLI CD	Documentación escrita. Actividades digitales. Pruebas objetivas.

Bloque3. Dibujo Técnico					
Contenidos	**Temp.**	**Criterios de Evaluación**	**Estándares de aprendizaje**	**Comp.**	**Indicadores**
Instrumentos y materiales de dibujo técnico. Manejo. La medida: Concepto. Instrumentos. Transporte. Construcciones fundamentales en el plano: paralelismo, perpendicularidad, mediatriz, ángulos y bisectriz. El círculo y la circunferencia; fundamentos del uso del compás; división de la circunferencia en 3, 4, 6 y 8 partes iguales. Representación de formas y figuras planas. Triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares inscritos, convexos y estrellados. Elementos. Construcciones particulares de 3, 4, 6 y 8 lados inscritos en una circunferencia. Construcciones particulares de 3, 4 y 6 lados conociendo el lado. Igualdad y semejanza. La proporción. Concepto de escala. Transformaciones en el plano; simetría axial y radial, traslación Aplicación a módulos sencillos.	1er-2º-3er Trim.	1. Comprender y emplear los conceptos del punto y la línea en el plano. 2. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. 3. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. 4. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. 5. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. 6. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. 7. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. 8. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. 9. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. 10. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	1.1 Traza la recta que pasan por un par de puntos, usando la regla **2.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.** 3.1. Construye una figura lobulada de seis elementos a partir de una circunferencia, utilizando el compás. **4.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.** **5.1. Identifica los ángulos de 30º, 45º, 60º y 90º en la escuadra y en el cartabón.** **6.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás**. **7.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.** **8.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.** **9.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla.** **También utilizando regla, escuadra y cartabón**. 10.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos. 11.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas. 12.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.	CMCT CAA CMCT CAA SIEE CMCT CAA CMCT CAA CMCT CAA CMCT CAA CMCT CAA CMCT CAA CMCT CAA	Documentación escrita. Observación directa. Actividades digitales. Láminas. Pruebas objetivas.

		11. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados y/o ángulos). 12. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. 13. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. 14. Ejecutar construcciones sencillas de paralelogramos. 15. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. 16. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. 17. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. 18. Estudiar los conceptos de simetrías y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	**13.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.** 14.1. Construye paralelogramos sencillos: cuadrado, rectángulo y rombo. **15.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.** **16.1. Construye correctamente polígonos regulares de 3, 4 ,6 y 8 lados, inscritos en una circunferencia.** **17.1. Construye correctamente polígonos regulares de 3, 4 y 6 lados, conociendo el lado.** 18.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones y simetrías de módulos.	CMCT CAA CMCT CAA CNCT CAA CMCT CAA CMCT CAA CMCT CAA CMCT CAA CMCT CAA CEC	

TERCER CURSO

Bloque1. Expresión Plástica.					
Contenidos	**Temp.**	**Criterios de Evaluación**	**Estándares de aprendizaje**	**Comp.**	**Indicadores**
Elementos configurativos de los lenguajes visuales: El punto, la línea y el plano. La línea como elemento expresivo. La línea como definidora de geometría y de formas. Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas poligonales. Formas curvas en la naturaleza y en el arte. Las texturas. Expresividad de las texturas. Texturas visuales y táctiles. Texturas orgánicas y geométricas. Texturas naturales y artificiales. Elaboración de texturas visuales y táctiles. El color. El color como fenómeno físico y visual. Mezclas aditivas y sustractivas. Color luz y color pigmento. Colores primarios, secundarios y terciarios. Círculo cromático. Colores complementarios. Tono, valor y saturación. Armonías y contrastes cromáticos. Gamas cromáticas. Sensibilidad entre los estímulos	1er-2º-3er Trim. 1er-2º-3er Trim. 2º. Trim. 1er-2º-3er Trim.	1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. 2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. 3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros. 4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas. **2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones grafico-plásticas.** 2.2. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas. **3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)** 4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. 4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito. **4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-**	CAA CEC CEC CEC CCLI CEC	Documentación escrita. Observación directa. Actividades digitales. Láminas. Pruebas objetivas.

cromáticos. Visibilidad de los colores. Valor expresivo. Simbología y uso cultural. Representación del volumen. Incidencia de la luz en la percepción, luces y sombras.	3er. Trim.		**plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.** 4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.		
La línea y la mancha como aproximación al claroscuro. La proporción. La proporción áurea en el arte, en el diseño y en la naturaleza. La proporción en la figura humana. Módulos de unidad empleados para la representación de la figura humana a lo largo de la historia. El ser humano como unidad de medida. La composición. Organización de la forma y su entorno en el plano. Estructura de la forma: dirección vertical, horizontal y oblicua. Esquemas compositivos. Peso visual y equilibrio. Repetición y ritmo. Módulo, ritmo, simetría, asimetría. Formas modulares bidimensionales básicas. Redes poligonales. Simplificación geométrica. Formas tridimensionales. Utilización de las bases de los sistemas convencionales proyectivos, con fines descriptivos y expresivos. Construcción de formas	1er. Trim. 1er-2º-3er Trim. 2º. Trimestre. 3er. Trim. 2º. Trimestre. 3er. Trim. 2º. Y 3er. Trim. 1er-2º-3er Trim.	5. Experimentar con los colores primarios y secundarios. 6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento. 7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. 8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. 9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios. 6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas. **6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.** 6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color. 7.1. Realiza texturas táctiles y visuales, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas. 8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales. 8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones. 9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. 10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos. **11.1. Utiliza con propiedad las técnicas grafico plásticas conocidas aplicándolas**	CMCT CAA CEC CAA CEC CD CAA CEC CAA CEC	

tridimensionales en función de una idea u objetivo con diversidad de materiales. Realización de bocetos, apuntes, esbozos y esquemas en todo el proceso de creación (desde la idea inicial hasta la elaboración de formas e imágenes), facilitando la autorreflexión, autoevaluación y evaluación. Representación personal de ideas (en función de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y mostrando iniciativa, creatividad e imaginación. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Conocimiento y utilización de las técnicas gráfico-plásticas: técnicas secas y húmedas. Identificación y utilización de distintos soportes, según las intenciones expresivas y descriptivas de la representación. Interés por la búsqueda de nuevas soluciones. Creación colectiva de producciones plásticas. Responsabilidad en el desarrollo de la obra o de la actividad propia(individual o colectiva).	1er-2º-3er Trim. 1er-2º-3er Trim. 1er-2º-3er Trim. 1er-2º-3er Trim. 1er-2º-3er Trim. 1er-2º-3er Trim. 1er-2º-3er Trim.	10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. 11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	**de forma adecuada al objetivo de la actividad.** 11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas. **11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.** 11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales. **11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos,** decorativos o comunicativos. 11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades grafico – plásticas. 11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado.	CCLI CEC CAA CEC CAA CEC CSC	

Bloque2. Comunicación audiovisual					
Contenidos	**Temp.**	**Criterios de Evaluación**	**Estándares de aprendizaje**	**Comp.**	**Indicadores**
La percepción visual y observación.	1er. Trim.	1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el	1.1 Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de	CMCT CAA	

Principios de la percepción visual. Ilusiones ópticas. La comunicación visual. Significado y significante. Iconicidad y abstracción. Símbolos y signos en los lenguajes visuales. Signos convencionales y señales. Anagramas, logotipos, marcas y pictogramas. Lectura de imágenes. Exploración de los posibles significados de una imagen según su contexto expresivo y referencial y descripción de los modos expresivos. Lectura y valoración de los referentes artísticos. Determinación de los valores plásticos y estéticos que destacan en una obra determinada (factores personales, sociales, plásticos, simbólicos, etc.). Realización de esquemas y síntesis sobre algunas obras para subrayar los valores destacables. Elementos de la comunicación visual y audiovisual. Funciones de la comunicación: descriptiva, informativa, estética, exhortativa. Tipos de lenguajes visuales y audiovisuales según su función. Los lenguajes visuales. La imagen fija. La fotografía. La ilustración. El comic	1er. Trim. 2º. Trim. 1er. y 2º. Trim. 1er-2º-3er Trim. 1er-2º-3er Trim. 1er-2º-3er Trim.	proceso de percepción de imágenes 2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias. 3.Identificar significante y significado en un signo visual. 4. Reconocer los diferentes grados de Iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. 5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos. 6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. 7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. 8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. 9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. 10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	los procesos perceptivos. **2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.** 2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt. 3.1. Distingue significante y significado en un signo visual. 4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. **4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.** 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema. **5.1. Distingue símbolos de iconos.** 5.2. Diseña símbolos e iconos. 6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. 6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado. **7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.** 7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas. **8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.** 9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos. **10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.**	CEC CMCT CAA CEC CCLI CAA SIEE CEC CAA CCLI CSC CEC CCLI CSC CEC CCLI CSC CEC CAA SIEE CEC	Documentación escrita. Actividades digitales. Pruebas objetivas.

La imagen en movimiento. El cine. La televisión. Nuevas tecnologías. Elaboración de documentos multimedia. Diseño de mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones Diferenciación de los distintos estilos y tendencias de las artes visuales y audiovisuales valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. La publicidad. 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.	2º-3er Trim. 1er-2º-3er Trim. 1er-2º-3er Trim. 2º. Trim.	11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación. 12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. 13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. 14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. 15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra. 16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	10.2. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. 11.1. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales. 12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, story board, realización...). Valora de manera crítica los resultados. 13.1 Distingue los diferentes estilos y tendencias en los lenguajes visuales y valora el patrimonio histórico y cultural. **14.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.).** 14.2. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas. 15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje. **16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.**	CCLI CAA CEC SIEE SIEE CAA CCLI CEC CCLI CEC CAA CCLI CSC CEC CCLI CEC CAA CCLI CSC CEC CCLI CSC CEC CD CAA	

				CEC	

Bloque3. Dibujo Técnico					
Contenidos	**Temp.**	**Criterios de Evaluación**	**Estándares de aprendizaje**	**Comp.**	**Indicadores**
Punto, recta y plano en el espacio. Construcciones fundamentales en el plano. Paralelismo y perpendicularidad. Ángulos. Construcción de ángulos con compás y con escuadra y cartabón. Proporción. Teorema de Thales. División de un segmento en partes iguales. Estudio geométrico de la proporción. Semejanza e igualdad. Escalas. Tipos de escalas. Triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares y estrellados. Construcciones particulares de hasta 8 lados inscritos en una circunferencia y método general. Construcciones particulares de hasta 6 lados conociendo el lado. Simetría, giros y traslación. Módulos y redes modulares. Tangencias y su aplicación en el mundo del diseño. Óvalos, ovoides y volutas como aplicación de tangencias. Espirales. Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Representación del volumen y	1er-2º-3er Trim. 1er. Trim 1er. Trim 1er. Trim. 1er. Trim. 2º. Trim 1er. y 2º Tri 2º. Trim	1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. 2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados, con dos rectas secantes o con dos rectas paralelas o con una recta un punto. 3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. 4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. 5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. 6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. 7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. 8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. 9. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y	1.1. Identifica, dados varios puntos, la recta que pasa por dos de ellos y los planos definidos por tres. 2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo. **3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.** 4.1. Construye una figura lobulada de seis elementos a partir de una circunferencia, utilizando el compás. **5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.** **6.1. Identifica los ángulos de 30º, 45º, 60º y 90º en la escuadra y en el cartabón.** 7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás. **8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.** **9.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.** **10.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.** 10.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales. 11.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares	CMCT CAA CMCT CAA CMCT CAA CMCT CAA CMCT CAA CMCT CAA CMCT CAA CMCT CAA CMCT	Documentación escrita. Observación directa. Actividades digitales. Láminas. Pruebas objetivas.

del espacio. Representación objetiva de formas tridimensionales en el espacio por medio de los distintos sistemas de representación codificados: Representación de vistas diédricas de volúmenes sencillos. Representación de vistas axonométricas y perspectiva caballera de volúmenes sencillos	2º y 3er. Tri 3er. Trim.	regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. 10. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales. 11. Conocer lugares geométricos y definirlos. 12. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). 13. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. 14. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos. 15 Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos. 16. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. 17. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. 18. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los casos básicos de tangencia y enlaces. 19. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básico, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. 20. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. 21. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para	geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...). 12.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas. 13.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes. **14.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.** 15.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal. **16.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.** **17.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.** **18.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.** 18.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas. **19.1. Construye correctamente un óvalo, conociendo el diámetro mayor.** **20.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.** 21.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros. 22.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos. **23.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de**	CAA CMCT CAA CMCT CAA CMCT CAA CMCT CAA CMCT CAA CMCT CAA CMCT CAA CMCT CAA	

		construir espirales o volutas de 2, 3, 4 y 5 centros. 22. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. 23. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales. 24. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales. 25. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	**sus vértices y sus aristas.** 24.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos. **25.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón. para el trazado de paralelas.**	CMCT CAA CMCT CAA CMCT CAA CMCT CAA CMCT CAA	

CUARTO CURSO

Bloque1. Expresión Plástica					
Contenidos	**Temp.**	**Criterios de Evaluación**	**Estándares de aprendizaje**	**Comp.**	**Indicadores**
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. Interacción entre los distintos lenguajes: plástico, musical, verbal, gestual. La textura. Texturas naturales y artificiales. La utilización de técnicas específicas(tramas,	1er. y 2º Trim. 3er. Trim. 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	1.1.Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual. 2.1.Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con	CMCT CAA CEC CAA CEC	Documentación escrita. Observación directa. Actividades digitales. Láminas.

plantillas) para crear efectos de texturas. Texturas en el arte y en el diseño. Texturas geométricas. Incidencia de la luz y el color en la percepción de las texturas. El color. El color. Simbolismo y psicología del color según cada campo: industrial, artístico, señales. Incidencia del color en la composición: relatividad y apreciaciones objetivas y subjetivas. El color como configurador de distintos ambientes. 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 grafico-plástica: dibujo artístico, volumen y pintura. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Realización de experiencias de	3er. Trim. 1º, 2º y 3er Trim. 1º, 2º y 3er Trim. 1º, 2º y	enriquecer sus posibilidades de comunicación. 2.Realizar obras plásticas utilizando diferentes soportes y técnicas, aplicando las leyes de composición, creando movimiento y ritmos, y experimentando con el color. 3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización. 4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. 5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.	precisión. 2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen. **2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.** **3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.** 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. **4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.** **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.** 5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.	CMCT CAA CEC CAA SIEE CEC CMCT CAA CEC CAA CEC SIEE CEC CSC SIEE CEC CMCT CEC	Pruebas objetivas

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	3er Trim. 1º, 2º y 3er Trim. 1º, 2º y 3er Trim.				

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	1º, 2º y 3er Trim. 1º, 2º y 3er Trim. 1er. Trim. 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. 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	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. **1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.** **1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.** 2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales. **2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.** 2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado. 2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y	CMCT CMCT CAA CMCT CAA CMCT CAA CMCT CAA CMCT CAA CMCT CAA	Documentación escrita. Observación directa. Actividades digitales. Láminas. Pruebas objetivas.

de la información y la comunicación en las propias producciones.		y la ingeniería. 3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación	oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado. 3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.	CMCT CAA CD 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. Reconocimiento y lectura de imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Reconocimiento y lectura de representaciones bidimensionales y tridimensionales de objetos y artefactos técnicos y de obras arquitectónicas y urbanismo. Comparación de la forma. Concepto de canon, medida o módulo. Proporcionalidad y escalas. Estudio de proporciones en el arte. Posibilidades expresivas: desproporciones y deformaciones.	1º, 2º y 3er Trim. 1er. Trim. 1º, 2º y 3er Trim. 1er. Trim. 1er. Trim.	1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases. 2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. 3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el	**1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.** 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. 2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño. **3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.** 3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa. **3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la**	CCLI CCLI CEC CEC CSC CCLI CMCT CAA CMCT CAA SIEE CMCT	Documentación escrita. Observación directa. Actividades digitales. Láminas. Pruebas objetivas.

Aplicación de escalas en el mundo del diseño tridimensional. Módulos y composiciones modulares en el plano y en el espacio. Diseño gráfico. La imagen corporativa. Los valores funcionales y estéticos en las artes aplicadas: fundamentos del diseño. Técnicas de expresión grafico-plásticas aplicadas al diseño. Realización y seguimiento del proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto), 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.	1er y 3er. Trim. 1er, 2º y 3er Trim. 1er. Trim. 1er, 2º y 3er Trim. 1er, 2º y 3er Trim. 1er, 2º y 3er Trim. 2º y 3er Trim. 1er, 2º y 3er Trim.	trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	**realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas**. **3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.** 3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.	SIEE CD SIEE SIEE CSC	

Bloque4. Lenguaje audiovisual y multimedia

Contenidos	Temp.	Criterios de Evaluación	Estándares de aprendizaje	Comp.	Indicadores
Los medios y tecnologías de la información y de la comunicación. Técnicas de expresión grafico-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. 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.	2º o 3er Trim. 1er, 2º y 3er Trim. 2º o 3er Trim. 2º o 3er Trim. 2º o 3er Trim. 2º o 3er Trim. 2º o 3er Trim. 2º o 3er Trim. 2º o 3er Trim. 2º o 3er Trim. 1er. Trim. 1er. Trim.	1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo. 2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades. 3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. 4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.	**1.1 Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.** 1.2 Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película. 2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara. **2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.** 2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades. **3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.** **3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.** 3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal. 4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen. Para todos los epígrafes de este bloque.	CAA CSC CEC CCLI CAA SIEE CEC CAA CEC CSC CAA CEC CD SIEE CAA CSC CD CMCT SIEE SIEE CSC SIEE CD CAA CSC CAA CCLI	Observación directa. Actividades digitales. Pruebas objetivas.

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 llevara 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 1º Y 3º 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.

-Se realizará un examen global de recuperación antes de la evaluación de final de curso, para aquellos alumnos cuya nota media no llegue al 5.

5.2- CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA DE SEPTIEMBRE.

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 en obligatorio entregar, en la fecha establecida, los actividades propuestas.

La evaluación extraordinaria en la materia se ajustará al informe sobre los objetivos y contenidos no alcanzados y la propuesta de actividades de recuperación, y constará de los siguientes elementos:

- Actividades de recuperación que el profesorado entrega al alumno en el mes de junio. se valorarán hasta un 30 % de la nota.
- Prueba propiamente dicha sobre los objetivos y contenidos no alcanzados de preguntas que harán referencia a los contenidos mínimos. Para su evaluación se aplicarán los criterios que se recogen en la Programación y se valorará con un 70 % de la nota.

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.

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.

DIBUJO TÉCNICO 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 CURRICULO.

DIBUJO TÉCNICO I, PRIMER CURSO.

Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico					
Contenidos	**Temp.**	**Criterios de evaluación**	**Estándares de aprendizaje**	**Comp.**	**Indicadores**
Trazados geométricos: Instrumentos y materiales del Dibujo Técnico. Reconocimiento de la geometría en la Naturaleza. Identificación de estructuras geométricas en el Arte. Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico. Trazados fundamentales en el plano. Circunferencia y círculo. Operaciones con segmentos. Mediatriz. Paralelismo y perpendicularidad. Operaciones con ángulos. Determinación de lugares geométricos. Aplicaciones. Elaboración de formas basadas en redes modulares. Trazado de polígonos regulares. Resolución gráfica de triángulos. Determinación, propiedades y aplicaciones de sus puntos notables. Resolución gráfica de cuadriláteros y polígonos. Análisis y trazado de	1er y 2º Trimestre	1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema "paso a paso" y/o figura de análisis elaborada previamente.	1. Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas. 1.2. Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas. 1.3. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones. 1.4. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones. 1.5. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado 1.6. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de	CMCT CD CAA	Documentación escrita. Observación directa. Dosier. Pruebas objetivas.

formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario. Representación de formas planas: Trazado de formas proporcionales. Proporcionalidad, igualdad y semejanza. Construcción y utilización de escalas gráficas. Transformaciones geométricas elementales. Giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad. Identificación de invariantes. Aplicaciones. Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces. Aplicaciones. Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales. Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial. Geometría y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 2D.		2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.	semejanza. 1.7. Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida. 1.8. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas. 2.1. Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia. 2.2. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas. 2.3. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial. 2.4. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la	CMCT CEC CAA	

			construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.		

Bloque 2. Sistemas de representación.					
Contenidos	**Temp.**	**Criterios de evaluación**	**Estándares de aprendizaje**	**Comp.**	**Indicadores**
Fundamentos de los sistemas de representación: Los sistemas de representación en el Arte. Evolución histórica de los sistemas de representación. Los sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación. Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección. Clases de proyección. Sistemas de representación y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 3D. Sistema diédrico: Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas. Disposición normalizada. Reversibilidad del sistema. Número de proyecciones suficientes. Representación e identificación de puntos, rectas y planos. Posiciones en el espacio. Paralelismo, perpendicularidad y	2º y 3er. Trimestre	1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles. 2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de	1.1. Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema. 1.2. Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo. 1.3. Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles. 1.4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada. 2.1. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus	CMCT	Documentación escrita. Observación directa. Dosier. Pruebas objetivas.

distancia. Pertenencia e intersección. Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos. Secciones planas. Determinación de su verdadera magnitud. Sistema de planos acotados. Fundamentos y aplicaciones. Sistema axonométrico. Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción. Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas. Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballeras y militares. Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares. Sistema cónico: Elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual. Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales. Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos. Representación simplificada de la circunferencia. Representación de sólidos en los diferentes sistemas.		planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca. 3. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de sus elementos. piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la	elementos de manera inequívoca. 2.2. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras). 2.3. Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud. 2.4. Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud. 2.5. Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel. 3.1. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de de elipses,	CMCT SIEE	

		representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados. 4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.	simplificando su trazado. 3.2. Realiza perspectivas caballeras o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado. 4.1. Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida. 4.2. Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado. 4.3. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzada o con la ayuda de plantillas de curvas.	CMCT CAA CMCT CEC CAA	

Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos					
Contenidos	**Temp.**	**Criterios de evaluación**	**Estándares de aprendizaje**	**Comp.**	**Indicadores**
Elementos de normalización: El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas. Normas fundamentales. Formatos. Doblado de planos. Vistas. Líneas normalizadas. Escalas. Acotación y Rotulación Cortes, secciones y roturas. La croquización. El croquis acotado. Aplicaciones de la normalización: Dibujo industrial y Dibujo arquitectónico	Puntualmente durante el 1º. y 2º. Trim. y en profundidad en 3er. Trim.	1. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final. 2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.	1.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación. 2.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas. 2.2. Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas. 2.3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma. 2.4. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma. 2.5. Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.	CMCT CCLI CMCT CSC CCLI CAA	Documentación escrita. Observación directa. Dosier. Pruebas objetivas.

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.

DIBUJO TÉCNICO II, SEGUNDO CURSO.

Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico					
Contenidos	**Temp.**	**Criterios de evaluación**	**Estándares de aprendizaje**	**Comp.**	**Indicadores**
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 propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución	1er y 2º Trimestre	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.	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. 1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión. 1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos. 1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos. 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. 2.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones. 2.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas. 2.3.	CAA SIEE CAA SIEE CMCT CAA SIEE CMCT CMCT	Documentación escrita. Observación directa. Dosier. Pruebas objetivas.

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.		3. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.	Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada. 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. 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.	CMCT CAA SIEE CMCT CMCT CMCT CMCT	

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

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.		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.	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.	CMCT CMCT CMCT CCLI CMCT	

Bloque 3. Normalización					
Contenidos	**Temp.**	**Criterios de evaluación**	**Estándares de aprendizaje**	**Comp.**	**Indicadores**
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	3er Trimestre	1. Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad. 2. Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico,	1.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo técnico. 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. 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. 2.1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización. 2.2. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de	CSC SIEE CAA CMCT CMCT CSC CMCT CSC SIEE CMCT	Documentación escrita. Observación directa. Dosier. Pruebas objetivas.

un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo. Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos. Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas. Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas. Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.		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.	programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad. 2.3. Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado. 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.	CD CMCT CD CMCT CD CMCT CD	

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 adquiera 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 adquiera 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.

Pruebas	En cada trimestre se realizarán dos pruebas sobre los contenidos impartidos y desarrollados en dicho periodo mediante la resolución de problemas. Estas pruebas podrán ser teóricas, prácticas, o teórico- prácticas, dando preferencia a las cuestiones prácticas. Se realizará un examen parcial a mitad de trimestre y su peso será de un 20% (esta prueba no elimina contenido), al final del trimestre se realizará un examen de los contenidos de todo el trimestre y se valorara sobre un 50%. Se realizará un examen global de recuperación antes de la evaluación final de curso. Este examen incluirá los tres bloques del programa de la asignatura, lo realizarán aquellos alumnos cuya nota media del curso no llegue a 5. La puntuación máxima de esta prueba será de 6 o excepcionalmente 7.	50%
Lenguaje gráfico-técnico.	Valoración de los dosieres de material de un trimestre, compuesto por: A.- Apuntes y notas de clase elaborados por los alumnos. B.- Láminas y ejercicios pautados por el Dpto., que serán un número determinado para cada trimestre y en los que se valorará lo siguiente: B.1.- La correcta utilización de las herramientas propias de la asignatura, y la capacidad de síntesis de los contenidos impartidos durante el curso. B.2.- La aportación de ejercicios o material gráfico complementario que se destaque por su carácter creativo y/o de investigación (10%) Solamente será calificable este apartado si la nota del anterior es 4 o superior y si es entregado en las fechas establecidas.	50%

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

RECUPERACIÓN.

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.

Al ser imprescindible continuar con los trabajos de la evaluación siguiente, dichos trabajos serán realizados por cada alumno en casa, y se presentarán en la fecha fijada por el profesor.

CALIFICACIÓN FINAL:

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.

PLAN PARA LOS ALUMNOS/AS QUE NO SUPERAN LA MATERIA EN LA EVALUACIÓN FINAL:

Todos aquellos alumnos que no hayan superado positivamente la materia en la evaluación final (junio) deberán realizar una prueba objetiva teórico- práctica en Septiembre sobre los ejercicios realizados a lo largo del curso.

10. ELEMENTOS TRANSVERSALES.

TEMAS TRANSVERSALES para 1º, 3º, 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.

ELEMENTOS TRANSVERSALES DEL CURRÍCULO			
Contenidos	Temp.	Criterios de Evaluación	Comp.
Comprensión lectora Expresión oral y escrita 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. 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. Estrategias de comprensión lectora: antes, durante y después de la lectura. Estrategias de expresión escrita: planificación, escritura, revisión y reescritura. Formatos de presentación. Aplicación de las normas ortográficas y gramaticales. Propiedades textuales en situación comunicativa: adecuación, coherencia y cohesión. Consolidación de la terminología conceptual específica del área. Comunicación audiovisual	1er. Trim. 1er. Trim. 2º. Trim. 1er. y 2º. Trim. 1er-2º-3er Trimestre 1er-2º-3er Trimestre 1er-2º-3er Trimestre 2º-3er 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. 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. 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. 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. 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 Superar estereotipos y convencionalismos en la representaciones visuales y plásticas, evitando cualquier forma de discriminación (raza, sexo,	CCL CAA CCL CAA CCL CAA CD CAA CEC CIEE CSC CIEE CAA

Tecnologías de la información y la comunicación 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. 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. Herramientas digitales de búsqueda y visualización. Búsqueda en blogs, foros, páginas web especializadas, diccionarios y enciclopedias on-line. 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. · Selección de información y	1er-2º-3er Trimestre 1er-2º-3er Trimestre 2º. Trim.	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.	CIEE CAA

desarrollo de primeras ideas. Planificación, organización y gestión del tiempo y los recursos. · Toma de decisiones y calibración de oportunidades y riesgos. Aporte soluciones originales a los problemas. · Realización del producto y establecimiento de criterios para evaluar el proceso y el resultado. · 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. ·Reconocimiento del esfuerzo que exige la elaboración de algunas obras artísticas. ·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. · 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 y plásticas, personales y colectivas.		Realizar de forma eficaz tareas o proyectos, tener iniciativa para emprender y proponer acciones siendo consciente se sus fortalezas y debilidades, mostrar curiosidad e interés durante su desarrollo y actuar con flexibilidad buscando soluciones alternativas. 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. 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 debilidades. sus fortalezas y	CSC CEC CEC CIEE CSC CIEE CSC

Emprendimiento Iniciativa e innovación 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. Estrategias de planificación, organización y gestión. Educación cívica y constitucional Entornos laborales, profesiones y estudios vinculados con los conocimientos del área. Autoconocimiento de fortalezas y debilidades.		preferencias. 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.	CMCT CSC

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 dosieres, 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.

PRIMERO E.S.O.

Realización de monografías sobre movimientos artísticos o artistas representativos. No se admiten los que sólo incluyan datos copiados de Internet. Deberán aportar bibliografía.

Este curso se llevarán a cabo actividades vinculadas con la ilustración de las diferentes obras de A. Machado.

TERCERO Y 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. 1º Y 2º.

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 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 llevara 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 facilitarlo 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 realizaran 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.

En función de la nueva normativa establecida por la JCyL en función del desarrollo de la pandemia Covid, se organizaran visitas a museos y salas de exposiciones.

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 se 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 comen-zar cada unidad.				
Los contenidos que se imparten están relacionadas 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	1º y 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

18. MEDIDAS DE ATENCIÓN POR CONTINGENCIA COVID.

RESOLUCIÓN de 6 de julio de 2020, de la Dirección General de Centros, Planificación y Ordenación Educativa.

Dicha resolución publica la Instrucción de 6 de julio de 2020, de la Dirección General de Centros, Planificación y Ordenación Educativa, por la que se unifican las actuaciones de los centros docentes que imparten enseñanzas no universitarias en Castilla y León correspondientes al inicio del curso escolar 2020/2021 debido a la situación de pandemia provocada por el CO-VID19.

La instrucción establece dos tipos de actuaciones que afectan a la programación del Departamento:

1. Planes de refuerzo y recuperación.

1. Para un correcto inicio y desarrollo del curso 2020/2021, los centros educativos que impartan las enseñanzas no universitarias recogidas en el artículo 3.2 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, elaborarán, al inicio del curso escolar, planes de refuerzo y recuperación con la finalidad de que los alumnos recuperen los aprendizajes imprescindibles que no hayan alcanzado durante el curso 2019/2020, sobre la base de la información recogida en los informes de evaluación del curso anterior, y alcancen los objetivos previstos en cada etapa educativa.

2. Programaciones didácticas adaptadas a la eventualidad de un posible confinamiento u otros escenarios provocados por la pandemia.

Con el objetivo de anticipar las posibles eventualidades derivadas de la pandemia por COVID-19, para el curso escolar 2020/2021, las programaciones didácticas serán elaboradas de acuerdo con los siguientes criterios:

a) En relación con los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables, éstos integrarán los previstos para el curso 2019/2020 que fueron impartidos en su totalidad en modalidad no presencial o no impartidos, pudiendo para ello realizar los ajustes curriculares que sean precisos.

Las programaciones didácticas deberán identificar de forma clara aquéllos aprendizajes que resulten imprescindibles para el desarrollo de las competencias clave del alumnado, los cuales tendrán carácter prioritario.

b) En relación con la metodología didáctica, se articularán recursos que permitan la impartición de los contenidos tanto de forma presencial como a distancia y se priorizarán aquéllas que favorezcan el desarrollo de la competencia de aprender a aprender.

c) Tendrán un marcado protagonismo los recursos didácticos de carácter digital que permitan el trabajo autónomo de los alumnos, tanto en la enseñanza presencial como a distancia.

d) Las actividades que se diseñen deberán ser susceptibles de ser desarrolladas de forma presencial y no presencial. Tendrán un carácter eminentemente práctico, abierto y deberán favorecer los procesos de evaluación continua.

e) Los procedimientos e instrumentos de evaluación se diseñarán de forma que permitan determinar el nivel competencial alcanzado por el alumnado y se adecuarán a modalidades de enseñanza presencial y no presencial.

Con el objetivo de anticipar las posibles eventualidades derivadas de la pandemia por COVID-19, para el curso escolar 2020/2021 y, tal y como establece la Instrucción de 6 de julio de 2020, las programaciones didácticas deberán identificar de forma clara aquéllos aprendizajes que resulten imprescindibles para el desarrollo de las competencias clave del alumnado, los cuales tendrán carácter prioritario. A este respecto el Departamento de Dibujo ha establecido como estándares de aprendizaje imprescindibles para la ESO aquellos que se consideran básicos (aparecen en negrita en las tablas dentro de la columna de estándares de aprendizaje). Por lo que respecta a las materias de Bachillerato no contemplamos ninguna selección de estándares (una vez establecidos los estándares preferentes por las Comisiones EBAU).

Respecto a la Instrucción de 6 de julio de 2020, de la Dirección General de Centros, Planificación y Ordenación Educativa que obliga a considerar en la metodología didáctica debido a la situación de pandemia provocada por el CO-VID19, se articularán recursos que permitan la impartición de los contenidos tanto de forma presencial como a distancia y se priorizarán aquéllas que favorezcan el desarrollo de la competencia de aprender a aprender.

De esta manera, desde el departamento se planifican metodologías activas en las que el trabajo del alumnado es la pieza fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje: realización de prácticas. Sin olvidarnos de la necesaria labor del profesor/a que expone contenidos haciéndolos accesibles al alumnado y resolviendo dudas. Toda esta metodología utiliza, a menudo, las nuevas tecnologías.

A este respecto y, tras la experiencia de los meses de confinamiento, los profesores del departamento consideran imprescindible asegurar la presencia real de los alumnos/as durante las clases on line, de tal manera que podrán exigir la cámara abierta y el sonido activado en sus dispositivos al comienzo de la sesión, cuando el profesor los solicite o durante toda la clase (salvo que la familiar del alumno/a justifique de forma convincente la imposibilidad técnica). De forma que el incumplimiento puede conducir a una penalización en la nota de la materia al considerarse una falta de asistencia.