

IES ISABEL DE CASTILLA
ÁVILA

CASTILLA Y LEÓN

ESPAÑA

Programación 2025-2026

ÍNDICE

Miembros del departamento para el curso 2025-26	Pag.2
<u>1.- OBJETIVOS GENERALES DE LAS ETAPAS</u>	Pag.2
<u>2.- CONTRIBUCIÓN DE LAS MATERIAS A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS.</u>	Pag.5
<u>3.- METODOLOGÍA</u> <u>3.1.- PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS GENERALES</u> <u>3.2.- MODELO DE APLICACIÓN PEDAGÓGICA</u> <u>3.3.- ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD</u> <u>3.4.- LA ORGANIZACIÓN DE LOS ESPACIOS</u> <u>3.5.- MATERIALES Y LIBROS DE TEXTO</u> <u>3.6.- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES</u>	Pag.10
<u>4.- CONTENIDOS</u> <u>4.1.- CONTENIDOS DISCIPLINARES Y SU TEMPORALIZACIÓN</u> <u>4.2.- CONTENIDOS TRANSVERSALES</u>	Pag.21
<u>5.- EVALUACIÓN DE LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE</u> <u>5.1.- PROCEDIMIENTOS Y METODOLOGÍA DE EVALUACIÓN.</u> <u>5.1.1.- Criterios de calificación y recuperación.</u> <u>5.1.2.- Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.</u> <u>5.1.3- Evaluación de la práctica docente</u>	Pag.22
<u>6.- MATERIAS DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA</u> SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE. <u>6.1. EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º, 3º, 4º</u> <u>6.2. EXPRESIÓN ARTÍSTICA</u>	Pag.32
<u>7.- MATERIAS DEL BACHILLERATO.</u> SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE. <u>7.1. DIBUJO TÉCNICO 1º, 2º</u> <u>7.1.1 DIBUJO TÉCNICO 1ºBACH.</u> <u>7.1.2 DIBUJO TÉCNICO 2ºBACH</u>	Pag.89
<u>8.- ANEXO. PAS</u>	

0.- MIEMBROS DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO PARA EL CURSO 2025-2026.

- ✓ D. Rafael Sánchez Martín, jefe de Departamento, Imparte:
en 2 grupos de 1º de ESO (1ºA, y C), EPVA II en 3º ESO E, En 4º la optativa de plástica a alumnos de diversificación ,4ºA, 4ºB, 4ºC y 4ºD, Dibujo Técnico II en 2º de Bachillerato ordinario y BIE.
- ✓ D. Mariano Llorente, Imparte:
EPVA en los 2 grupos de 1º de ESO (1ºB y D), EPVA II en 3º ESO (3ºA,3ºADIV y 3ºB) y (3ºC y 3ºD) y Dibujo Técnico I en 1º de Bachillerato BIE.

1.- OBJETIVOS GENERALES DE LAS ETAPAS

1.1 OBJETIVOS GENERALES DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA

OBLIGATORIA

LOMLOE 1º/ 3º/4º ESO

La **Educación Secundaria Obligatoria** contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que les permitan:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de las demás personas, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- l) Aprender a apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas,

utilizando diversos medios de expresión y representación.

1.2. OBJETIVOS GENERALES DEL BACHILLERATO

LOMLOE 1º y 2º BACHILLERATO

El Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y alumnas las capacidades que les permitan:

- a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b) Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.
- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su comunidad autónoma.
- f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.

j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.

k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Afianzar los hábitos de actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental, así como medio de desarrollo personal y social.

n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.

o) Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.

2.- CONTRIBUCIÓN DE LAS MATERIAS A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS.

En el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual incidiremos en el entrenamiento de todas las competencias de manera sistemática, haciendo hincapié en los descriptores más afines al área.

LOMLOE

a) Competencia en comunicación lingüística (CCL) b) Comunicación lingüística

Esta área contribuye a la adquisición de la competencia lingüística en la medida que favorece la comprensión y la expresión oral y escrita al promover el conocimiento y la utilización del vocabulario específico referido a la expresión artística y al explorar diferentes canales de comunicación. Todo proceso de creación plástica se basa en una motivación conceptual que se articula como un mensaje. Su tratamiento, gestión y articulación abstracta no difieren de las propias de la comunicación lingüística, por lo que la contribución a la adquisición de la competencia es significativa.

Los descriptores que priorizaremos serán:

- Comprender el sentido de los textos escritos y orales, valorando su potencial posibilidad de ser expresados o reforzados mediante el lenguaje de la imagen.
- Expresar oralmente con corrección, adecuación y coherencia.
- Respetar las normas de comunicación en cualquier contexto: turno de palabra y escucha atenta al interlocutor.
- Manejar elementos de comunicación no verbal, o en diferentes registros en las diversas situaciones comunicativas.

b) Competencia plurilingüe (CP)

Se reforzará en esta materia a través del conocimiento de los distintos lenguajes plásticos, cuyo poder de transmisión es universal al no tener barreras idiomáticas, siendo accesible a toda la población, independientemente de su ubicación geográfica, idioma y grupo social o cultural.

Se valorará y respetará la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal como factor de diálogo para fomentar la cohesión social

Los descriptores que entrenaremos son:

- Conocer, valorar y respetar la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal como factor de diálogo, para fomentar la cohesión social.
- Conoce y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en su entorno, reconociendo y comprendiendo su valor como factor de diálogo, para mejorar la convivencia.

c) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)

a) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Los procedimientos relacionados con el método científico ayudan a desarrollar esta competencia. La geometría plana, la perspectiva y la representación objetiva de las formas permiten la utilización de las proporciones, dimensiones, relaciones, posiciones y transformaciones.

El área es una oportunidad para utilizar el lenguaje simbólico, así como la profundización en aspectos espaciales de la realidad y su representación gráfica. También se entrenan procedimientos relacionados con el método científico, como son la observación, la experimentación, el descubrimiento, la reflexión y el análisis. Los bloques de contenidos relativos al dibujo técnico y la geometría favorecen especialmente la adquisición de esta competencia.

Los descriptores que, fundamentalmente, trabajaremos serán:

- Interactuar con el entorno natural de manera respetuosa.
- Tomar conciencia de los cambios producidos por el hombre en el entorno natural y las repercusiones para la vida futura.
- Generar criterios personales sobre la visión social de la estética del cuerpo humano frente al cuidado saludable.
- Aplicar métodos científicos rigurosos para mejorar la comprensión de la realidad circundante en distintos ámbitos (biológico, geológico, físico, químico, tecnológico, geográfico, plástico, proyectivo, etc.).
- Conocer y utilizar los elementos matemáticos básicos: operaciones, magnitudes, porcentajes, proporciones, formas geométricas, criterios de medición y codificación numérica, etc., en sus dimensiones gráficas y geométricas.
- Organizar la información utilizando procedimientos sistemáticos.

d) Competencia digital (CD) c) Competencia digital

Dentro del área aparecen numerosos contenidos que hacen referencia al entorno audiovisual y multimedia, dando especial importancia al uso de herramientas tecnológicas para la creación de producciones audiovisuales.

Esta materia exige el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación, además del respeto por los derechos y las libertades que asisten a las personas en el mundo digital. Favorece que el alumnado mejore sus posibilidades de comunicación y expresión de ideas, resolución de problemas y realización de proyectos individuales o colaborativos.

Para ello, en esta área trabajaremos los siguientes descriptores de la competencia:

- Emplear distintas fuentes para la búsqueda de información.
- Seleccionar el uso de las distintas fuentes según su fiabilidad.
- Elaborar información propia derivada de la obtenida a través de medios tecnológicos.
- Comprender los mensajes elaborados en códigos diversos.
- Utilizar los distintos canales de comunicación audiovisual para transmitir informaciones diversas.
- Manejar herramientas digitales para la construcción de conocimiento y productos audiovisuales.
- Aplicar criterios éticos en el uso de las tecnologías.

e) Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA) g) Aprender a aprender

Esta materia contribuirá a la competencia para aprender a aprender en la medida en que favorezca la reflexión sobre los procesos y la propia experimentación creativa, ya que esta implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Los descriptores que entrenaremos son:

- Gestionar los recursos y las motivaciones personales en favor del aprendizaje.
- Generar estrategias para aprender en distintos contextos de aprendizaje.
- Planificar los recursos necesarios y los pasos que se han de realizar en el proceso de aprendizaje.
- Seguir los pasos establecidos y tomar decisiones sobre los siguientes en función de los resultados intermedios.
- Evaluar la consecución de objetivos de aprendizaje.

f) Competencia ciudadana (CC); e) Competencias sociales y cívicas

Esta área es una buena herramienta para potenciar la competencia social y cívica, en la medida que las producciones artísticas se pueden plantear como trabajo en equipo, siendo una oportunidad para fomentar la cooperación, el respeto, la tolerancia, etc. Por otra parte, el fomento de la creatividad en el aula lleva a valorar diversos enfoques y planteamientos.

Para ello, entrenaremos los siguientes descriptores:

- Aplicar derechos y deberes de la convivencia ciudadana en el contexto de la escuela.
- Desarrollar capacidad de diálogo con los demás en situaciones de convivencia y trabajo y para la resolución de conflictos.
- Mostrar disponibilidad para la participación activa en los ámbitos establecidos.
- Reconocer riqueza en la diversidad de opiniones e ideas.
- Aprender a comportarse desde el conocimiento de los distintos valores.

g) Competencia emprendedora (CE); f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Esta área colabora en gran medida en la adquisición del sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, ya que en todo proceso de creación hay que convertir una idea en un producto; y para ello se han de desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y de evaluación de resultados. Este proceso sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo esto, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica, fomentan la iniciativa y el espíritu emprendedor.

Los descriptores que entrenaremos son:

- Optimizar recursos personales apoyándose en las fortalezas propias.
- Ser constante en el trabajo, superando las dificultades.
- Gestionar el trabajo del grupo, coordinando tareas y tiempos.
- Priorizar la consecución de objetivos grupales a intereses personales.

- Mostrar iniciativa personal para comenzar o promover acciones nuevas.
- Generar nuevas y divergentes posibilidades desde conocimientos previos del tema.
- Configurar una visión de futuro realista y ambiciosa.
- Encontrar posibilidades en el entorno que otros no aprecian.
- Optimizar el uso de recursos materiales y personales para la consecución de objetivos.
- Asumir riesgos en el desarrollo de las tareas o los proyectos.

h) Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC); d) Conciencia y expresiones culturales

El área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye, especialmente, a adquirir la competencia artística y cultural, ya que se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y de los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y, desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen.

Por lo que en esta área trabajaremos los siguientes descriptores:

- Expresar sentimientos y emociones desde códigos artísticos.
- Apreciar la belleza de las expresiones artísticas y las manifestaciones de creatividad y gusto por la estética en el ámbito cotidiano.
- Elaborar trabajos y presentaciones con sentido estético.

3.- METODOLOGÍA

El IES Isabel de Castilla se caracteriza por ser un centro activo que acomete numerosos proyectos educativos, tanto a nivel interno, como externo, que precisan de múltiples infraestructuras de desarrollo, entre las que cabe destacar aquellas que se relacionan directamente con las disciplinas de la imagen. El departamento de Dibujo ha asumido la responsabilidad de satisfacer estas necesidades, con el convencimiento de que su acometida puede -y debe- convertirse en una oportunidad inmejorable de reforzar la efectividad del acontecimiento educativo.

La posibilidad de adaptar nuestras metodologías a procesos de creación útiles y con resultados tangibles, permite a los alumnos identificar los desarrollos del aprendizaje con situaciones reales, que concluyen en la obtención de productos específicos, funcionales y prácticos, que se alejan de los habituales planteamientos abstractos o puramente teóricos, mucho más difíciles de contextualizar. Los principios pedagógicos de esta programación se basan en la idea de compatibilizar las utilidades prácticas de nuestros recursos, con sus potenciales pedagógicos, con el convencimiento de que ambos aspectos se verán doblemente reforzados.

Incorporamos en todos los procesos específicos de cada nivel, cometidos o tareas que nos permitan simultanear el tratamiento de temas y contenidos pedagógicos con la satisfacción de las necesidades corporativas (audiovisuales, de diseño, artísticas, etc.) ya mencionadas. Insistiremos en las indudables ventajas de esta opción:

- ✓ La incorporación activa de los alumnos en actividades no estrictamente académicas o propias de las materias (proyectos de cooperación, actos académicos, intercambios, campañas de difusión, etc.) incrementa su integración y refuerza el vínculo con la institución, pues les permite participar de manera real en facetas de la actividad del centro, que habitualmente les son vetadas. Otorgar responsabilidades organizativas o ejecutivas ofrece magníficos resultados.
- ✓ La posibilidad de que todas estas actividades sean completadas o enriquecidas con coberturas audiovisuales o plásticas, permite su consideración como material curricular de campo de primer orden, más allá de que sean tenidas en cuenta como meras actividades extraescolares.
- ✓ La participación en procesos de creación activos, con resultados específicos y tangibles, refuerza considerablemente la efectividad de los procesos de enseñanza-aprendizaje de las Artes plásticas o audiovisuales.
- ✓ La disponibilidad de colaboración en múltiples actividades permite la participación con diferentes departamentos y el equipo directivo, favoreciendo un modelo educativo de responsabilidad global y compartida, que acomete proyectos y acciones interdisciplinares.

3.1.- PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS GENERALES

Entendemos como **metodología**, al conjunto de decisiones, acciones y recursos que nos permitan la más efectiva consecución de los objetivos pedagógicos. La amplitud curricular de las distintas materias, así como la necesidad de simultanear tratamientos y prácticas de diversa índole, nos obliga a diseñar un plan de acción combinado, que pretenda abarcar en la mayor medida las posibles orientaciones. Nos parece oportuno establecer unos principios metodológicos generales que sirvan de base y definan originalmente la manera de ejecutar los proyectos.

Los principios descritos, así como sus aplicaciones, son comunes para los diferentes niveles y materias, por lo que se deben considerar como de utilización general. En las posteriores descripciones de concreción curricular específica, se mencionarán sólo las adaptaciones metodológicas pertinentes dado que la aplicación descrita a continuación es de uso general.

El primero de estos principios se puede definir como **principio de flexibilidad**, que pretende satisfacer la necesidad de establecer una pauta metodológica adaptable, basada en actitudes susceptibles de ser adecuadas a las necesidades particulares de cada realidad, el contexto académico o el proyecto acometido. No pretendemos recomendar una aplicación arbitraria, sino aquella que deviene en un segundo principio fundamental, el de la **máxima efectividad**, que nos obliga a insistir en los aspectos más favorables y productivos, según las características particulares de cada alumno, del grupo o el centro, o las de los proyectos de creación acometidos.

En tercer lugar, nos atendremos al **principio de la práctica creativa**. Busca la aplicación de métodos y procedimientos habituales en los procesos de creación plástica y audiovisual, con la intención de que los alumnos se familiaricen con un tipo de disciplina que obliga a la consideración de las metas desde un punto de vista amplio, global, en el que la vinculación personal y el desarrollo de mecanismos de dedicación y decisión son fundamentales. Así, el alumno se enfrentará a procesos de resolución completa, en los que a través de sus diferentes fases (valoración de condiciones, búsqueda de fuentes, recursos y materiales, propuesta de soluciones posibles, discriminación teórica, discriminación práctica, investigación metodológica, investigación procedimental, proceso de producción, evaluación de resultados, etc.) deberá acometer un trabajo de amplia magnitud que se verá culminado con la obtención de un producto final.

Este proceso permite constatar la validez de los contenidos, al ser aplicados en la práctica y provoca en los alumnos un fuerte efecto motivador (pues observan como sus esfuerzos por aprender se ven recompensados finalmente con una creación tangible).

Como consecuencia lógica de lo anterior, debemos esforzarnos en crear un sólido vínculo entre el alumno y su trabajo, a través de una valoración suficiente, incluso exagerada, de la participación en el proceso de creación y de las producciones obtenidas. Podemos definir este principio como el de la **dignificación de la autoría**, dotando a los trabajos realizados de una cierta trascendencia artística, visual o funcional y significando la importancia del componente creativo personal como elemento diferenciador, al que todos, en mayor o menor medida, si somos capaces de superar nuestras naturales

trabas o prejuicios, tenemos acceso. La posibilidad de difundir suficientemente las obras, presentarlas a concursos o certámenes, realizar proyecciones públicas, etc., incrementa el efecto de este principio, provocando orgullo y satisfacción en los alumnos.

En relación con lo que definimos en nuestra introducción como la intención fundamental de nuestro departamento, así como con los principios descritos anteriormente debemos, ineludiblemente, incluir un principio de adecuación o de **finalidad práctica**. Una adecuada planificación, así como un trabajo de coordinación con otros departamentos, nos pueden permitir la acometida de proyectos concretos que justifiquen un uso específico del material curricular tratado a lo largo del curso. No resulta difícil contextualizar la totalidad de posibilidades de los proyectos específicos y convertirlas en recursos idóneos para que la asignatura se convierta en herramienta al servicio de la comunidad, ofreciendo la cobertura de las necesidades plásticas y audiovisuales del centro y el medio para su difusión. Los productos obtenidos mediante el trabajo creativo en el taller, pasarán de ser meras aplicaciones académicas, a productos con finalidad real y específica, lo que incrementará su efectividad educativa.

Este proceso de producción "didáctico- práctica" precisa de un uso constante del material curricular tratado, por lo que no debemos considerar superadas o solventadas unidades didácticas o bloques de contenidos, sino recurrir constantemente a aquellos aspectos que nos serán necesarios a lo largo de todo el curso. Podemos definir esta circunstancia como **principio de reversibilidad**, que nos permite recurrir a la totalidad del material impartido en todo momento. Si bien la aplicación estructural de las unidades requiere de un planteamiento cronológico, que detallamos en los apartados dedicados a materias concretas, debemos extraer los conceptos o procedimientos de uso constante y obligado de cada una de ellas para que se conviertan en material depositado y de recurso constante a lo largo del curso.

3.2.- MODELO DE APLICACIÓN PEDAGÓGICA.

Hemos determinado las características fundamentales del proyecto, en relación con su finalidad y nuestras intenciones, por lo que debemos afrontar la creación de una estructura que nos permita desarrollarlo de modo efectivo. Justificada su necesidad y el potencial motivador que pretendemos, es fundamental una óptima puesta en práctica, para que nuestros objetivos se vean cumplidos. En las líneas siguientes se intentará ofrecer un modelo concreto de aplicación.

En primer lugar, nos gustaría destacar que todas las asignaturas que emplean los lenguajes plásticos y audiovisuales, deben ser tratadas simultáneamente en sus dimensiones *teóricas* y *prácticas*, como se indica explícitamente en los distintos desarrollos curriculares oficiales que las han venido regulando.

De esta circunstancia se deriva que debamos tratar los **contenidos**, en sus aspectos y circunstancias de carácter **conceptual, técnico y actitudinal** en proporción similar y que la magnitud de las situaciones a abarcar con nuestros métodos, se verá considerablemente incrementada (en otras materias suele primar alguno de los caracteres, lo que orienta el tratamiento en su sentido y subordina a los otros como recurso complementario). Debemos proporcionar a los alumnos recursos intelectuales suficientes para la comprensión del fenómeno plástico-visual y audiovisual en sus dimensiones históricas, sociológicas,

comunicativas, morales o filosóficas, dotarles de competencias técnicas y metodológicas para su creación y producción, así como fomentar, educar y orientar su contribución personal, su trabajo y su esfuerzo en los procesos de creación de los productos plásticos.

Frente a esta gran amplitud de objetivos, corremos el riesgo de ofrecer un tratamiento superficial o disperso y fracasar en nuestra expectativa de abarcarlos todos, por lo que una buena planificación, una evaluación suficiente de condiciones y recursos y la determinación de un objetivo concreto de producción, son elementos fundamentales para una aplicación efectiva. A continuación, describimos el método propuesto y que hemos venido empleando en los últimos cursos:

1. Debemos **considerar en la misma proporción los recursos conceptuales, técnicos y actitudinales**, siendo conscientes de que su aplicación simultánea es indispensable en los procesos creativos audiovisuales. Para ello debemos distinguir con claridad el material que incide específicamente en las dimensiones siguientes:

- ✓ El que proporciona **fundamento conceptual o intelectual**, teórico.
- ✓ El que facilita recursos **técnicos y procedimentales**, práctico.
- ✓ El que aporta material **histórico y documental**, informativo.
- ✓ El que fomenta los recursos **expresivos y creativos**, abstracto.

2. El **trabajo de taller**. Creemos haber dejado suficientemente claro que nuestra opinión sobre la orientación de la asignatura apunta prioritariamente a la consecución de uno o varios proyectos prácticos que nos permitan la obtención de productos plásticos o audiovisuales. Esta convicción se fundamenta en la idea, ya expresada, de que es de esta manera como obtendremos los mejores resultados académicos y formativos.

Todas las actividades que acometamos deben ser condicionadas por su posible consecuencia productiva. En aras de conseguir un ambiente de trabajo generador, debemos supeditar todas las dimensiones abarcables, a aquellas circunstancias que nos proporcionen una estructura procedimental práctica y constatable. No pretendemos con esta idea restar importancia a las dimensiones curriculares que se orientan o afectan al desarrollo del conocimiento declarativo de los alumnos, que deben ser atendidas suficientemente, sino proponer que, según nuestro criterio, los desarrollos procedimentales activos favorecen su asimilación. Las actividades de carácter teórico (lecciones magistrales, exposiciones, trabajos personales de investigación) deben ser contextualizadas y adecuadas a los entornos creativos que reproduciremos en la práctica.

El modelo de *trabajo de taller* es una magnífica opción para la consecución de estos fines, pues permite la investigación de situaciones en un marco activo, que aplica inmediatamente los conceptos, recurre a los ejemplos documentales, resuelve las exigencias técnicas, y valora los resultados obtenidos.

El profesor, tras proponer un determinado proyecto, en relación con los contenidos temporalizados, deberá coordinar y dirigir las acciones, conducir el trabajo en el sentido más efectivo y distribuir los cometidos de manera razonable, con la prioridad de culminar los proyectos acometidos.

Hemos venido empleando, los últimos cursos, de manera general, un método de trabajo en el taller, que podemos definir como un procedimiento de puesta en común, en el que los hallazgos individuales son puestos a disposición del grupo. A partir de un estímulo o problema a resolver, sobre el que es conveniente los alumnos hayan trabajado previamente, de manera individual, se proponen sesiones de trabajo conjunto en las que se depositan las diversas propuestas para ser:

- ✓ *Desarrolladas y enriquecidas.*
- ✓ *Discutidas.*
- ✓ *Analizadas.*
- ✓ *Diseccionadas.*
- ✓ *Contrastadas.*
- ✓ *Valoradas.*

No se trata de seleccionar las mejores soluciones, pues atentariamos contra el principio de autoría, discriminando a los alumnos con menores aptitudes, sino de construir una propuesta común, configurada a partir de múltiples propuestas particulares, a ser posible de la totalidad de los alumnos, en la que todos, en mayor o menor medida, hayan participado y que puedan hacer suya.

La aplicación de este método para la realización de los diferentes proyectos es muy ventajosa, pues permite:

- ✱ *Una acumulación inestimable de diferentes propuestas de resolución de circunstancias contextuales, que enriquecen la decisión final.*
- ✱ *La posibilidad de extraer conclusiones estructurales, deducidas de las diversas tendencias de cada propuesta.*
- ✱ *Disponer de un grupo numeroso de dedicación específica o especializada (cuando se trabaja un guion, tienes 20 guionistas o más)*
- ✱ *Fomentar los mecanismos de trabajo en grupo, la superación de trabas o complejos, la participación activa, etc., etc.*
- ✱ *Comprobar el efecto que cada propuesta, o la construida finalmente a partir de las originales, produce en un grupo potencial de espectadores.*
- ✱ *Que la idea o solución sea asumida por la totalidad de los alumnos y no se establezcan distinciones provenientes de selecciones eliminatorias, en relación con uno de los principios fundamentales de este proyecto: el de la autoría.*

3. El proyecto específico. Tal y como hemos venido declarando desde un principio, nuestra intención de supeditar nuestras acciones educativas a la consecución de proyectos específicos que satisfagan determinadas necesidades del centro, nos ha permitido, durante los últimos cursos, construir una infraestructura articulada, abierta, flexible y coordinada, que permita a los diferentes departamentos contar con nuestros recursos para el enriquecimiento de sus actividades.

Dicha estructura se fundamenta en lo siguiente:

- ✓ La Comisión de coordinación pedagógica aprueba la posibilidad de empleo de los recursos del Departamento de Artes plásticas en relación con las actividades generales. Se plantea

la necesidad de solicitarlos de manera ordenada y con el suficiente tiempo para la consideración de las necesidades, y la conveniencia de su aplicación.

- ✓ El responsable de actividades extraescolares comunica los proyectos o actividades que precisan de intervención, para que puedan ser planificados, distinguiendo aquellos que precisen una intervención puntual (la cobertura fotográfica de una excursión o visita) de los que precisen una dedicación a largo plazo (la realización de decorados para una obra de teatro, o de un video corporativo de presentación del centro, por ejemplo)
- ✓ El Departamento determina la estrategia de la cobertura, asignando según materias y niveles, a quien corresponde, e incorporando su acometida al desarrollo pedagógico del curso.
- ✓ Este trabajo de asignación y coordinación, se realiza al principio del curso, sin perjuicio de que sean consideradas eventuales solicitudes que surgiesen a lo largo del mismo y que, siempre que fuesen abarcables, se satisfarían.

3.3.- ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

No podemos olvidar el tratamiento a la diversidad que debe producirse desde el momento que se detectan distintos niveles de conocimientos, inteligencias múltiples y actitudes entre alumnos. Para ello, se proponen actividades de refuerzo y de ampliación, de manera que maticen los planteamientos establecidos, haciéndolos más sencillos o más complicados según los intereses y las necesidades.

Partimos de una evaluación inicial de condiciones, al principio del curso, que se ejecuta según las siguientes acciones:

- ✓ Juntas docentes de inicio de curso, en las que se advierten de los alumnos que precisan de Atenciones específicas.
- ✓ Informes del Departamento de Orientación en los que se significan los alumnos con diagnóstico que requerirán medidas de intervención.
- ✓ Valoración inicial de las condiciones del grupo mediante evaluación. Deberá tratarse especialmente la competencia conceptual previa, así como determinar las diferentes edades gráficas de los alumnos. Es interesante, también, constatar los hábitos referentes al trabajo específico del área.

3.3.1. Descripción del grupo después de la evaluación inicial

Tras las aportaciones anteriores y con el fin de plantear las medidas de atención a la diversidad e inclusión, hemos de recabar en primer lugar, diversa información sobre cada grupo de alumnos y alumnas; como mínimo debe conocerse la relativa a:

- El número de alumnos y alumnas.
- El funcionamiento del grupo (clima del aula, nivel de disciplina, atención...).
- Las fortalezas que se identifican en el grupo en cuanto al desarrollo de contenidos curriculares.
- Las necesidades que se hayan podido identificar; conviene pensar en esta fase en cómo se pueden abordar (*planificación de estrategias metodológicas, gestión del aula, estrategias de seguimiento de la eficacia de medidas, etc.*).
- Las fortalezas que se identifican en el grupo en cuanto a los aspectos competenciales.

- Los desempeños competenciales prioritarios que hay que practicar en el grupo en esta materia.
- Los aspectos que se deben tener en cuenta al agrupar a los alumnos y a las alumnas para los trabajos cooperativos.
- Los tipos de recursos que se necesitan adaptar a nivel general para obtener un logro óptimo del grupo.

3.3.2. Necesidades individuales

Las aportaciones de Departamento de Orientación, así como la evaluación inicial, nos facilitan no solo conocimiento acerca del grupo como conjunto, sino que también nos proporcionan información acerca de diversos aspectos individuales de nuestros estudiantes; a partir de ellas podremos:

- Identificar a los alumnos o alumnas que necesitan un mayor seguimiento o personalización de estrategias en su proceso de aprendizaje. (Se debe tener en cuenta a aquel alumnado con necesidades educativas, con altas capacidades y con necesidades no diagnosticadas, pero que requieran atención específica por estar en riesgo, por su historia familiar, etc.). Para esto se realizarán adaptaciones curriculares significativas, en coordinación con el Departamento de Orientación.
- Saber las medidas organizativas a adoptar. (Planificación de refuerzos, ubicación de espacios, gestión de tiempos grupales para favorecer la intervención individual, adaptaciones curriculares no significativas, etc.).
- Establecer conclusiones sobre las medidas curriculares a adoptar, así como sobre los recursos que se van a emplear.
- Analizar el modelo de seguimiento que se va a utilizar con cada uno de ellos.
- Acotar el intervalo de tiempo y el modo en que se van a evaluar los progresos de estos estudiantes.
- Fijar el modo en que se va a compartir la información sobre cada alumno o alumna con el resto de docentes que intervienen en su itinerario de aprendizaje; especialmente, con el tutor.

La realización de los proyectos prácticos que proponemos permite un reparto de tareas adecuado a las posibilidades de cada participante y una distribución de cometidos coherente con la acción diversificada, de tal manera que, a través de la optimización de las condiciones particulares de cada alumno, consigamos la mejor evolución académica, la corrección de déficits, y su concurso en el proyecto a través de lo mejor de sus capacidades.

En la atención a la diversidad conviene intensificar la relación de las actividades plástico-visuales con otras áreas, ya que el aprendizaje a través de las imágenes puede ser muy adecuado para muchos de estos alumnos. La realización de los proyectos proporciona un efecto de beneficio recíproco: mejora el rendimiento en nuestras materias y en las demás.

3.4.- LA ORGANIZACIÓN DE ESPACIOS

Se cuenta con dos **aulas-taller** adecuadas y un departamento-almacén. Es importante tener en cuenta la necesidad de disponer de espacios amplios, tanto para la libertad de movimientos de los alumnos/as como para la utilización de materiales de diferentes características y tamaños. Taller específicamente habilitado para el trabajo gráfico- plástico y está provisto de pila para el aseo personal

y la limpieza del utillaje. La llamada Aula de Plástica II, proporciona un espacio versátil, adaptable a la ejecución de múltiples actividades y proyectos.

La distribución realizada en las dos aulas, si lo permitiera la ocupación simultánea por otros grupos, favorece tanto el trabajo individual como en grupo, el intercambio de experiencias y las exposiciones audiovisuales para grandes grupos.

3.5.- MATERIALES Y LIBROS DE TEXTO

Libros de Texto:

Emplearemos libros de texto para todas las materias. Utilizaremos la selección de libros de la ESO, adaptada a la ley LOMLOE de la editorial Casals, para 1º y 3º de EPVA y 4º en Expresión Artística.

En Bachillerato: Dibujo Técnico I y II, Ed. Donostiarra; En ESO: Ed. Casals.

Materiales de trabajo:

Es intención del Departamento, para el presente curso, la optimización de los recursos presupuestarios, de manera que se aporte a los alumnos la mayor cantidad posible de materiales de trabajo, reduciendo la obligación de adquirirlos. Nos planteamos como obligación prioritaria, en los tiempos que corren, liberar a las familias de cargas excepcionalmente costosas y, no siempre justificadas, así como la gestión racional y responsable de partidas de presupuesto cada vez más exiguas.

Exigimos, sin embargo, a los alumnos un mínimo material de uso personal para la toma de apuntes y la realización de bocetos e ideas:

- Lápiz de grafito
- Goma
- Pegamento de barra.
- Caja de ceras blandas.
- Cuaderno de trabajo personal A4.

También se pedirá en 1º , 3º y 4º de ESO la adquisición de material personal para las unidades de Dibujo Técnico (escuadra, cartabón, compás con adaptador, transportador de ángulos, portaminas de 2mm., rotuladores calibrados 0,2 /0.4/0,8, rascador, goma de borrar, lápiz HB y 8B, sacapuntas) y se insiste en que resulta más económico, a largo plazo, hacerse con un juego de calidad, pues se va a utilizar durante los cursos siguientes y el material de baja calidad -más barato originalmente- a duras penas aguanta un curso y debe ser reemplazado constantemente.

En cualquier caso, el departamento atenderá a los alumnos que, por circunstancias económicas desfavorables, acrediten la imposibilidad de adquirir estos materiales. Cada caso será tratado con la máxima discreción y gestionado a través del departamento o jefatura de estudios.

Para los **Dibujos técnicos** (especialmente en 1º y 2º de Bachillerato) también se recomienda a los alumnos que adquieran material de cierta calidad (juego de escuadra, cartabón y compás) por la razón anteriormente mencionada.

En coordinación con la Dirección del instituto, se proveerá a los alumnos que justifiquen la necesidad, del material fungible no inventariable necesario para sus prácticas de carácter artístico (lápices de colores, soportes, ceras, témperas, acrílicos, etc.).

3.6.- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

En principio se prevén actividades extraescolares y complementarias, salidas al entorno inmediato del centro para realizar alguna actividad al aire libre o visitas a exposiciones, museos... Relacionadas con las asignaturas que imparte el Departamento.

Esto no descarta que a lo largo del curso se puedan planificar actividades complementarias y extraescolares no previstas en este momento o que colaboremos en aquellas que hayan sido programadas por otros Departamentos.

4.- CONTENIDOS.

4.1.- CONTENIDOS DISCIPLINARES Y SU TEMPORALIZACIÓN

Consultar sección y apartados correspondientes en:

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL 1º y 3º.

Expresión Artística 4º

DIBUJO TÉCNICO 1º, 2º BACHILLERATO.

4.2.- CONTENIDOS TRANSVERSALES

Los contenidos transversales a tratar en las diferentes materias serán los propuestos en el currículo oficial y que aluden respectivamente a:

1. La comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las tecnologías de la información y la comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional
2. El desarrollo de los valores que potencien la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención de la violencia de género, y de los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.
3. La prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.
4. El desarrollo sostenible y el medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, las situaciones de riesgo derivadas de la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes.
5. EL desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor, a la adquisición de competencias para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas y al fomento de la igualdad de oportunidades y del respeto al emprendedor y al empresario, así como a la ética empresarial.
6. La práctica diaria de deporte y ejercicio físico por parte de los alumnos durante la jornada escolar, en los términos y condiciones que, siguiendo las recomendaciones de los

organismos competentes, garanticen un desarrollo adecuado para favorecer una vida activa, saludable y autónoma.

7. La mejora de la convivencia y la prevención de los accidentes de tráfico, con el fin de que los alumnos conozcan sus derechos y deberes como usuarios de las vías, en calidad de peatones, viajeros y conductores de bicicletas o vehículos a motor.

Son grandes temas a cuyo valor formativo contribuyen las presentes áreas desde diversos ángulos y con diferente intensidad. Nuestras materias permiten la incorporación de los mencionados contenidos de manera natural. En principio, pueden servir de temáticas de referencia que permitirán trabajar productos específicos divulgativos, educativos, o concienciadores, etc. (vídeos, carteles, señalética, reportajes, etc.).

Por otro lado, nuestras materias procuran cobertura documental de todas aquellas actividades que en relación con los contenidos transversales se acometan en el Centro por los diferentes Departamentos (Campañas de concienciación, conferencias, participación en proyectos globales, etc.)

Ha sido siempre nuestra intención utilizar la temática transversal como punto de partida de nuestras actividades y situarla como elemento inspirador de los proyectos. Dedicamos especial atención a los contenidos recogidos en el punto 4, que hacen referencia al acceso responsable y crítico al uso de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información pues son recurso indispensable de nuestras materias.

5.- EVALUACIÓN DE LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

5.1.- PROCEDIMIENTOS Y METODOLOGÍA DE EVALUACIÓN

Distinguiremos tres ámbitos simultáneos para la aplicación del proceso evaluador:

- ✓ *Un mecanismo de **evaluación general**, en relación con las características y respuesta del grupo, tanto en lo que respecta a sus posibilidades académicas, como a su disposición y efectividad para acometer los posibles proyectos de creación plástica o audiovisual.*
- ✓ *La **evaluación individual** de cada alumno.*
- ✓ *La **evaluación de resultados y grado de efectividad** del proyecto aplicado.*

Evaluación general.

Nos referimos a todas aquellas acciones que nos permitan la determinación de las condiciones particulares del conjunto y, en consecuencia, el empleo de los recursos y orientaciones más adecuados para obtener los mejores resultados.

La versatilidad propia de la asignatura nos ofrece la suficiente elasticidad para el ofrecimiento de respuestas acordes con las distintas necesidades, pues las características específicas del grupo exigirán un diseño de aplicación adecuado a su perfil (máxime cuando en la actualidad las diferencias que encontramos en relación con los entornos sociales o físicos de procedencia, las nacionalidades o los intereses del alumnado son enormes). La determinación inicial de estas condiciones va a permitirnos también valorar nuestra capacidad de afrontar los proyectos de realización que propongamos durante el curso, y seleccionar de este modo los más abarcables. Debemos prestar especial atención a los siguientes aspectos:

- 1. Composición del grupo.** En relación al número de alumnos. Un grupo muy numeroso puede dificultar la realización de los proyectos, obligándonos a optar por un modelo tendente a lo conceptual. Cualquier incremento inusual o forzado, por desgracia muy habitual en estos tiempos, disminuye considerablemente nuestra capacidad de abarcar acciones educativas coherentes con los principios que inspiran esta programación. El efecto en las asignaturas optativas es especialmente devastador.
- 2. Características humanas del grupo de alumnos.** A través del estudio de sus trayectorias personales en relación con las condiciones del centro y el entorno (potencial de conflictividad, problemáticas particulares, actitud, capacidad de colaboración, autonomía, independencia, motivación, lugares de origen, etc.)
- 3. Características académicas.** Valorando las trayectorias académicas de los alumnos, sus procedencias en relación con los diversos itinerarios, pues cada caso tendrá un efecto distinto en la disposición aptitudinal y actitudinal del alumno.

4. Nivel curricular específico. En relación con la asignatura y establecido mediante la realización de una evaluación inicial que indague sobre aspectos conceptuales, metodológicos, procedimentales, aptitudinales, actitudinales y culturales en general, así como la madurez de los alumnos.

5. Recursos materiales y técnicos. Dada la naturaleza práctica de nuestro proyecto, la determinación de la infraestructura material de la que disponemos, es fundamental. Los recursos del centro, su disposición a facilitarlos, los que pueden aportar los propios alumnos, etc., son elementos a tener en cuenta para determinar nuestras intenciones.

El acopio de la información descrita ha de ser suficiente para el establecimiento de un modelo inicial que, lejos de ser definitivo, tendrá que ir adaptándose a través de su constante puesta en cuestión y evaluación, tal y como trataremos más adelante.

Evaluación individual.

Establecidas las condiciones anteriores, estaremos en disposición de afrontar el proceso de **evaluación individual** que también va a exigimos un tratamiento diversificado y fundamentado en los aspectos siguientes:

- ✓ Evaluación **continua y retroactiva.**
- ✓ Evaluación **individualizada.**
- ✓ Evaluación **orientadora.**

1. El proceso de **evaluación continua** nos permite el control de los aspectos evolutivos del alumno a lo largo del curso, así como la determinación del grado de consecución sucesiva de los objetivos didácticos. El depósito formativo que desde el inicio del curso se va acumulando, facilita la acometida de temáticas posteriores que, aunque significadas curricularmente de manera independiente, precisan del manejo y dominio de los conceptos adquiridos previamente. En el entorno de la expresión plástica o audiovisual, no se deben considerar superados aspectos curriculares por haber sido tratados con anterioridad, pues su recurso resultará necesario en todo momento. La valoración de este proceso acumulativo permite el control de una evolución continua y adaptada a las características de cada alumno, además de facilitarnos, en cada momento del curso y en cada trabajo, prácticamente toda la información evaluable de los aspectos tratados. Esta dimensión, la que definimos como **retroactiva**, nos permite ir y venir constantemente, e investigar si los alumnos han solventado carencias previas, insistir en los conceptos menos comprendidos, y obtener siempre una visión global de su trayectoria.

En el desarrollo de este proceso evaluador distinguimos tres momentos de aplicación cronológica:

- 1. Evaluación inicial:** *permite diseñar un modelo específico de actuación en función de la situación original del alumno.*
- 2. Evaluación continua o de proceso:** *que facilita la valoración del desarrollo de los aprendizajes a través de la recogida de datos continua y sistemática y tiende al ajuste optimizado de las condiciones inicialmente planificadas. Valora la trayectoria del alumno durante el curso.*
- 3. Evaluación final:** *Que resuelve y constata la consecución última de los objetivos del curso.*

Para la obtención del suficiente material evaluable recurriremos simultáneamente a los métodos de valoración subjetiva, a través del control y observación del trabajo en clase (listados y anotaciones) y a los de evaluación objetiva mediante prácticas de experimentación y rendimiento (trabajos prácticos, ejercicios y pruebas).

2. La *evaluación individualizada* es también de recurso inevitable en un diseño como este, en el que los aspectos expresivos o comunicativos personales y las inteligencias múltiples son un principio fundamental. Existen tanta cantidad de respuestas diferentes para los ejercicios propuestos, como alumnos o personalidades, y resultaría absurdo atentar contra el principio de la diversidad, tratando de exigir uniformidad o unicidad en las resoluciones. Así como hemos justificado anteriormente un modelo de adaptación curricular aplicado al grupo y sus características, tanto más oportuna será su aplicación en relación con el individuo, sus tendencias expresivas, capacidades plásticas, ritmos de aprendizaje y peculiaridades específicas, en definitiva. Los modos de resolución individual, además de enriquecer la competencia del grupo, mediante el aporte de propuestas múltiples, deben ser valorados generosamente, más si queremos reafirmar nuestras intenciones de fomento de la autoría y responsabilidad del producto plástico o audiovisual, y ser considerados prioritarios, tal y como describo en el apartado siguiente.

3. La *evaluación orientadora* tiende a determinar las destrezas y aptitudes más favorables del alumno, en clara relación con el concepto de las inteligencias múltiples, animándole a utilizarlas como la base para la obtención de los mejores resultados. Resulta tan sencillo como descubrir lo mejor de cada uno, y ser capaces de convertirlo en su recurso principal para la consecución de los objetivos. Dado que el proyecto que presentamos se caracteriza por un uso simultáneo de acciones conceptuales, procedimentales y actitudinales, que van a abarcar un campo amplio de posibilidades teóricas, creativas, expresivas o plásticas, es fácil pensar que cada alumno demostrará una mayor facilidad en alguno de los ámbitos. La propuesta es supeditar los demás al más favorecido, tratando de resolverlos a través de él.

Una prospección tan específica requiere de un gran esfuerzo, pero es inevitable en nuestra materia, si asumimos un principio de efectividad creativa basado en las respuestas personales, la expresividad particular y el respeto a la autoría. La evaluación orientadora tiene la función de revelar capacidades específicas del alumno que no sólo deben servir para superar con éxito la asignatura, sino que se muestren como instrumentos aptitudinales que el alumno reconozca y explote en su ejercicio comunicativo futuro. Debemos valorar prioritariamente estas capacidades singulares, y explotarnos como mejor recurso metodológico en cada caso, lo que facilita una mejor disposición actitudinal y favorece en muchos casos, una respuesta entusiasta que incrementa el trabajo y anima a la superación personal y colectiva.

5.1.1.- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y RECUPERACIÓN

Como norma general hemos venido proponiendo la realización de actividades prácticas para el mejor aprovechamiento de los recursos pedagógicos de las diferentes materias. Para la calificación de las diversas actividades atenderemos a los siguientes criterios:

- ✓ El número de trabajos a realizar por evaluación estará condicionado por su vínculo con los proyectos prácticos acometidos. **La nota final resultará de la obtención de la media de las notas obtenidas en cada uno de los trabajos realizados**, independientemente de su naturaleza. Bien sean trabajos preparatorios, bocetos, guiones, actividades de documentación, obras plásticas, rodajes, fotografías, montajes, etc., todas las actividades serán tratadas con igual consideración, pues es nuestro convencimiento que todas son igual de necesarias e importantes para los procesos de creación.
- ✓ Para cada actividad estableceremos un **criterio ponderado**, que nos permita valorar todas las dimensiones diversificadas de la participación del alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que deben fundamentarse cuatro criterios de calificación:
 - ✗ El que valora la adecuación de la actividad con la propuesta **conceptual**, es decir, la realización estricta de lo pedido en relación con los contenidos o la necesidad del desarrollo del proyecto. Tiene carácter teórico y arroja información sobre el rendimiento abstracto o declarativo. (25%)
 - ✗ El que determina el nivel de resolución **técnica o procedimental** específico de la actividad. Está en relación con el aprendizaje manipulativo o constructivo. (25%)
 - ✗ El que se ocupa de aspectos **actitudinales**, valorando cuestiones como el esfuerzo, la atención, el comportamiento, la capacidad de colaboración, etc. (25%)
 - ✗ Por último, aquel que nos permite valorar el aspecto **aptitudinal**, evaluando los niveles de creatividad, brillantez artística, solvencia y competencia finalizadora, etc. (25%)
- ✓ La valoración de los aspectos descritos en el apartado anterior debe ofrecernos suficiente información evaluadora como para no obviar dimensión alguna del proceso de trabajo además de exigir una aplicación de los criterios de evaluación constante. En este sentido y, sin ánimo de contradecirnos, debemos indicar que con la intención de respetar los principios que se describieron anteriormente, especialmente el de la evaluación **individualizada** y el de la evaluación **orientadora**, nos permitiremos relativa flexibilidad en la aplicación de los porcentajes de valoración, haciendo que las capacidades personales, que favorecerán el resultado en uno u otro, se conviertan en factores de compensación. Si un alumno se revela menos competente en los aspectos creativos, pero más capaz en los técnicos, tenderemos a incrementar la valoración de estos últimos, favoreciendo sus aptitudes naturales.
- ✓ En 1º y 3º de ESO, se podrán realizar **Exámenes o pruebas teóricas**, cuando las condiciones del grupo así lo aconsejen, especialmente en aquellos que, por falta de madurez o autonomía y poca costumbre de responsabilizarse de sus trabajos, demanden una metodología menos abierta.

Para las asignaturas de 1º y 3º ESO, la nota de cada evaluación se obtendrá de la siguiente manera:

- La media de trabajos realizados supondrá el 50% de la nota.
- La participación, actitud, trabajo en clase un 10% y el restante 40% en relación con los resultados de la prueba teórica, si se realizase. En el caso de que no se realizara la prueba teórica, este 40% se sumará al 10% de actitud, participación y trabajo en clase.

La nota final de junio será la media de las tres evaluaciones.

✓ **En 3º y 4º de ESO.**

Para las asignaturas de EPVA II 3º, Taller de Expresión Plástica 3º ESO y EPVA de 4º ESO la nota de cada evaluación se obtendrá de la siguiente manera:

- la media de trabajos realizados supondrá el 50% de la nota final.
- La participación, actitud, trabajo en clase un 10% y
- el restante 40% en relación con los resultados de la prueba teórica, si se realizase. En el caso de que no se realizará la prueba teórica este 40% se sumará al 50% de trabajos, resultando una ponderación del 90% en este apartado.

La nota final de junio será la media de las tres evaluaciones.

✓ En las asignaturas de **Dibujo técnico (1º y 2º de Bachillerato)** atenderemos a la siguiente valoración:

- ✓ Al menos 1 examen por trimestre (80%)
- ✓ Pruebas y ejercicios parciales aplicados (10%)
- ✓ Participación, trabajo en clase (10%)

La nota final de junio será la media de las tres evaluaciones.

Plazos de entrega para los trabajos para todos los cursos.

- Cada trabajo tendrá una única fecha de entrega, que será la que el profesor/a comunique a sus alumnos al plantear el proyecto, el trabajo, el ejercicio o la lámina. Este extremo es de capital importancia, pues el retraso de alguna tarea influirá significativamente en la posibilidad de terminar el trabajo final. Después de esa fecha no se recogerá ninguna práctica, salvo que, en atención a circunstancias especiales, así lo decida el profesor/a con el visto bueno del departamento.
- Si la no entrega de una o varias prácticas acarree el suspenso de una evaluación, el profesor/a podrá pedir las de nuevo, si lo considera conveniente, como parte del proceso de recuperación, o mandar un nuevo trabajo.

Procedimiento de recuperación de evaluaciones pendientes.

Para la recuperación de las evaluaciones pendientes, con carácter general, se recurrirá a una o varias de las siguientes medidas:

- Realización de las **actividades, trabajos o proyectos no presentados** durante la evaluación y -por tanto- calificados negativamente.
- Realización de un **examen de recuperación de contenidos teóricos**.
- Realización de **actividades de refuerzo de Competencias, Criterios y Estándares** no alcanzados.

En todo caso, regirá el principio de evaluación continua, que debe poner especial énfasis en la valoración de la evolución del alumno durante el curso completo.

Procedimientos de recuperación para alumnos con materias pendientes de cursos anteriores.

Debemos distinguir dos situaciones diferentes:

- Alumnos con materia pendiente que la cursan en un nivel superior** (por ejemplo, con EPV de 1º pendiente y que cursan EPV en 3º). En estos casos, el Departamento considera que la superación de la materia del curso superior es condición suficiente para obtener el aprobado en la pendiente. No obstante, se pueden proponer, a discreción del profesor, actividades de refuerzo y complementarias durante el curso.
- Alumnos con materias pendientes, que ya no las cursan en el nivel superior** (EPV de 1º y 3º de ESO, Dibujo Técnico de 1º de Bachillerato). El jefe del Departamento convocará a los alumnos de los diferentes niveles y materias para la descripción de las actividades, proyectos o exámenes que se exigirán antes de cada convocatoria, para verificar la superación de las materias durante el curso. En último extremo los alumnos dispondrán del derecho de concurrir a la convocatoria extraordinaria de junio.

Procedimientos de recuperación para alumnos con pérdida de la evaluación continua.

Para la calificación de alumnos que hayan perdido su derecho a la evaluación continua se diseñarán actividades y proyectos similares a los realizados en la clase, para que los completen por su cuenta. Además, serán remitidos a la prueba final de contenidos que se realiza en junio, siendo indispensable para poder realizarla, que presenten previamente (con 30 días de antelación) las actividades anteriormente mencionadas.

Pruebas extraordinarias de recuperación. Bachillerato

La estructura de las pruebas extraordinarias de recuperación será la siguiente:

- Para los **Dibujo técnico I y II** solo se realizará un examen, de estructura similar a los realizados durante el curso.

Las calificaciones obtenidas en la convocatoria extraordinaria, sustituirán a las obtenidas en el curso, sin merma o menoscabo algunos.

Los criterios de calificación que hemos descrito, **serán comunicados a los alumnos al principio del curso en cada grupo y materia respectivos**. Es nuestra costumbre que sean **dictados y anotados por los alumnos en su cuaderno** pues, nos indica la experiencia, que es la mejor manera para que sean conservados durante todo el curso

Completaremos estos criterios de calificación con la respuesta a algunas cuestiones prácticas, de interés para los alumnos.

FAQ's (Preguntas frecuentes)

¿Es obligatoria la entrega de todos los trabajos para ser evaluado?

- Sí, como principio general exigimos la realización de todas las actividades propuestas durante el trimestre, como condición primera para obtener el aprobado. Para aprobar hay que entregar todos los trabajos, aunque entregar todos los trabajos, no garantiza el aprobado, sin embargo.

Los trabajos, ¿se pueden traer hechos de casa?

- Sólo podrán hacerse en casa aquellas actividades de documentación o de acumulación de recursos materiales (fondos de imágenes, información sobre autores, prácticas de visionado de productos televisivos o cinematográficos, etc.) que, por razones obvias no se pueden acometer en el instituto en todas las ocasiones. El resto del trabajo debe realizarse en el taller, pues nos resulta más interesante, desde el punto de vista de la evaluación individual, el proceso que el resultado. El Departamento, sin duda, se encuentra en mejores condiciones para ofrecer los recursos, de todo tipo, que faciliten una evolución satisfactoria de los proyectos.

Exámenes, ¿sí o no?

- A criterio del profesor se podrán realizar pruebas teóricas, si considera oportuno su recurso. A pesar de la mayor incidencia de trabajos prácticos, no descartamos la realización de exámenes sobre los contenidos teóricos, que serán considerados, para la nota final de la evaluación, en la misma proporción que el resto de las actividades.

¿Cuántos exámenes y prácticas por evaluación?

- El número de prácticas y exámenes por evaluación será a discreción del profesor/a, según su criterio, y condicionados por la exigencia coherente de los proyectos acometidos. No obstante, éste siempre procurará no excederse en dicho número en relación al empleado por sus compañeros/as de departamento, en especial por aquellos/as con los que comparta nivel en una determinada materia.

¿Puede el mal comportamiento influir en las notas de los alumnos?

La educación de los jóvenes no sólo consiste en el desarrollo de aptitudes y destrezas, sino también de actitudes cívicas y de comportamiento correcto con el profesorado y los compañeros. Es por ello no

sólo aconsejable, sino de todo punto imprescindible unir ambos objetivos en los criterios de corrección y calificación.

El mal comportamiento influye objetivamente en el trabajo desarrollado en los talleres, menoscabando la capacidad productiva. Dado que hemos declarado que nuestra prioridad es la valoración del proceso, cualquier actitud que lo deteriore, debe ser considerada negativamente.

¿Cómo se obtienen las notas de las evaluaciones y la nota final?

La nota media de todas las prácticas y exámenes realizados durante la evaluación dará la nota de cada evaluación, según se recoge en los criterios de esta programación. La nota media de las tres evaluaciones dará la nota final de junio. Si la nota de una evaluación es un suspenso y el alumno aprueba la recuperación, la nota que obtenga en la recuperación sustituirá a la nota de la evaluación para la media final.

No es necesario aplicar ningún criterio de ponderación (que tenga en cuenta las notas de los trabajos, el comportamiento, la actitud, etc.) para la obtención de las notas finales de las evaluaciones, pues, como quedó reflejado anteriormente, ya se aplica individualmente en el procedimiento de calificación de cada actividad.

5.1.2.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.

Consultar sección y apartados correspondientes en:

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL 1ºESO,

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL 3ºESO,

EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º ESO

DIBUJO TÉCNICO 1º, 2º BACHILLERATO.

5.1.3 EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

La aplicación constante de los ámbitos anteriores nos debe procurar suficiente información para constatar que nuestras intenciones originales, se van consiguiendo, a lo largo del curso. Si somos capaces de tener en cuenta día a día, diversos aspectos fundamentales, como la motivación del grupo, el grado de acceso y aprovechamiento de los recursos materiales, la disposición para colaborar de los distintos departamentos, equipo directivo, etc., podremos establecer si la orientación de nuestro proyecto, tanto en sus aspectos conceptuales, como en los prácticos y creativos, es la correcta.

Nuestras determinaciones y expectativas originales provocan respuestas muy diferentes incluso en grupos de alumnos de características supuestamente similares. La cantidad de circunstancias o avatares que a lo largo de los cursos pueden condicionar el funcionamiento de los procedimientos y orientaciones, escapa a nuestra previsión en la mayoría de los casos y sólo en la capacidad responsable del profesor para adaptarse a aquellas líneas de trabajo más favorables, para descartar las propuestas inválidas o

poco motivadoras o para reconducir situaciones poco productivas, encontraremos las condiciones necesarias para encajar las exigencias curriculares del proyecto que presentamos. Es, sin duda un mecanismo de autoevaluación que apela, en todo caso, a nuestra capacidad de convertir el acontecimiento educativo en un proceso vivo, que evoluciona y se asienta en relación con causas y efectos constantes, a los que no podemos volver la espalda y que nos van a exigir la suficiente elasticidad como para adaptar, modificar, interrumpir o desdecirnos, en el momento en el que detectemos que las cosas no marchan como teníamos previsto.

Debemos prestar especial atención a la valoración constante de los proyectos acometidos, pues nuestras condiciones de trabajo, al ser muy justas, pueden revelarnos rápidamente la incapacidad para finalizarlos. Una detección temprana de tal circunstancia nos puede permitir modificar nuestras intenciones originales. Realizamos un seguimiento periódico de los desarrollos de las programaciones en las reuniones periódicas del Departamento. Asimismo, nos planteamos la aplicación del siguiente modelo de evaluación aplicable tras cada unidad y en último extremo, tras la finalización del curso:

ASPECTOS A EVALUAR	A DESTACAR...	A MEJORAR...	PROPUESTAS DE MEJORA PERSONAL
Temporalización de las unidades didácticas			
Desarrollo de los objetivos didácticos			
Manejo de los contenidos de la unidad			
Descriptoros y desempeños competenciales			
Realización de tareas			
Estrategias metodológicas seleccionadas			
Recursos			
Claridad en los criterios de evaluación			

Uso de diversas herramientas de evaluación			
Portfolio de evidencias de los estándares de aprendizaje			
Atención a la diversidad			
Interdisciplinariedad			

En relación con los principios de actuación referidos en los apartados anteriores, podemos concluir que nuestra intención es la de priorizar el trabajo práctico en los diferentes niveles y asignaturas, por lo que consideramos fundamental la evaluación de procesos en el taller, así como la constatación de que los paquetes de contenido conceptual se asimilen en relación con sus ámbitos de aplicación y no de manera meramente abstracta. Sin embargo y siempre a criterio del profesor y en relación con las características del grupo, se podrán realizar ejercicios de control o exámenes que refuercen la adquisición de determinadas competencias o estándares de aprendizaje.

6. MATERIAS DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA.

Secuenciación de contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.

6.1. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL, 1º, 3º Y EXPRESIÓN ARTÍSTICA 4º ESO.

Introducción

Si en otras épocas históricas era la palabra, tanto en su expresión oral como escrita, la principal forma de expresión y de transmisión de ideas y sentimientos, no cabe duda de que en la época en la que estamos inmersos la imagen ha cobrado un protagonismo sin precedentes en ninguna otra época de la historia de la humanidad.

La materia debería partir de los contenidos trabajados en la Educación Primaria en el área de Educación Artística. La parte destinada a la educación plástica ya anticipaba los mismos bloques de los que parte la materia en ESO, bajo las denominaciones de educación audiovisual, dibujo técnico y expresión artística.

El bloque Expresión Plástica experimenta con materiales y técnicas diversas en el aprendizaje del proceso de creación. Se intenta dar al alumnado una mayor autonomía en la creación de obras personales, ayudando a planificar mejor los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, tanto propios como colectivos.

Se analizan las características del lenguaje audiovisual desde el cual se realiza el análisis crítico de las imágenes que nos rodean. Se realiza también especial hincapié en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen.

En el bloque Dibujo Técnico se trasladan conocimientos teórico-prácticos sobre diferentes formas geométricas y sistemas de representación y se aplican estos conocimientos a la resolución de problemas y a la realización de distintos diseños. En el cuarto curso, considerando la madurez del alumnado y los conocimientos adquiridos se incorpora el bloque de Fundamentos del Diseño, que va a permitir el conocimiento de los fundamentos del diseño en sus diferentes áreas, desarrollando, desde un punto de vista práctico, los conocimientos adquiridos en el resto de bloques.

Es indispensable tomar conciencia de la necesidad de trabajar a partir del entorno del alumnado, el mundo cotidiano de imágenes que le proporciona la naturaleza y la actividad y creación humanas a través de la pintura, la publicidad, la arquitectura, el diseño gráfico e industrial, la escultura, etc., como también las imágenes visuales –cada vez más absorbentes– transmitidas por los distintos medios: Internet, cine, vídeo, fotografía y, evidentemente, televisión. La referencia básica sobre la que trabajar ha de ser que nuestros alumnos asimilen todo este entorno con una actitud reflexiva y crítica, y que tengan la capacidad, a partir de aquí, de elaborar nuevas propuestas de trabajo, de crear y experimentar.

Como cualquier otro lenguaje, el lenguaje plástico-visual necesita de dos niveles interrelacionados de comunicación: **saber ver para comprender**, y **saber hacer para expresarse**, con la finalidad de comunicarse, producir y crear y conocer mejor la realidad y a uno mismo para transformarla y transformarse, en definitiva, para humanizar la realidad y al propio ser humano como eje central de la misma.

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 de aceptación o rechazo según la propia escala de valores y, además, poder emocionarse a través de la inmediatez de la percepción sensorial para analizar después la realidad, tanto natural como social, de manera objetiva, razonada y crítica. La adquisición de estos conocimientos ha de servir para que se creen mecanismos analíticos que hagan de filtro a todo aquello que antes era asimilado de manera irreflexiva e inconsciente. En un segundo nivel, permitirá favorecer el desarrollo de su sensibilidad estética y disfrutar de todo aquello que le ofrece el entorno visual y plástico. Es precisamente la capacidad de disfrutar de todo esto lo que tenemos que buscar como objetivo para nuestros alumnos, ya que nos permitirá poder estimular al alumnado a la adquisición de conceptos sencillos o de otros más complejos. Al mismo tiempo la plástica tiene que incidir en la formación de códigos éticos, que preparen al alumno como futuro ciudadano en el uso correcto de la comunicación audiovisual.

Saber hacer para expresarse necesita del saber anterior y pretende que el alumnado desarrolle una actitud de indagación, producción y creación. 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.

Todas estas consideraciones generales tendrían que ligarse, siempre que fuera posible, con el sustrato cultural de nuestra Comunidad Autónoma, con las manifestaciones del arte popular y de la artesanía propia de nuestro pueblo.

Durante la Educación Primaria, nuestra materia se ha trabajado de forma intuitiva y ha dado respuesta a propósitos de cariz explorador, como aprender a ver, descubrir el entorno o la expresión personal. Enlazando con este nivel, y de una forma progresiva, en la Educación Secundaria Obligatoria se consideran fundamentales dos tipos de acciones: las que instrumentalicen los contenidos de la materia como lenguaje y atienden a situaciones específicas de comunicación y expresión, y aquellas otras acciones que dinamicen una parte del conocimiento, desarrollando aptitudes creativas, ingenio, imaginación, intuición, actitudes de reflexión y de autonomía. Resumiendo, la educación plástica y visual, tratará de desarrollar unas capacidades básicas: observación, atención retentiva, memoria visual; y de adquirir conocimientos fundamentales de los lenguajes visuales: Punto, línea, plano, textura, composición, color, trazados geométricos fundamentales y técnicas instrumentales.

El currículo es continuo a lo largo de la etapa, de tal forma que en cada curso se revisarán contenidos del curso anterior, estableciéndose al mismo tiempo una escala gradual de complejidad. En el primer curso, se iniciará el proceso de sensibilización hacia el contenido plástico y el acercamiento al significado de los mensajes visuales. Se tratará de que el alumno comience a diferenciar y reconocer los elementos básicos del código visual y adquiera ciertas habilidades en el uso de los distintos medios expresivos o destrezas del lenguaje plástico. Durante el curso de 3º ESO, el alumno progresará en los

conocimientos sobre la percepción, analizando su entorno natural y cultural y sintetizando los elementos constitutivos, en un proceso creativo personal. En el cuarto curso de la ESO, los alumnos profundizarán en los contenidos de los cursos anteriores y valorarán el significado estético y cultural de las distintas manifestaciones plásticas del entorno.

Finalmente, el desarrollo de los contenidos de la materia, en sus dos líneas del saber ver para comprender y el saber hacer para expresarse, no tiene como objetivo final la formación de artistas, ni una formación académica muy especializada, que será el objetivo de estudios posteriores, pero sí que contribuirá al desarrollo de aquellas capacidades de los alumnos que les permitan una formación profesional de base dentro del campo de la expresión plástica, y en todo su abanico de posibilidades: publicidad, cómic, televisión, cine, fotografía, diseño, dibujo, pintura, escultura y arquitectura.

Contribución de la materia a la adquisición de las competencias básicas.

La Educación plástica y visual contribuye, especialmente, a adquirir la competencia artística y cultural. En esta etapa se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversas de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen.

La Educación plástica y visual colabora en la adquisición de autonomía e iniciativa personal dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto. Colabora estrechamente en desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. En resumen, sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo este proceso, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, y la autocrítica fomentan la iniciativa y la autonomía personal dentro de la ética de la plástica y la comunicación.

Esta materia constituye un buen vehículo para el desarrollo de la competencia social y ciudadana. En aquella 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.

A la competencia para aprender a aprender se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

La importancia que adquieren en el currículo los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia expresa el papel que se otorga a esta materia en la adquisición de la competencia en tratamiento de la información y en particular al mundo de la imagen que dicha información incorpora.

Además, el uso de recursos tecnológicos específicos no sólo supone una herramienta potente para la producción de creaciones visuales, sino que a su vez colabora en la mejora de la competencia digital.

La Educación plástica y visual contribuye a la adquisición de la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior. Asimismo, introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias, análisis de obras ajenas y conservación del patrimonio cultural.

Por último, aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico es objetivo de la materia, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas. Las capacidades descritas, anteriormente, contribuyen a que el alumnado adquiera competencia matemática.

Toda forma de comunicación posee unos procedimientos comunes y, como tal, la Educación plástica y visual permite hacer uso de unos recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones a la vez que permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación.

EPVA. PRIMER CICLO ESO.

COMPETENCIAS. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES Y SU TEMPORALIZACIÓN.

Los contenidos del área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se agrupan en varios bloques. Los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje se formulan para el primer ciclo de Educación Secundaria.

El alumnado deberá adquirir unos conocimientos y unas destrezas básicas que le permitan adquirir una cultura plástica y visual

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.

La expresión artística en cualquiera de sus formas es un elemento clave para entender las diferentes culturas de todas las épocas a lo largo de la historia de la humanidad. Ya sea por medio de la arquitectura, la pintura, la escultura, las artes decorativas o el audiovisual, entre otros, el ser humano se define a sí mismo, pero también a la sociedad en la que está inmerso, bien sea por asimilación o por rechazo, con

todos los numerosos matices intermedios. Una mirada sobre el arte, que desvele la multiplicidad de puntos de vista acerca de toda clase de aspectos y la variación de los mismos a lo largo de la historia, no puede más que ayudar al alumnado en la adquisición de un sentir tolerante hacia los demás.

Es por ello que resulta fundamental la contextualización de toda producción artística, para poder valorarla adecuadamente, así como para tomar perspectiva sobre la evolución de la historia del arte, y con ella, de las sociedades que dan lugar a dichas producciones. El alumnado, trabajando este aspecto, entenderá también la importancia capital de la conservación, preservación y difusión del patrimonio artístico común, comenzando por el que le es más cercano, hasta alcanzar finalmente el del conjunto de la humanidad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: **CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1**.

2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando sus opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.

La creación de producciones plásticas propias es una herramienta clave para el desarrollo de la creatividad y la imaginación del alumnado, así como para la construcción de un discurso crítico elaborado y fundamentado sobre sus propias obras y las de cualquier otro ser humano. A partir de la comprensión activa de las dificultades inherentes a todo proceso de creación en sus diferentes fases, con la asimilación de la compleja vinculación entre lo ideado y lo finalmente conseguido, el alumnado puede superar distintos prejuicios, especialmente persistentes en lo relativo a la percepción de las producciones artísticas y culturales. Al mismo tiempo, el intercambio de experiencias con sus iguales, así como la puesta en contexto de estas con manifestaciones artísticas y culturales de todo tipo, deben servir para que el alumnado amplíe sus horizontes y establezca un juicio crítico – y autocrítico – respetuoso con las creaciones de los demás, vengan estas de donde vengan, y basado en el conocimiento.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: **CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3**.

3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para construir la cultura artística individual y alimentar el imaginario.

Las producciones artísticas, visuales y audiovisuales contemporáneas son más amplias que nunca, resultando las terceras omnipresentes en nuestra sociedad (series de televisión, películas, spots publicitarios, videoclips, formatos novedosos asociados a las redes sociales y formatos televisivos). Apremiarlas en toda su variedad y complejidad es enriquecedor para el alumnado, dado que, además del placer inherente a la observación de la obra de arte visual y del discurso audiovisual, de ellas emana la construcción de una parte de la identidad de todo ser humano, lo que resulta fundamental en la elaboración de un imaginario rico.

Cuanto mayor sea el conocimiento de las artes visuales y del universo audiovisual por parte

del alumnado, más sencillo resultará que comprenda su importancia como elemento cultural en la sociedad contemporánea, para lo cual es indispensable que se pongan a su alcance las obras del pasado en este terreno, comprendiendo que son las que han construido el camino para llegar hasta el punto en el que nos encontramos hoy. Una consecuencia lógica de esto será la elaboración de una mirada respetuosa y tolerante hacia la creación artística en general y sus manifestaciones visuales y audiovisuales en particular.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: **CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.**

4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.

En la creación de producciones artísticas, las técnicas y lenguajes empleados son prácticamente ilimitados; desde el trabajo con la arcilla hasta el video mapping, las formas de expresión son inabarcables, y los resultados son tan diversos como lo es la propia creatividad del ser humano, que no puede ser encerrada en unos formatos predeterminados. Para el alumnado, es importante la asimilación de esta multiplicidad como un valor generador de riqueza a todos los niveles, por lo que deberá entender su naturaleza diversa desde el acercamiento a sus modos de producción, pero también a los de las distintas manifestaciones culturales a las que da lugar un contexto extremadamente mediatizado como el contemporáneo, donde la imagen está especialmente presente en toda clase de contextos y con todo tipo de fines, ya sea el artístico, el puramente mediático, o el de la simple documentación de índole personal. En este sentido, parece esencial que el alumnado pueda comenzar a identificar y diferenciar los medios de producción de imágenes y los distintos resultados que proporcionan, pero también, entender que existen variadísimas herramientas de manipulación, edición y postproducción de las mismas, y, de este modo, establecer la voluntad existente tras su creación, para lo que necesitará aprender a ubicarlas en su contexto cultural con una cierta precisión, determinando las coordenadas básicas que lo componen.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: **CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.**

5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.

Llevar a buen término una producción artística es el resultado de un proceso complejo que implica, además de la capacidad de introspección y de proyección de los propios pensamientos y sentimientos, el conocimiento de los materiales, herramientas y técnicas propios del medio de expresión artística escogido. Por ejemplo, en el audiovisual no se puede desligar la imagen de lo sonoro, error muy común que da lugar a la creación de piezas insatisfactorias en el segundo aspecto; para crear una pieza interesante en este terreno, es indispensable el conocimiento de las posibilidades expresivas de la banda sonora, así como de las diferentes herramientas con las que esta se puede trabajar.

Para que el alumnado consiga expresarse de manera autónoma, singular y significativa,

aportando una visión personal sobre el mundo a su producción artística, ha de conocer las herramientas de las que dispone en el terreno escogido, así como sus posibilidades de empleo, experimentando con los diferentes resultados conseguidos y los efectos producidos en el público receptor de la obra. De este modo, además, se potenciará una visión crítica e informada sobre su propio trabajo y el de los demás, así como las posibilidades de comunicación con su entorno, y en consecuencia, la autoconfianza que genera el manejo correcto de diferentes herramientas de expresión.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: **CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.**

6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.

Para el desarrollo de la identidad personal del alumnado, es indispensable el conocimiento del contexto artístico y cultural de la sociedad en la que experimenta sus vivencias. El conocimiento crítico de estos y muchos otros referentes, modela la identidad del alumnado y le ayuda a insertarse en la sociedad de su tiempo y comprenderla mejor.

Por otra parte, si entendemos la historia del arte y la cultura como un todo continuo e indelible, en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente, enmarcadas en un contexto histórico determinado, aparte de fomentar en el alumnado una visión dinámica y holística de la misma, se conseguirá que sus propias producciones resulten más satisfactorias, tanto en la vertiente personal como en la social, al estar conscientemente integradas en un entorno del que no resultan ajenas.

A partir del análisis contextualizado de las referencias más cercanas a su experiencia, el alumnado es capaz de identificar sus singularidades y puede hacer uso de esos referentes en sus procesos creativos, enriqueciendo así sus creaciones.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: **CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.**

7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.

El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de lenguajes artísticos convivientes, desde los más tradicionales, como la pintura, que acompaña al ser humano prácticamente desde sus inicios, hasta los más recientes, como las infinitas variaciones del audiovisual, pasando por los más rupturistas, como la instalación o la performance. El alumnado debe ser capaz de identificarlos, así como de clasificarlos y establecer las técnicas con las que se producen. Para ello, también es importante que el alumnado experimente con los diferentes medios e instrumentos de creación, haciendo especial hincapié en los digitales, definitorios de nuestro presente y con los que suele estar familiarizado, aunque a menudo de un modo muy superficial, sin obviar los formatos prediseñados que ofrecen muchas aplicaciones. Es por ello que el profesorado debe instruirle para que haga un uso informado de los mismos, sentando las bases para que más adelante pueda profundizar en sus grandes potencialidades expresivas.

De resultados de este conocimiento suficiente de los diferentes lenguajes artísticos y sus técnicas, inscritos ambos en las posibilidades contemporáneas del audiovisual y el entorno digital, emanará la posibilidad cierta de la elaboración por parte del alumnado de obras de arte que sean el fruto de una expresión personal y actual.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: **CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.**

8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.

La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega a un público y le afecta de un modo u otro. Por tanto, es muy importante que el alumnado entienda la existencia de múltiples audiencias, y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a ellas de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a un público amplio, que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria de partida y con el fin establecido a priori de abrirse camino en el panorama del arte contemporáneo de vocación museística. El alumnado debe entender que todas las posibilidades son válidas, pero que la idea, la producción y la difusión de su obra deberán tener esto en cuenta desde su misma génesis. Además, es importante que el alumnado identifique las posibilidades que le proporcionará su trabajo según al tipo de espectador al que se dirija, diferenciando incluso en segmentos diversos su producción, atendiendo al público al que esta va destinada en cada caso.

Por todo ello, se buscará que el alumnado genere producciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, según lo explicado en los párrafos anteriores, potenciando que pueda identificar y valorar correctamente sus intenciones en el momento de producir cualquier clase de obra artística, y fomentando también las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven por medio del trabajo en equipo.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: **CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.**

EPVA 1º ESO.

CONTENIDOS Y SU TEMPORALIZACIÓN.

BLOQUE TEMÁTICO	TEMPORALIZACIÓN
A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.	2º trimestre
B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.	2º Trimestre
C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.	Primer trimestre

A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (La numeración corresponde a los anexos del Decreto 61/2022; el primer número de cada criterio es el de la	CONTENIDOS	ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación % sobre la unidad didáctica)
1.1. Buscar información para reconocer los factores históricos y sociales que rodean a las producciones plásticas más relevantes, del Paleolítico al Renacimiento.	– Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte: del paleolítico al renacimiento.		Ejercicios prácticos, láminas, trabajos: 80 % Participación, Trabajo de clase: 10 %
1.2. Describir la función y finalidad de diferentes obras de arte, del Paleolítico al Renacimiento, con interés y respeto. 1.3. Reproducir de forma guiada alguna obra de arte o de diseño introduciendo modificaciones que persigan modificar su función.	– Manifestaciones culturales y artísticas más importantes a lo largo de la historia, del paleolítico al renacimiento: análisis de sus aspectos formales y de su relación con el contexto histórico.		Examen: 10 %
1.4. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, del Paleolítico al Renacimiento.	– Las formas geométricas en el arte y en el entorno.		

<p>3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.</p>			
--	--	--	--

B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación % sobre la unidad didáctica)
<p>2.3. Realizar de forma guiada composiciones básicas aplicando de forma gradual los elementos configuradores de la imagen: punto, línea, plano, textura y color.</p>	<p>– Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.</p>	<p>-Realización de un análisis sobre distintas obras artísticas e identificación de los elementos plásticos básicos: puntos, líneas y planos. - Experimentación con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones de lápiz de grafito o de color y la presión ejercida en la aplicación.</p>	<p>Ejercicios prácticos, láminas, trabajos: 80 % Participación, Trabajo de clase: 10 % Examen: 10 %</p>
<p>2.5. Identificar y analizar los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</p>	<p>- El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción.</p>	<p>- Elaboración de imágenes con diferentes niveles de iconicidad realizando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos y miméticos.</p>	

<p>4.7. Describir una imagen distinguiendo los aspectos denotativos y connotativos de la misma.</p>	<p>-Análisis de las imágenes: denotación y connotación. Lectura objetiva y subjetiva de una imagen.</p>	<p>- Apreciación de la relación entre significante y significado en un signo visual. Diferenciación entre símbolos e iconos. - Diseña símbolos e iconos. - Realización de a la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma - Realización del análisis de una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.</p>	
<p>5.2. Expresar sentimientos realizando composiciones que transmitan emociones básicas.</p>	<p>– Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.</p>	<p>- Realización de un análisis de manera oral en el que se valore la importancia del punto, la línea, el plano y la textura en imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas. . -Experimentación con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.</p>	
<p>4.2. Identificar los elementos configuradores de la imagen.</p>	<p>– La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.</p>	<p>-Realización de un análisis de las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos</p>	

<p>2.1. Describir, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.</p>		<p>de los procesos perceptivos. -Elaboración de ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.</p>	
	<p>- Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano.</p>	<p>-Realización de un análisis de los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas</p>	
	<p>- Construcción estructuras modulares y aplicaciones al arte y el diseño.</p>	<p>-Realización de una red modular teniendo en cuenta los conceptos geométricos de traslación simetría y giro -Elaboración de composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos aplicándolas al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.</p>	
	<p>- El color: mezcla aditiva y sustractiva, colores complementarios.</p>	<p>- Experimentación con los colores primarios y secundarios, estudiando la síntesis aditiva y sustractiva</p>	

		<p>y los colores complementarios.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realización de composiciones en las que se aplican distintas posibilidades cromáticas: primarios, secundarios y complementarios. -Elaboración de gamas de color reconociendo los colores que intervienen en distintas mezclas. - Valoración de las cualidades del color: tono, valor y saturación, sabiendo aplicar los distintos grados en sus composiciones. 	
--	--	--	--

C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación % sobre la unidad didáctica)
<p>3.2. Conocer las principales técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas y aplicar técnicas básicas en la realización de composiciones de diferente índole, evitando la representación de estereotipos.</p> <p>4.1. Observar y analizar de forma guiada los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes</p>	<p>– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realización de composiciones utilizando con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. – Elaboración de composiciones con materiales reciclados, de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus 	<p>Ejercicios prácticos, láminas, trabajos: 80 %</p> <p>Participación, Trabajo de clase: 10 %</p> <p>Examen: 10 %</p>

<p>artísticos, así como sus distintos procesos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.</p> <p>4.3. Diferenciar las distintas técnicas empleadas en la elaboración de distintas obras plásticas.</p> <p>4.4. Experimentar con las diferentes técnicas analizando los resultados obtenidos en función de la intencionalidad perseguida.</p> <p>5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.</p>		<p>cualidades gráfico-plásticas.</p>	
<p>5.2. Expresar sentimientos realizando composiciones que transmitan emociones básicas.</p>	<p>– El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.</p>	<p>-Realización de composiciones que transmitan emociones básicas. Experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios,</p>	
<p>2.4. Conocer las técnicas básicas para la creación de</p>	<p>– Factores y etapas del proceso creativo. Realización de bocetos.</p>	<p>- Reflexión y evaluación, oralmente y por escrito, sobre el proceso creativo</p>	

<p>bocetos que permitan expresar ideas sencillas.</p> <p>7.1. Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.</p>		<p>propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p>	
	<p>– Útiles para el dibujo técnico: empleo de la escuadra y cartabón, representación de ángulos con el juego de escuadras.</p>	<p>- Realización de ejercicios variados con el compás en el cuaderno de ideas.</p> <p>-Realización de trazados de rectas paralelas y perpendiculares, bien con compás, o bien con el juego de escuadra y cartabón, en el cuaderno de ideas. -Elaboración de ángulos con el juego de escuadra y cartabón</p>	
	<p>– Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos:</p> <p>Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos.</p>	<p>-Realización de ejercicios de suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.</p>	

	Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón y con compás.	-Elaboración de diferentes trazados de rectas paralelas y perpendiculares, bien con regla o compás, o bien con el juego de escuadra y cartabón, en el cuaderno de ideas.	
	Ángulos: Clasificación, operaciones con ángulos. Suma, resta, divisiones.	- Identificación de ángulos de 30° , 45° , 60° , y 90° -Realización de suma o resta de ángulos positivos o negativos con regla y compás. Realización de diversas operaciones con ángulos	
	Proporcionalidad: división de un segmento mediante el Teorema de Thales.	- División de un segmento en partes iguales aplicando el teorema de Thales. -Representación de polígonos proporcionales aplicando el teorema de Thales.	
	Lugares geométricos definición y trazados mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos	- Realización del trazado de la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla y también utilizando regla, escuadra y cartabón. - Verbalización, oralmente o por escrito, de los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos...).	

		-Construcción de la bisectriz de un ángulo cualquiera con la regla y el compás.	
	Resolución de trazados con rectas y curvas.	-Construcción de una circunferencia lobulada de seis elementos utilizando el compás.	
	Los triángulos: clasificación y trazados: el baricentro, el incentro o el circuncentro.	<p>-Clasificación de cualquier triángulo observando sus lados y sus ángulos.</p> <p>- Construcción de un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.</p> <p>-Determinación del baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.</p> <p>- Construcción de un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.</p>	
	Los cuadriláteros: clasificación, trazados.	<p>- Clasificación correcta de cualquier cuadrilátero. Según sus lados y sus ángulos-</p> <p>-Realización de composiciones creativas con diferentes cuadriláteros</p>	

		-Construcción de un paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal	
	Los Polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular. Construcción dado radio.	-Realización de la clasificación correcta de cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular. -Construcción de polígonos dado el radio de la circunferencia circunscrita	

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación % sobre la unidad didáctica)
<p>8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.</p> <p>8.2. Desarrollar proyectos de forma guiada con una intención comunicativa, aproximándose a las distintas funciones y recursos</p>	<p>– El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética.</p>	<p>- Realización de un análisis de los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.</p> <p>- Realización de un estudio de la función o funciones que predominan en los diferentes mensajes visuales y audiovisuales.</p>	<p>Ejercicios prácticos, láminas, trabajos: 80 %</p> <p>Participación, Trabajo de clase: 10 %</p> <p>Examen: 10 %</p>

que tiene el lenguaje visual y audiovisual.			
<p>4.6. Componer un banco de imágenes seleccionando entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales.</p> <p>6.2. Diferenciar los aspectos formales de las producciones visuales y audiovisuales.</p>	<p>– Imágenes visuales y audiovisuales: identificación de los principales elementos expresivos.</p>	<p>-Realización en equipo, de mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, storyboard, realización.). Valoración de los resultados de manera crítica l</p> <p>- Identificación de los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.</p>	
<p>4.5. Establecer conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, cómic, cine, publicidad, etc.), a través de un análisis guiado de las soluciones aportadas en cada caso.</p> <p>4.8. Diseñar elementos visuales propios de un cómic, anuncio, objeto, cartel, producción audiovisual y composición artística.</p>	<p>– Imagen fija: origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic y la fotografía.</p>	<p>.- Identificación de los distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía</p> <p>- Realización de fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.</p> <p>- Realización del diseño de un cómic utilizando de manera adecuada viñetas, cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.</p>	

EPVA 3º ESO.

CONTENIDOS Y SU TEMPORALIZACIÓN.

<i>Bloque temático</i>	<i>Temporalización</i>
<i>Bloque 1. Expresión plástica.</i>	<i>Segundo Trimestre</i>
<i>Bloque 2. Comunicación audiovisual</i>	<i>Tercer Trimestre</i>
<i>Bloque 3. Dibujo Técnico.</i>	<i>Primer Trimestre</i>

Bloque 1. Expresión plástica.

Para ser desarrollado durante el primer trimestre del curso. Las unidades 1, 2 y 3 aportan temáticas conceptuales que pueden ser simultaneadas con recursos procedimentales y metodológicos propios de las demás, por lo que se pueden realizar proyectos plásticos en los que se trabaje globalmente el bloque.

1. Elementos y recursos gráficos: distintos tipos de línea y el claroscuro.

2. La composición: equilibrio compositivo, proporción y ritmo.

3. Construcción de estructuras modulares y aplicaciones al arte y el diseño.

4. El color: mezcla aditiva y sustractiva, colores complementarios.

- Significado del color.

- Tratamiento del color con herramientas digitales.

5. La textura los diferentes tipos de textura.

6. Métodos de creación en el diseño y en las artes visuales.

7. La Imagen visual como representación: niveles de iconicidad.

8. Procedimientos y técnicas: cualidades y posibilidades expresivas de las temperas y técnicas

mixtas

Bloque 2. Comunicación audiovisual

Para el segundo trimestre se recurrirá a un tratamiento más conceptual, al principio, mediante la realización de ejercicios de comprensión e identificación teóricos, para desembocar en un ciclo de visionado de diferentes productos cinematográficos y publicitarios para su mejor comprensión.

1. La percepción visual: las leyes de la Gestalt.

2. El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción.

3. El lenguaje del cómic.

4. La Retórica publicitaria.

5. Estructura narrativa cinematográfica.

6. Análisis de las imágenes: denotación y connotación

- Lectura objetiva y subjetiva de una imagen.

Bloque 3. Dibujo Técnico.

A desarrollar en el tercer trimestre. Se realizarán láminas y ejercicios teóricos de clase, así como pruebas de control o exámenes.

- 1. Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia.**
- 2. Trazado de polígonos regulares conociendo el lado.**
- 3. Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales**
- 4. Diseños aplicando giros y simetrías de módulos.**
- 5. Sistemas de representación y sus aplicaciones.**
- 6. Representación diédrica de las vistas de un volumen: alzado, planta y perfil.**
- 7. Representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.**

Unidad 1 (Línea y claroscuro)

OBJETIVOS DE UNIDAD	COMPETENCIAS
<p>1. Valorar la importancia expresiva de las líneas en el lenguaje plástico y visual, y la manera en que estas han sido interpretadas por los principales estilos artísticos.</p> <p>2. Apreciar el sentido de las formas en los trabajos artísticos y aplicarlo con conocimiento en sus propias obras.</p> <p>3. Apreciar la incidencia de la luz sobre el volumen y representar este mediante el encajado y el claroscuro.</p> <p>4. Apreciar el sentido de las formas y los volúmenes en los trabajos artísticos, y aplicarlo con conocimiento en sus propias obras.</p> <p>5. Saber presentar y defender los trabajos realizados al resto de la clase.</p>	<p>Comunicación lingüística (Objetivos 1, 2 y 6)</p> <p>Competencia digital (Objetivos 2 y 3)</p> <p>Aprender a aprender (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Competencias sociales y cívicas (Objetivos 2 y 5)</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (Objetivo 6)</p>

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES/ INDICADORES
Tipos de línea	1. Identificar los distintos tipos de línea y expresar emociones utilizándola.	1.1. Identifica y valora la importancia de la línea analizándola de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.	Analiza distintas obras artísticas e identifica los elementos plásticos básicos: puntos, líneas y planos.
Propiedades gráficas de la línea: grafismo y trazo	2. Experimentar las variaciones formales del punto, línea y plano.	2.1 Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas 2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones de lápiz de grafito o de color y la presión ejercida en la aplicación.	Realiza una composición a línea trabajando los valores tonales. Dibujo a línea utilizando lápices de colores.
Claroscuro	Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos como el claroscuro.	Realiza composiciones que transmiten emociones básicas.	El alumno realiza una lámina utilizando el claroscuro como valor expresivo.

Unidad 2: La composición: equilibrio compositivo, proporción y ritmo

OBJETIVOS DE UNIDAD	COMPETENCIAS
1. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	Comunicación lingüística Aprender a aprender Conciencia y expresiones culturales Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES/ INDICADORES
Las formas en la composición	1. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	1.1. 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.	Realización de una paleta de IMM en la que se trabajarán distintas actividades: -Realiza mediante collage una composición equilibrada según sus leyes. -Estudia la proporción aurea en la naturaleza (utilizando tabletas para buscar la información.)
Equilibrio, ritmo, proporción y simetría.		1.1 Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito. 1.2 Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos aplicándolas al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo. 1.3 Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato proporcionándolos en relación con sus características formales y en	-Estudia el canon de belleza a lo largo del tiempo (en cooperativo y presentándolo a la clase). -Compone un ritmo tanto musical como gráficamente y presentarlo a la clase. -Utiliza la lógica para crear una vidriera mediante simetría radial. -Reconoce las líneas compositivas en distintas obras de arte. -Utiliza y recicla el papel

		relación con su entorno	como material, lo manipula, rasga o pliega para crear texturas visuales y táctiles creando composiciones. - crea composiciones, <i>collages</i> y figuras tridimensionales.
Composición y collage	2. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas: El <i>collage</i> . 2.1 Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	2.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. 2.3. Utiliza el papel como material, lo manipula, rasga o pliega para crear texturas visuales y táctiles para crear composiciones, <i>collages</i> y figuras tridimensionales. 2.4 Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas. 2.5 Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y el ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva	-Reflexiona, oralmente y por escrito, sobre el proceso de creación realizado

Unidad 3 Textura

OBJETIVOS DE UNIDAD	COMPETENCIAS
<p>1. Conocer los diferentes tipos de texturas y saber utilizarlas en una composición.</p> <p>2. Representar composiciones plásticas que expresen diversas sensaciones a partir de la organización de las texturas.</p> <p>3. Desarrollar un sentido estético de la composición a través de la lectura de imágenes y de la propia expresión plástica.</p>	<p>Comunicación lingüística (Objetivos 1 y 3)</p> <p>Aprender a aprender (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Competencias sociales y cívicas (Objetivo 3)</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (Objetivo 2)</p>

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES/ INDICADORES
Tipos de texturas y su aplicación plástica.	<p>1. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales, y valorar su capacidad expresiva.</p>	<p>1.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante la técnica del <i>frottage</i>.</p>	<p>Realiza varios bocetos de un paisaje en su cuaderno hasta llevarlo a la abstracción. Después aplica la técnica del <i>collage</i> con diversos materiales de diferentes colores, formas y texturas para crear una composición propia abstracta.</p> <p>Realiza apuntes y bocetos con diferentes niveles de iconicidad de forma intencionada</p>
	<p>2. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas: El collage.</p> <p>2.1 Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</p>	<p>2.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>2.3. Utiliza el papel como material, lo manipula, rasga o pliega para crear texturas visuales y táctiles para crear composiciones, <i>collages</i> y figuras tridimensionales.</p> <p>2.4 Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de</p>	

		<p>forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.</p> <p>2.5 Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y el ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva</p>	
	<p>3. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</p>	<p>3.1 Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</p>	

Unidad 4 El color

OBJETIVOS DE UNIDAD	COMPETENCIAS
<p>1. Distinguir las principales cualidades del color y sus variaciones, para realizar determinadas combinaciones cromáticas: primarios y secundarios.</p> <p>2. Conocer las relaciones existentes entre los colores y apreciar las posibilidades expresivas del lenguaje cromático: armonías de color.</p> <p>3. Apreciar el sentido del color en los trabajos artísticos y aplicarlo con conocimiento en sus propias obras.</p>	<p>Comunicación lingüística (Objetivo 1)</p> <p>Competencia digital (Objetivo 3)</p> <p>Aprender a aprender (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Competencias sociales y cívicas (Objetivo 3)</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (Objetivo 3)</p>

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES/ INDICADORES
La luz y el color	1. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	<p>1.1 Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y el color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.</p> <p>1.2 Representa con claroscuro la sensación espacial de las composiciones volumétricas sencillas.</p> <p>1.3 Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del color.</p>	<p>Realiza composiciones con colores primarios, secundarios y terciarios, utilizando la armonía y el contraste entre colores para expresar diferentes emociones</p> <p>Realiza composiciones figurativas en las que a través del claroscuro recrea la sensación de volumen y perspectiva</p>
Cualidades del color	2. Comprende las cualidades esenciales del color: tono, valor y saturación.	2.1 Diferencia las cualidades del color: tono, valor y saturación, y sabe aplicar los distintos grados en sus composiciones.	
Técnicas	<p>3. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de color.</p> <p>3.2 Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</p>	<p>3.1 Utiliza con propiedad las técnicas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>3.2 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</p>	Realiza diferentes composiciones utilizando la técnica más adecuada teniendo en cuenta sus posibilidades expresivas

		<p>opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.</p> <p>3.3 Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p>	
--	--	--	--

Unidad 5 Lenguaje visual

OBJETIVOS DE UNIDAD	COMPETENCIAS
<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconocer los elementos básicos del lenguaje visual y audiovisual y los códigos propios de cada medio de comunicación. 2. Diferenciar los principios de percepción utilizados para las diferentes finalidades de los mensajes visuales. 3. Distinguir y emplear recursos gráficos y digitales para expresar las propias sensaciones, emociones e ideas. 4. Conocer las leyes de la Gestalt 	<p>Comunicación lingüística (Objetivo 1)</p> <p>Competencia digital (Objetivo 3)</p> <p>Aprender a aprender (Objetivos 1, 2, 3 y 4)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Competencias sociales y cívicas (Objetivo 3)</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (Objetivo 3)</p>

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES/ INDICADORES
Elementos de la comunicación	1. 1 Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.	Analiza imágenes de manera objetiva y subjetiva y saca sus propias conclusiones.

Lectura de imágenes: niveles de representación	2. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	2.1 Comprende y emplea diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.	
Leyes de la Gestalt	3.1 Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	3.1 Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de las Gestalt. 3.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.	Realiza composiciones con ilusiones ópticas apoyándose en las leyes de la Gestalt
Análisis de imágenes	1.1 Identificar signifiante y significado de un signo visual. 2.1 Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. 3.1 Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	1.1 Distingue signifiante y significado en un signo visual. 2.1 Diferencia imágenes figurativas de abstractas. 2.2 Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. 2.3 Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un tema. 3.1 Realiza la lectura de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. 3.2 Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.	Analiza, verbalmente y por escrito, el signifiante y significado de las obras de arte más significativas, describiendo los diferentes elementos que componen la imagen Realiza composiciones con diferentes niveles de iconicidad y abstracción

Unidad 6 Trazados geométricos

OBJETIVOS DE UNIDAD	COMPETENCIAS
<p>1. Conocer las características de la geometría y utilizarla en composiciones de dibujo técnico y artístico.</p> <p>2. Conocer y manejar adecuadamente los instrumentos para los trazados técnicos.</p> <p>3. Conocer elementos geométricos básicos tales como polígonos, tangencias, óvalos, espirales... y estructuras modulares.</p>	<p>Comunicación lingüística (Objetivos 1, 3)</p> <p>Aprender a aprender (Objetivos 1, 2, 3)</p> <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (Objetivos 1, 2, 3)</p>

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES/ INDICADORES
Construcción de polígonos regulares.	<p>1.1 Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.</p> <p>1.2 Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.</p>	<p>1.1 Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en la circunferencia.</p> <p>1.2 Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado.</p>	<p>Traza polígonos de 3 a 5 lados si conoce el radio de la circunferencia circunscrita</p> <p>Traza polígonos de 3 a 5 lados si conoce la medida del lado</p>
Tangencias y enlaces.	2.1 Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencias y enlaces.	<p>2.1 Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.</p> <p>2.2 Resuelve correctamente los distintos casos de</p>	<p>Realiza casos sencillos de tangencias entre circunferencias</p> <p>Realiza casos sencillos de tangencias entre circunferencias y rectas</p>

		tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.	
Óvalo y ovoide	3.1 Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. 3.2 Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	3.1 Construye correctamente un óvalo regular conociendo el diámetro mayor. 3.2 Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.	Traza óvalos y ovoides conociendo el eje mayor, el eje menor o ambos
Enlaces	4.1 Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	4.1 Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.	Traza espirales de 2, 3, 4 centros utilizando como núcleo un triángulo equilátero o un cuadrado
Giros y simetrías	5.1 Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	5.1 Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.	Realiza una red modular aplicando en la repetición del módulo el giro y la simetría

Unidad 7 Sistemas de representación

OBJETIVOS DE UNIDAD	COMPETENCIAS
1. Conocer los distintos sistemas de representación que existen.	Comunicación lingüística Aprender a aprender

	Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
--	---

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES/ INDICADORES
Sistema diédrico	1.1 Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de los objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales	1.1 Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes identificando las tres proyecciones de sus vértices y aristas.	Traza con corrección la planta, alzado y perfil de una pieza
Perspectiva Caballera	2.1 Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	2.1 Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.	Dibuja la perspectiva caballera de piezas sencillas teniendo en cuenta el coeficiente de reducción
Perspectiva isométrica	3.1 Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	3.1 Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.	Dibuja la perspectiva isométrica de piezas sencillas utilizando escuadra y cartabón para trazar las aristas paralelas

**Unidad 8 Comunicación visual:
Cómic, diseño y estructura cinematográfica**

OBJETIVOS DE UNIDAD	COMPETENCIAS
<p>1.Reconocer los distintos tipos de encuadre y puntos de vista para analizar una imagen.</p> <p>2.Diferenciar los distintos tipos de viñetas, cartelas y logos necesarios para crear un cómic.</p> <p>3.Distinguir y emplear recursos gráficos y digitales para expresar las propias sensaciones, emociones e ideas.</p>	<p>Comunicación lingüística (Objetivo 1)</p> <p>Competencia digital (Objetivo 3)</p> <p>Aprender a aprender (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Competencias sociales y cívicas (Objetivo 3)</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (Objetivo 3)</p>

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRITORES/ INDICADORES
Encuadre y cómic	<p>1. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando sus fundamentos</p> <p>1.2 Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.</p>	<p>1.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía</p> <p>1.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.</p> <p>1.3. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas, cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.</p>	<p>Diseña un cómic haciendo uso de los diferentes encuadres y angulaciones, utilizando correctamente bocadillos, cartelas, líneas cinéticas y onomatopeyas</p>

Diseño	1. Conocer y aplicar los métodos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	1.1 Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales. 1.2 Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.	
Cine	3. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. 3.2 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.	3.1 Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos. 3.2 Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.	Realiza, a través de dibujos esquemáticos, una animación sencilla para un zootropo

EXRESIÓN ARTÍSTICA 4º ESO.

TEMPORALIZACIÓN

Para el desarrollo del 4º curso de Expresión Artística el Departamento ha decidido emplear una serie de recursos que sirvan de hilo conductor temático y que permitan el desarrollo de los contenidos y el trabajo de las competencias básicas, y que detallamos a continuación:

La temática global girará en torno a un recorrido por la Historia del Arte, que nos procurará suficiente documentación, para la contextualización de las acciones. Los procesos de generación conceptual, desarrollos metodológicos y procedimentales, o las dinámicas creativas se apoyarán en los ejemplos y producciones de las diferentes épocas históricas, con el objetivo principal de que los alumnos contacten con un conocimiento básico, pero suficiente de nuestro Patrimonio cultural y artístico. **En el primer trimestre** se ofrecerán los recursos procedimentales y técnicos necesarios para acometer un proyecto plástico de interpretación personal sobre una obra de arte, lo que obliga a desarrollar, de manera aplicada, **los contenidos de los bloques 1 y 2.**

En el 2º trimestre se continuará con el desarrollo del proyecto acometido, además de registrar su proceso mediante algún medio audiovisual, lo que permitirá un tratamiento de campo de los contenidos del **bloque 4.**

En el tercer trimestre, se abarcará el fenómeno de la producción artístico- plástica desde un punto de vista conceptual o humanístico, con especial atención al campo del diseño, para completar contenidos del **bloque 3.**

CONTENIDOS

Los contenidos se han formulado integrando conocimientos, destrezas y actitudes cuyo aprendizaje resulta necesario para la adquisición de las competencias específicas.

Por ello, a la hora de su determinación se han tenido en cuenta los criterios de evaluación, puesto que estos últimos determinan los aprendizajes necesarios para adquirir cada una de las competencias específicas.

A pesar de ello, en el currículo establecido en este decreto no se presentan los contenidos vinculados directamente a cada criterio de evaluación, ya que las competencias específicas se evaluarán a través de la puesta en acción de diferentes contenidos. De esta manera se otorga al profesorado la flexibilidad suficiente para que pueda establecer en su programación docente las conexiones que demanden los criterios de evaluación en función de las situaciones de aprendizaje que al efecto diseñe. Los contenidos de Expresión Artística se estructuran en tres bloques, a saber:

A. Técnicas gráfico plásticas. Este bloque reúne conceptos relacionados con los soportes y medios a utilizar, así como las diferentes técnicas en dibujo, pintura y estampación. Igualmente incluye aspectos de conocimiento sobre la pintura mural y el impacto medioambiental de los materiales y manifestaciones artísticas relacionadas con productos ecológicos, sostenibles e innovadores.

B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia. El bloque incide en la narrativa de la imagen fija (analógica y digital) y en movimiento (guion y story-board), así como también en las técnicas, recursos y fases de creación. Desarrolla los principios básicos del lenguaje visual

y de la percepción. Campos del diseño y publicidad con orientaciones hacia enfoques de sostenibilidad.

C. Patrimonio artístico y cultural. Analiza la importancia del contexto social en la creación de la obra de arte y las funciones de la imagen en los diferentes estilos y manifestaciones artísticas a lo largo de la historia. Estudia la aplicación del Dibujo Técnico en disciplinas como la arquitectura o el diseño.

A. Técnicas gráfico-plásticas.

- Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
- Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.
- Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.
- Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.
- Grafiti y pintura mural.
- Técnicas básicas de creación de volúmenes.
- El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.
- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.
- Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.

B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.

- Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción.
- Color y composición.
- Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.
- Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.
- Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.
- El cómic. Elementos y elaboración.
- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.
- Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el *storyboard*.
- El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).
- Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.
- Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.
- Técnicas básicas de animación.
- Sintaxis del lenguaje cinematográfico, videográfico y multimedia. Elementos.

- Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.
- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.

C. Patrimonio artístico y cultural.

- Contexto histórico de las producciones artísticas de todas las épocas, tomando en consideración la perspectiva de género y con atención a obras destacadas del patrimonio artístico de Castilla-León.
- Disciplinas y períodos artísticos. Cualidades estéticas, plásticas y funcionales.
- El Dibujo Técnico en la comunicación visual. Usos de los distintos sistemas en las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.

Situaciones de aprendizaje

Situación 1: Somos diversos

Sesión	Objetivos	Contenidos	Páginas	Evaluación			Descriptor del perfil de salida (Competencias clave)
				Bloque	Saberes básicos	Criterios de evaluación (Competencias específicas)	
S1	Utilizar el dibujo como herramienta para la representación personal.	El dibujo artístico	8-9	A	Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.	2.1 2.2	CCEC3 CE3
S2		La configuración gráfica	10-11				
S3		El dibujo del natural	12-13				
S4-5	Utilizar las diferentes técnicas bidimensionales, tridimensionales y digitales de expresión artística.	Las técnicas secas	14-17	A	Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.	2.1	CCEC3
S6-7		Las técnicas húmedas	18-21				
S8		Otras técnicas pictóricas	22-23	A	Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico Grafiti y pintura mural.	2.1 4.1	CCEC3 CPSAA3

S9		La imagen seriada	24-25	A	Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.	2.1	CCEC3
S10		Las técnicas digitales	26	A	Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.	1.2	CD2
S11-12	Actividad para evaluar lo que han aprendido.		27 Prueba competencial	A	Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico. Grafiti y pintura mural. Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.	1.2 2.1 2.2 4.1	CD2 CCEC3 CE3 CPSAA3

Situación 2: Rompe esquemas

Sesión	Objetivos	Contenidos	Páginas	Evaluación			Descriptor del perfil de salida (Competencias clave)
				Bloque	Saberes básicos	Criterios de evaluación (Competencias específicas)	
S1	Utilizar los diferentes elementos gráfico-plásticos, indicadores de profundidad y grados de iconicidad para crear imágenes.	Los elementos gráfico-plásticos	32-34	A	Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.	2.1	CCEC3
S2		Los indicadores de profundidad	35			2.1	CCEC3
S3		La iluminación	36			2.1	CCEC3
S4		Los grados de iconicidad	37			2.1	CCEC3
S5	Conocer los principales aspectos de la simbolización del arte.	La simbolización en el arte	38-39	B	Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.	1.1	CCL2
S6	Crear imágenes con distintas estructuras compositivas.	La estructura compositiva	40-43			1.1 4.1	CCL2 CPSAA3
S7	Utilizar las distintas técnicas escultóricas.	Las técnicas de escultura	44-47	A	Técnicas básicas de creación de volúmenes.	2.1	CCEC3
S8		El arte del reciclaje	48		El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.	1.1	CCL2

S9		El arte naturaleza	49		El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.	1.1 2.1	CCL2 CCEC3
S10	Conocer los principales aspectos de la lectura de imágenes.	La lectura de imagen	50-52		Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. Contexto histórico de las producciones artísticas de todas las épocas, tomando en consideración la perspectiva de género y con atención a obras destacadas del patrimonio artístico de Castilla-León. Disciplinas y períodos artísticos. Cualidades estéticas, plásticas y funcionales.	1.1	CCL2

S11	Actividad para evaluar lo que han aprendido.	53 Prueba competencial	A, B	<p>Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.</p> <p>Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.</p> <p>Técnicas básicas de creación de volúmenes.</p> <p>El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.</p> <p>Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.</p> <p>Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.</p> <p>Contexto histórico de las producciones artísticas de todas las épocas, tomando en consideración la perspectiva de género y con atención a obras destacadas del patrimonio artístico de Castilla-León.</p>	1.1 2.1 4.1 4.3	CCL2 CCEC3 CPSAA3 CPSAA5
-----	--	------------------------------	------	---	--------------------------	-----------------------------------

				Disciplinas y períodos artísticos. Cualidades estéticas, plásticas y funcionales.		
S12	Actividad para evaluar lo que han aprendido en el proyecto.	56-57	A, B	<p>Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.</p> <p>Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.</p> <p>Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.</p> <p>Grafiti y pintura mural.</p> <p>Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.</p> <p>Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.</p> <p>Técnicas básicas de creación de volúmenes.</p> <p>El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.</p>	1.1 1.2 2.1 2.2 4.1 4.3	CCL2 CD2 CCEC3 CE3 CPSAA3 CPSAA5

			<p>Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.</p> <p>Contexto histórico de las producciones artísticas de todas las épocas, tomando en consideración la perspectiva de género y con atención a obras destacadas del patrimonio artístico de Castilla-León.</p> <p>Disciplinas y períodos artísticos. Cualidades estéticas, plásticas y funcionales.</p>		
--	--	--	---	--	--

Situación 3: Encajemos

Sesión	Objetivos	Contenidos	Páginas	Evaluación			Descriptores del perfil de salida (Competencias clave)
				Bloque	Saberes básicos	Criterios de evaluación (Competencias específicas)	
S1-2	Utilizar el dibujo como herramienta de representación visual.	Las formas poligonales	60-63	A, B	Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.	2.2 4.1	CE3 CPSAA3
S3		Las redes modulares	64-65				
S4-5		Las tangencias	66-69				
S6-7		Las curvas técnicas	70-72				
S8-9	Utilizar los diferentes sistemas de representación técnicos para diseñar objetos.	La perspectiva cónica	73-75	A	Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. Técnicas básicas de creación de volúmenes. El Dibujo Técnico en la comunicación visual. Usos de los distintos sistemas en las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.	4.3	STEM3
S10		La representación de sombras	76				

<p>S11-12</p>	<p>Actividad para evaluar lo que han aprendido.</p>	<p>77 Prueba comp etenci al</p>	<p>A, B</p>	<p>Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.</p> <p>Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.</p> <p>Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.</p> <p>Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.</p> <p>Técnicas básicas de creación de volúmenes.</p> <p>El Dibujo Técnico en la comunicación visual. Usos de los distintos sistemas en las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p>	<p>2.2 4.1 4.3</p>	<p>CE3 CPSAA3 STEM3</p>
----------------------	---	---	-------------	---	----------------------------	---------------------------------

Situación 4: ¡Tomemos partido!

Sesión	Objetivos	Contenidos	Páginas	Evaluación			Descriptor del perfil de salida (Competencias clave)
				Bloque	Saberes básicos	Criterios de evaluación (Competencias específicas)	
S1-2	Utilizar los diferentes sistemas de representación técnica para diseñar objetos.	El sistema diédrico	82-85	A	Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.	4.3	STEM3
S3		La normalización industrial	86-89		Técnicas básicas de creación de volúmenes.		
S4-5		La perspectiva axonométrica	90-91	A	Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.	4.3	
S6-7		La ambientación arquitectónica	92-93		Técnicas básicas de creación de volúmenes.		
S8		La representación de sombras	94		El Dibujo Técnico en la comunicación visual. Usos de los distintos sistemas en las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.		
S9-10	Actividad final para evaluar qué han aprendido.		95 Prueba competencial	A	Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. Técnicas básicas de creación de volúmenes.	4.3	STEM3

				El Dibujo Técnico en la comunicación visual. Usos de los distintos sistemas en las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.		
S11-12	Actividad final para evaluar qué han aprendido en el proyecto.	98-99	A, B	<p>Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.</p> <p>Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.</p> <p>Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.</p> <p>Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.</p> <p>Técnicas básicas de creación de volúmenes.</p> <p>El Dibujo Técnico en la comunicación visual. Usos de los distintos sistemas en las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p>	2.2 4.1 4.3	CE3 CPSAA3 STEM3

Situación 5: Acumula fuerzas

Sesión	Objetivos	Contenidos	Páginas	Evaluación			Descriptor del perfil de salida (Competencias clave)
				Bloque	Saberes básicos	Criterios de evaluación (Competencias específicas)	
S1	Identificar y aplicar las principales estrategias comunicativas del lenguaje visual y audiovisual.	La comunicación visual	102-103	B	Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción.	1.1 4.1	CCL2 CPSAA3
S2		La fotografía	104-107	B	Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia. Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.	1.2 2.1	CD2 CCEC3
S3		La narrativa de la imagen fija	108-109	B	Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada. El cómic. Elementos y elaboración.	4.1	CPSAA3

S4		La publicidad	110-113	B	Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.	4.1	CPSAA3
S5-6	Conocer los diferentes ámbitos del diseño.	El diseño	114-117	B	Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía. Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.	4.1	CPSAA3
S7		La práctica del diseño	118-120			4.3	STEM3
S8		La ergonomía	121				
S9	Aplicar las calidades y sensaciones del color como medio de comunicación de ideas.	El color	122-123	B	Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.	3.1	CCEC4
S10	Aplicar las fases del proceso de creación en el diseño.	El <i>design thinking</i>	124	B	El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).	4.1	CPSAA3
S11-12	Actividad para evaluar lo que han aprendido.		125 Prueba competencial	B	Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.	1.1 1.2 2.1 3.1	CCL2 CD2 CCEC3 CCEC4

			<p>Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.</p> <p>Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.</p> <p>Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.</p> <p>Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.</p> <p>Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.</p> <p>Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.</p> <p>El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto,</p>	<p>4.1</p> <p>4.3</p>	<p>CPSAA3</p> <p>STEM3</p>
--	--	--	---	-----------------------	----------------------------

				presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva). El cómic. Elementos y elaboración.		
--	--	--	--	--	--	--

Situación 6: Emprende tu camino

Sesión	Objetivos	Contenidos	Páginas	Evaluación			Descriptor del perfil de salida (Competencias clave)
				Bloque	Saberes básicos	Criterios de evaluación (Competencias específicas)	
S1	Identificar y aplicar las principales estrategias comunicativas del lenguaje visual y audiovisual.	El lenguaje audiovisual	130-131	B	Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el <i>storyboard</i> . Sintaxis del lenguaje cinematográfico, videográfico y multimedia. Elementos.	1.2 3.1 3.2 4.1	CD2 CCEC4 CD5 CPSAA3
S2		Los géneros audiovisuales	132-133				
S3		El guion	134				
S4-5		La edición audiovisual	135-137				
S6		La animación	138-139				
S7		El videoarte	140-141				
S8		Reconocer las diferentes profesiones del ámbito artístico.	Las profesiones artísticas				

S9-10	Actividad para evaluar lo que han aprendido.	145 Prueba competencial	B	<p>Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard.</p> <p>Recursos digitales para la creación de proyectos de videoarte.</p> <p>Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.</p> <p>Sintaxis del lenguaje cinematográfico, videográfico y multimedia. Elementos.</p>	1.1 3.1 3.2 4.1 4.4	CCL2 CCEC4 CD5 CPSAA3 CCEC4
S11-12	Actividad para evaluar lo que han aprendido en el proyecto.	148-149	B	<p>Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.</p> <p>Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.</p> <p>Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.</p> <p>Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.</p>	1.1 1.2 2.1 3.1 3.2 4.1 4.2 4.3 4.4	CCL2 CD2 CCEC3 CCEC4 CD5 CPSAA3 CE3 STEM3 CCEC4

				<p>Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.</p> <p>Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.</p> <p>Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.</p> <p>El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).</p> <p>Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard.</p> <p>Recursos digitales para la creación de proyectos de videoarte.</p> <p>Sintaxis del lenguaje cinematográfico, videográfico y multimedia. Elementos.</p>		
--	--	--	--	--	--	--

				El cómic. Elementos y elaboración.		
--	--	--	--	------------------------------------	--	--

RECUPERACIÓN DE PENDIENTES

Se entregará, a los alumnos, un libro de texto que deberán devolver al finalizar el proceso de evaluación de pendientes. Se pedirá a los alumnos que completen las autoevaluaciones del libro. Las preguntas de los exámenes se extraerán de las preguntas formuladas en dichas autoevaluaciones y se valorará que presenten, el día del examen, resúmenes de los temas que entran en el examen.

Primer Parcial 1º Temas del 1 al 5, Fecha Examen 22 de febrero de 2024
17:00horas

Primer Parcial 3º Temas del 1 al 5, Fecha Examen 22 de febrero de 2024
17:00horas

Segundo Parcial 1º: Temas del 6 al 9, Fecha Examen 25 de abril de 2024
17:00horas

Segundo Parcial 3º: Temas del 6 al 10, Fecha Examen 25 de abril de 2024
17:00horas

Examen Final 1º: Temas del 1 al 9, Fecha Examen 16 de mayo de 2024
17:00horas

Examen Final 3º: Temas del 1 al 10, Fecha Examen 16 de mayo de 2024
17:00horas

La atención individualizada a los alumnos tendrá lugar, previa cita, en los segundos recreos (12:40 a 13:00 horas).

7. MATERIAS DEL BACHILLERATO

Secuenciación de contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.

7.1 DIBUJO TÉCNICO I Y II.

ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES Y SU TEMPORALIZACIÓN.

INTRODUCCIÓN

DECRETO 64/2022, de 20 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establecen para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo del Bachillerato.

Cualquier producto destinado a resolver las necesidades actuales ha de pasar, necesariamente, por un proceso de diseño y fabricación que requiere de un lenguaje universal. El dibujo técnico garantiza la objetividad en la representación de dichos objetos, destinados a la fabricación en serie para el consumidor. Como lenguaje universal ayuda tanto a la interpretación correcta, para el posterior proceso de producción, como para el proceso mismo de diseño e ideación previa. Es, por tanto, un instrumento clave para el desarrollo tecnológico y tiene una aplicación práctica ineludible en la representación de los objetos tridimensionales en una superficie de dos dimensiones.

El dibujo técnico fomenta en el alumno la capacidad de percepción espacial y le ayuda en el análisis de obras de diseño industrial, arquitectura o ingeniería tanto en su comprensión como en su disfrute. En su vinculación con la geometría fomenta en el alumno la competencia para la resolución de problemas matemáticos gráficamente, accediendo a los conocimientos científicos fundamentales para dominar la modalidad elegida. Por todo ello, el Dibujo Técnico es una materia que facilita la comprensión de la compleja información visual y gráfica que conforma el mundo actual, afianzando la cultura del esfuerzo para el eficaz desarrollo personal y del sentido crítico.

Para poder abordar todo lo anterior se establecen criterios de evaluación como referentes del nivel de consecución de las competencias específicas de la materia. La materia se estructura en dos cursos en los que se irán adquiriendo progresivamente, con mayor grado de dificultad, los conceptos básicos necesarios para lograr un mayor dominio al finalizar el segundo curso. Los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para la adquisición de las competencias específicas se organizan en cuatro bloques interrelacionados.

En el bloque **«Fundamentos geométricos»**, desarrollado durante los dos cursos, se comienza con los contenidos necesarios para la resolución gráfica de problemas geométricos y sus aplicaciones en diferentes ramas del conocimiento y se profundiza al llegar al segundo curso. Se potenciará el uso del croquis o dibujo a mano alzada, como herramienta para las figuras de análisis en los problemas a resolver.

En el bloque **«Geometría proyectiva»** se trabaja la correcta utilización de los diferentes sistemas de representación de objetos tridimensionales en el plano y se avanza progresivamente en el conocimiento del

sistema diédrico y de planos acotados, sistema axonométrico y perspectiva cónica en situaciones que impliquen en el alumno la iniciativa y creatividad necesaria mediante una metodología práctica que favorezca la toma de decisiones para la utilización del sistema más idóneo según el fin buscado.

En el bloque **«Normalización y documentación gráfica de proyectos»** se tratará la representación objetiva normalizada de objetos para aplicar lo aprendido en contextos de la vida real con la realización de proyectos simples de ingeniería, arquitectura, tanto individuales como en grupo, que les ayude a comprender mejor la realidad y prepare para el trabajo colaborativo en su futuro profesional.

Por último, en el bloque **«Sistemas CAD»** contiene una aproximación a las aplicaciones de dibujo vectorial, que puede abordarse de forma separada o imbricada con los bloques anteriores.

En los procesos de enseñanza y aprendizaje debe potenciarse el pensamiento deductivo en el alumnado y plantear actividades que faciliten asimilar los trazados geométricos. Por ejemplo, una actividad para facilitar la comprensión del arco capaz como lugar geométrico sería analizar la construcción de su trazado y ponerla en relación con los ángulos en la circunferencia y la construcción de triángulos. De esta forma, el alumno podría intuir que si buscamos el lugar geométrico en el que se observe un ángulo dado desde los extremos de un segmento, ese lugar geométrico deberá ser un arco de circunferencia. Si queremos trazar ese arco de circunferencia

debemos conocer el centro, que deberá estar en la mediatriz del segmento, asimismo, desde los extremos del segmento se debe observar un ángulo central de dicha circunferencia que deberá ser el doble del ángulo inscrito. La construcción de estas deducciones, así como la descomposición de un problema en problemas más pequeños permitirá la consecución de aprendizajes significativos.

A lo largo del segundo curso se introduce un Bloque nuevo, denominado Proyecto, para la integración de las destrezas adquiridas en la etapa. Los contenidos de la materia se han agrupado en cuatro bloques interrelacionados: Geometría, Sistemas de representación, Normalización y Proyectos.

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

El 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 sistemas y las ventajas e inconvenientes de cada uno. 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 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 este bloque 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.

El cuarto bloque, denominado **Proyectos**, tiene como objetivo principal que el estudiante movilice e interrelacione los contenidos adquiridos a lo largo de toda la etapa, y los utilice para elaborar y presentar de

forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño gráfico, industrial o arquitectónico.

Competencias específicas.

1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.

El dibujo técnico ha ocupado y ocupa un lugar importante en la cultura; esta disciplina está presente en las obras de arquitectura y de ingeniería de todos los tiempos, no solo por el papel que desempeña en su concepción y producción, sino también como parte de su expresión artística. El análisis y estudio fundamental de las estructuras y elementos geométricos de obras del pasado y presente, desde diferentes perspectivas, contribuirá al proceso de apreciación y diseño de objetos y espacios que posean rigor técnico y sensibilidad expresiva.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL1, CCL2, STEM4, CD1, CPSAA4, CC1, CEC1 y CEC2.

2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico- matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.

Esta competencia aborda el estudio de la geometría plana aplicada al dibujo arquitectónico e ingenieril a través de conceptos, propiedades, relaciones y construcciones fundamentales. Proporciona herramientas para la resolución de problemas matemáticos de cierta complejidad de manera gráfica, aplicando métodos inductivos y deductivos con rigor y valorando aspectos como la precisión, claridad y el trabajo bien hecho.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.

3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.

Los sistemas de representación derivados de la geometría descriptiva son necesarios en todos los procesos constructivos, ya que cualquier proyecto requiere el conocimiento de los métodos que permitan determinar, a partir de su representación, sus verdaderas magnitudes, formas y relaciones espaciales entre ellas. Esta competencia se vincula, por una parte, con la capacidad para representar figuras planas y cuerpos, y por la otra, con la de expresar y calcular las soluciones a problemas geométricos en el espacio, aplicando para todo ello conocimientos

técnicos específicos, reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.

4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos y de ingeniería.

El dibujo normalizado es el principal vehículo de comunicación entre los distintos agentes del proceso constructivo, posibilitando desde una primera expresión de posibles soluciones mediante bocetos y croquis hasta la formalización final por medio de planos de taller y/o de construcción. También se contempla su relación con otros componentes mediante la elaboración de planos de montaje sencillos. Esta competencia específica está asociada a funciones instrumentales de análisis, expresión y comunicación. Por otra parte, y para que esta comunicación sea efectiva,

debe vincularse necesariamente al conocimiento de unas normas y simbología establecidas, las normas UNE e ISO, e iniciar al alumnado en el desarrollo de la documentación gráfica de proyectos técnicos.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril: CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.

5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones.

Las soluciones gráficas que aportan los sistemas CAD (Computer Aided Desing) forman parte de una realidad ya cotidiana en los procesos de creación de proyectos de ingeniería o arquitectura. Atendiendo a esta realidad, esta competencia aporta una base formativa sobre los procesos, mecanismos y posibilidades que ofrecen las herramientas digitales en esta disciplina. En este sentido, debe integrarse como una aplicación transversal a los contenidos de la materia relacionados con la representación en el plano y en el espacio. De este modo, esta competencia

favorece una iniciación al uso y aprovechamiento de las potencialidades de estas herramientas digitales en el alumnado.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CEC4.

DIBUJO TÉCNICO I. 1º BACHILLERATO

TEMPORALIZACIÓN:

1º BACHILLERATO: DIBUJO TÉCNICO I	SESIONES	SEMANAS
✓ TRAZADOS FUNDAMENTALES EN EL PLANO.	20	5
✓ PROPORCIONALIDAD Y SEMEJANZA, ESCALAS.	12	3
✓ POLÍGONOS	16	4
✓ TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS.	12	3
✓ TANGENCIAS.	16	4
✓ CURVAS TÉCNICAS. DEFINICIONES Y TRAZADO COMO APLICACIÓN DE TANGENCIA.	12	3
✓ CURVAS CÓNICAS. DEFINICIÓN Y TRAZADO.	12	3

✓ SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.	32	8
✓ NORMALIZACIÓN Y CROQUIZACIÓN.	12	3
TOTAL	144	36

A. Fundamentos geométricos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación % sobre la unidad didáctica)
<p>1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde diferentes perspectivas, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.</p> <p>1.2. Identificar las relaciones geométricas entre las partes de una producción arquitectónica o de ingeniería y fomentar su disfrute para contribuir a su apreciación estética y conservación.</p>	<p>– Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc.</p> <p>– Orígenes de la geometría. Tales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría.</p> <p>– Análisis de la presencia de la geometría en la naturaleza y en el arte.</p>	<p>Búsqueda de información en grupo sobre los diferentes aplicaciones del dibujo técnico en las diferentes áreas de la ingeniería, la arquitectura, el urbanismo, la industria, geografía... (libros e internet) y elaboración de un dossier con el material recogido .</p> <p>Busqueda de información sobre hitos importantes en la arquitectura y la Ingeniería a lo largo de la Historia estudiando sus formas y estructura en relación con la geometría.</p> <p>Elaboración de una presentación y exposición oral en grupo con apoyo de soporte digital</p> <p>Elaboración de un banco de imágenes procedentes de la Naturaleza (plantas,</p>	<p>Pruebas escritas: 70 %</p> <p>Ejercicios. proyectos: 20 %</p> <p>Trabajo en el aula: 10 %</p>

		animales y minerales) en las que haya una relación clara con la geometría
<p>2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.</p> <p>2.2. Aplicar gráficamente los fundamentos de la geometría para el trazado de redes modulares.</p>	<p>– Trazados geométricos básicos: operaciones con segmentos y ángulos, paralelismo, perpendicularidad.</p> <p>– Aplicación de trazados fundamentales para el diseño de redes modulares.</p> <p>– Concepto de lugar geométrico. Lugares geométricos básicos:</p> <p>- Propiedades geométricas de la mediatriz de un segmento y de la bisectriz de un ángulo.</p> <p>-La circunferencia como lugar geométrico.</p> <p>Ángulos en la circunferencia.</p> <p>Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales. Trazado y fundamentos del arco capaz.</p>	<p>-Realización, con la ayuda de regla y compás, de los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.</p> <p>- Realización de redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p> <p>Realización de ejercicios encaminados a la comprensión de las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones</p>
<p>2.3. Trazar gráficamente triángulos, con conocimiento de sus puntos y rectas notables,</p>	<p>– Triángulos: puntos y rectas notables, propiedades y construcción.</p>	<p>-Realización de ejercicios en los que el alumno relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y</p>

<p>justificando el procedimiento utilizado.</p> <p>2.4. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades, y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.</p>	<p>– Cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción.</p> <p>– Igualdad de polígonos. Construcción por triangulación, radiación y coordenadas.</p>	<p>polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.</p> <p>-Realización de diversas construcciones de triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.</p> <p>-Realización de diferentes construcciones de cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.</p>	
<p>2.5. Comprender el concepto de proporcionalidad y semejanza de figuras y construir escalas gráficas con precisión.</p>	<p>– Proporcionalidad. Equivalencia y semejanza de figuras planas.</p> <p>– Construcción y uso de escalas gráficas.</p>	<p>-Elaboración de figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.</p>	
<p>2.6. Comprender las propiedades de las transformaciones geométricas (giro, traslación, homotecia,</p>	<p>– Transformaciones geométricas en el plano: giro, traslación, simetría, homotecia, homología y afinidad.</p>	<p>-Realización de ejercicios en los que el alumno muestre su comprensión de las características de las transformaciones</p>	

<p>homología y afinidad) y su aplicación para la resolución de problemas geométricos y representación de figuras planas.</p>		<p>geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.</p>	
<p>2.7. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas técnicas, aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.</p>	<p>- Tangencias básicas y enlaces. Aplicación en la construcción de curvas técnicas básicas: óvalos, ovoides y espirales.</p>	<p>-Realización de ejercicios en los que el alumno 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. -Resolución 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. -Construcción de óvalos, ovoides y espirales, aplicando los conocimientos de tangencias y relacionando su forma con las principales aplicaciones</p>	

		<p>en el diseño arquitectónico e industrial. -Realización de diseños a partir de un boceto previo, reproduciendo a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	
<p>3.7. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. - Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico. 	<p>-Resolución de ejercicios en los que muestra un uso correcto de los materiales y precisión, claridad y limpieza en los trazados de Dibujo Técnico, mostrando rigor en los razonamientos del proceso de resolución de todos los trazados</p>	

B. Geometría proyectiva.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación % sobre la unidad didáctica)
<p>3.1. Identificar el sistema de representación empleado, a partir de dibujos técnicos o fotografías, valorando las ventajas e</p>	<p>- Fundamentos de la geometría proyectiva: Clases de proyección. Sistemas de representación: disposición normalizada.</p>	<p>-Establecimiento de la relación de los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus</p>	<p>Pruebas escritas: 70 %</p>

<p>inconvenientes de cada uno de ellos según la finalidad buscada.</p> <p>3.9. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.</p>	<p>Ámbitos de aplicación y criterios de selección.</p>	<p>posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.</p> <p>- Establecimiento del ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo.</p>	<p>Ejercicios. proyectos: 20 %</p> <p>Trabajo en el aula: 10 %</p>
<p>3.2. Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio (puntos, rectas y planos) determinando su relación de pertenencia, posición y distancia, respetando la disposición normalizada.</p> <p>3.3. Resolver en sistema diédrico, problemas de intersección y verdadera magnitud entre rectas y planos.</p> <p>3.4. Dibujar en sistema diédrico las vistas</p>	<p>– Sistema diédrico:</p> <p>Representación de punto, recta y plano.</p> <p>Trazas con los planos de proyección.</p> <p>Determinación del plano.</p> <p>Pertenencia.</p> <p>- Relaciones entre elementos: intersecciones, paralelismo y perpendicularidad.</p> <p>- Fundamentos del abatimiento para la obtención de distancias.</p> <p>- Proyecciones y secciones planas de</p>	<p>-Representación de formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p>	

<p>necesarias, a mano alzada, de una figura tridimensional para su completa definición.</p>	<p>sólidos sencillos. - Fundamentos del cambio de plano para obtener la verdadera magnitud.</p>	<p>-Resolución de ejercicios en los que se muestre la comprensión 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. - Determinación de secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.</p>	
<p>3.7. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos e identificando sus principales aplicaciones.</p>	<p>– Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos.</p>	<p>Realización de ejercicios que muestren el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus</p>	

		principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.	
<p>3.5. Definir elementos y figuras planas en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial disponiendo la posición de los ejes en función de la información que se quiera mostrar y teniendo en cuenta los coeficientes de reducción determinados.</p> <p>3.6. Dibujar en sistemas axonométricos con el coeficiente de reducción correspondiente, figuras tridimensionales a partir de sus proyecciones ortogonales y practicar secciones planas de las mismas</p>	<p>– Sistema axonométrico:</p> <p>Sistema ortogonal y oblicuo. Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera y militar.</p> <p>Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano.</p> <p>Sistema axonométrico ortogonal: uso del óvalo isométrico.</p> <p>Representación de sólidos sencillos.</p>	<p>- Realización de perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.</p> <p>-Realización de 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.</p>	
<p>3.8. Dibujar elementos en el espacio empleando el sistema cónico con posiciones relativas que</p>	<p>– Sistema cónico:</p> <p>Fundamentos y elementos del sistema.</p> <p>Perspectiva frontal y oblicua.</p>	<p>-Realización de perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por</p>	

ofrezcan perspectivas frontal y oblicua, a partir del entorno o de sus proyecciones ortogonales, conociendo los elementos que definen el sistema.	Sistema cónico: representación del punto, recta y plano. Paralelismo. Representación de la circunferencia. Representación de figuras sencillas a partir de su representación diédrica.	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.	
---	---	---	--

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación % sobre la unidad didáctica)
<p>4.1. Valorar el dibujo técnico como lenguaje universal y su colaboración en el proceso de producción para garantizar la calidad e interpretación de la información.</p> <p>4.2. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, escalas y formatos, valorando la</p>	<p>– Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.</p> <p>– Formatos. Doblado de planos.</p> <p>– Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica.</p> <p>– Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.</p> <p>– Representación normalizada de cortes y secciones.</p>	<p>Descripción de los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.</p> <p>- Obtención de las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios</p>	<p>Pruebas escritas: 70 %</p> <p>Ejercicios. proyectos: 20 %</p> <p>Trabajo en el aula: 10 %</p>

<p>importancia de usar un lenguaje técnico común.</p> <p>4.3. Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.</p>		<p>representados utilizando escalas normalizadas.</p> <p>. Representación de piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acotación de piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma. - Acotación de espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma. - Representación de objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes. 	
---	--	---	--

D. Sistemas CAD.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación % sobre la unidad didáctica)
<p>5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.</p> <p>5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicaciones vectoriales 2D-3D. - Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones. - Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones. - Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas. - Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas 	<ul style="list-style-type: none"> - Creación de figuras planas mediante programas de dibujo de diseño vectorial - Realización de figuras de tres dimensiones mediante programas de dibujo de 3D 	<p>Pruebas escritas: 70 %</p> <p>Ejercicios. proyectos: 20 %</p> <p>Trabajo en el aula: 10 %</p>

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

Ejercicios y trabajos de clase: 30% de la nota del trimestre (20% trabajos de clase, 10 % disposición).

Exámen: 70% de la nota del trimestre.

DIBUJO TÉCNICO I. 2º BACHILLERATO

1. BASE LEGAL

La Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE) que se ha publicado en el BOE de 30 de diciembre de 2020.

Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.

2. DIBUJO TÉCNICO

El dibujo técnico constituye un medio de expresión y comunicación convencional para cualquier proyecto cuyo fin sea la creación y fabricación de un producto, siendo un aspecto imprescindible del desarrollo tecnológico. Dota al alumnado de un instrumento eficiente para comunicarse de manera gráfica y objetiva para expresar y difundir ideas o proyectos de acuerdo a convenciones que garantizan su interpretación fiable y precisa.

Para favorecer esta forma de expresión, la materia Dibujo Técnico desarrolla la visión espacial del alumnado al representar el espacio tridimensional sobre el plano, por medio de la resolución de problemas y de la realización de proyectos tanto individuales como en grupo. También potencia la capacidad de análisis, la creatividad, la autonomía y el pensamiento divergente, favoreciendo actitudes de respeto y empatía. El carácter integrador y multidisciplinar de la materia favorece una metodología activa y participativa, de aprendizaje por descubrimiento, de experimentación sobre la base de resolución de problemas prácticos, o mediante la participación en proyectos interdisciplinarios, contribuyendo tanto al desarrollo de las competencias clave correspondientes, como a la adquisición de los objetivos de etapa. Se abordan también retos del siglo XXI de forma integrada durante los dos años de Bachillerato, como el compromiso ciudadano en el ámbito local y global, la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, el consumo responsable y la valoración de la diversidad personal y cultural.

Para contribuir a lo citado anteriormente, esta materia desarrolla un conjunto de competencias específicas diseñadas para apreciar y analizar obras de arquitectura e ingeniería desde el punto de vista de sus estructuras y elementos técnicos; resolver problemas gráfico-matemáticos aplicando razonamientos inductivos, deductivos y lógicos que pongan en práctica los fundamentos de la geometría plana; desarrollar la visión espacial para recrear la realidad tridimensional por medio del sistema de representación más apropiado a la finalidad de la comunicación gráfica; formalizar diseños y presentar proyectos técnicos colaborativos siguiendo la normativa a aplicar e investigar y experimentar con programas específicos de diseño asistido por ordenador.

En este sentido, el desarrollo de un razonamiento espacial adecuado a la hora de interpretar las construcciones en distintos sistemas de representación supone cierta complejidad para el alumnado. Los programas y aplicaciones CAD ofrecen grandes posibilidades, desde una mayor precisión y rapidez, hasta la mejora de la creatividad y la visión espacial mediante modelos 3D. Por otro lado, estas herramientas ayudan a diversificar las técnicas a emplear y agilizar el ritmo de las actividades complementando los trazados en soportes tradicionales y con instrumentos habituales (por ejemplo, tiza, escuadra, cartabón y compás) por los generados con estas aplicaciones. Todo ello, permitirá incorporar interacciones y dinamismo en las construcciones tradicionales que no son posibles con medios convencionales, pudiendo mostrar movimientos, giros, cambios de plano y, en definitiva, una representación más precisa de los cuerpos geométricos y sus propiedades en el espacio.

A lo largo de los dos cursos de Bachillerato los saberes adquieren un grado de dificultad y profundización progresiva, iniciándose el alumnado, en el primer curso, en el conocimiento de conceptos importantes a la hora de establecer procesos y razonamientos aplicables a la resolución de problemas o que son soporte de otros posteriores, para gradualmente en el segundo curso, ir adquiriendo un conocimiento más amplio sobre esta disciplina.

Los saberes básicos se organizan en torno a cuatro bloques interrelacionados e íntimamente ligados a las competencias específicas:

En el bloque «Fundamentos geométricos», el alumnado aborda la resolución de problemas sobre el plano e identifica su aparición y su utilidad en diferentes contextos. También se plantea la relación del dibujo técnico y las matemáticas y la presencia de la geometría en las formas de la arquitectura e ingeniería.

En el bloque «Geometría proyectiva», se pretende que el alumnado adquiera los saberes necesarios para representar gráficamente la realidad espacial, con el fin de expresar con precisión las soluciones a un problema constructivo o de interpretarlas para su ejecución.

En el bloque «Normalización y documentación gráfica de proyectos», se dota al alumnado de los saberes necesarios para visualizar y comunicar la forma y dimensiones de los objetos de forma inequívoca siguiendo las normas UNE e ISO, con el fin de elaborar y presentar, de forma individual o en grupo, proyectos sencillos de ingeniería o arquitectura.

Por último, en el bloque «Sistemas CAD», se pretende que el alumnado aplique las técnicas de representación gráfica adquiridas utilizando programas de diseño asistido por ordenador; su desarrollo, por tanto, debe hacerse de forma transversal en todos los bloques de saberes y a lo largo de toda la etapa.

El alcance formativo de esta materia se dirige a la preparación del futuro profesional y personal del alumnado por medio del manejo de técnicas gráficas con medios tradicionales y digitales, así como la adquisición e

implementación de estrategias como el razonamiento lógico, la visión espacial, el uso de la terminología específica, la toma de datos y la interpretación de resultados necesarios en estudios posteriores, todo ello desde un enfoque inclusivo, no sexista y haciendo especial hincapié en la superación de la brecha de género que existe actualmente en los estudios técnicos

8. SABERES BÁSICOS DE DIBUJO TÉCNICO II

Recordemos que los saberes básicos del Dibujo Técnico, reflejados en el Real Decreto 243/2022, de abril, se organizan en torno a cuatro bloques interrelacionados e íntimamente ligados a las competencias específicas.

A. Fundamentos geométricos.

- La geometría en la arquitectura e ingeniería desde la revolución industrial. Los avances en el desarrollo tecnológico y en las técnicas digitales aplicadas a la construcción de nuevas formas.
- Proporcionalidad. Proporción áurea: aplicaciones. Equivalencia de figuras planas.
- Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.
- Transformaciones geométricas:
 - Inversión: determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de problemas de tangencias.
 - Homología y afinidad: determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas y afines. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.
- Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Origen, propiedades y métodos de construcción. Pertenencia de un punto. Rectas tangentes y puntos de intersección con una recta. Trazado con y sin herramientas digitales
- Curvas técnicas: curvas cíclicas, evolventes y hélice cilíndrica. Origen y trazado. Aplicaciones.

B. Geometría proyectiva.

- Sistema diédrico:

Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Giros y cambios de plano. Aplicaciones. Ángulos: entre rectas, entre planos, entre recta y plano. Ángulos con los planos de proyección. Verdadera magnitud Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Representación de cuerpos de revolución rectos: cilindros y conos Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Puntos de intersección con una recta. Desarrollos y transformaciones.

- Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo:

Coefficientes de reducción. Representación de figuras planas. Intersecciones Representación simplificada de la circunferencia. Representación de sólidos y cuerpos geométricos. Secciones planas. Intersecciones. Representación de espacios tridimensionales.

- Sistema de planos acotados:

Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.

- Perspectiva cónica:

Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.

C. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

- Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas con acotación normalizada. Vistas principales. Croquis y planos de taller, de piezas y de conjuntos. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.
- Diseño, ecología y sostenibilidad.
- Proyectos en colaboración. Fases de elaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.
- Planos de montaje sencillos. Tipos de plano. Elaboración e interpretación.

D. Sistemas CAD

- Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.
- Aplicación de las tecnologías de la Información y la Comunicación al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos.
- Dibujo vectorial:

□ 2D: dibujo y edición, creación bloques, visibilidad de capas.

□ 3D: inserción y edición de sólidos, galerías y bibliotecas de modelos. Texturas. Selección encuadre, iluminación y punto de vista.

9. RELACIONES ENTRE LOS ELEMENTOS DEL CURRÍCULO EN DIBUJO TÉCNICO II

En este apartado se exponen los cuatro bloques en los que se organizan los saberes básicos del Dibujo Técnico y las relaciones existentes, en cada uno de ellos, entre los saberes básicos, los criterios de evaluación, las competencias básicas y los descriptores operativos.

<p>Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.</p> <p>Transformaciones geométricas: Inversión: determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de problemas de tangencias.</p> <p>Homología y afinidad: determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas y afines. Aplicación para la resolución de problemas en los sistemas de representación.</p> <p>Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Origen, propiedades y métodos de construcción. Pertenencia de un punto. Rectas tangentes y puntos de intersección con una recta. Trazado con y sin herramientas digitales</p> <p>Curvas técnicas: curvas cíclicas, evolventes y hélice cilíndrica. Origen y trazado. Aplicaciones.</p>	<p>2.1 Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.</p> <p>2.2 Resolver problemas geométrico-matemáticos aplicando la relación entre los ángulos y la circunferencia.</p> <p>2.3 Resolver tangencias y otros problemas matemáticos aplicando los conceptos de potencia e inversión con una actitud de rigor en la ejecución.</p> <p>2.4 Conocer las diferentes transformaciones geométricas y su aplicación para la resolución de problemas</p> <p>2.5 Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción, mostrando interés por la precisión.</p> <p>2.6 Conocer el origen de las curvas técnicas y sus aplicaciones. Hélices y curvas cíclicas</p>	<p style="text-align: center;">2</p>	<p>CCL2, STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2.</p>
--	--	---	--

BLOQUE B. Geometría proyectiva

Contenidos del bloque

- 1 Sistema diédrico I: Abatimientos de un punto, de una recta y de un plano. Aplicaciones de los abatimientos. Cambios de plano: objeto de los cambios de plano, notaciones y elección de la L.T. Nuevas proyecciones de un punto y de una recta. Giros: giro de un punto, de una recta y de un plano. Ángulos: ángulo de dos rectas y bisectriz del ángulo. Ángulo de recta y plano.
- 2 Sistema diédrico II: Representación diédrica de cuerpos sólidos. Poliedros regulares: representación del tetraedro, del hexaedro, del octaedro, del dodecaedro y del icosaedro. Representación de prismas, pirámides, conos, cilindros, esferas, toros y cuerpos. Secciones planas. Puntos de intersección de cuerpos con una recta. Desarrollos y transformadas.
- 3 Sistema axonométrico ortogonal. Escala isométrica, coeficiente de reducción. Perspectiva axonométrica isométrica de la circunferencia. Perspectiva axonométrica de cuerpos geométricos. Secciones planas de cuerpos en perspectiva axonométrica. Puntos de intersección de una recta con un cuerpo, con un prisma, con una pirámide o un cono y con un cilindro.
- 4 Sistema axonométrico oblicuo: perspectiva caballera. Representación del punto, la recta y el plano. Intersecciones. Paralelismo. Distancias. Perspectivas de figuras planas. Representación de cuerpos poliédricos y de revolución. secciones planas de cuerpos geométricos. Puntos de intersección con una recta.
- 5 Sistema de planos acotados. Cubiertas. Superficies topográficas: planos topográficos, perfiles o secciones topograficos
- 6 Perspectiva cónica. Perspectiva de una pirámide, de un cubo, de un prisma, de un cilindro y de un cono. Perspectiva de un cuerpo usando los puntos métricos.

Saberes básicos	Criterios de evaluación	Competencia específica	Descriptorios operativos
<p>B. Geometría proyectiva</p> <p>Sistema diédrico: Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Cambios de plano. Giros de un punto, de una recta y de un plano. Aplicaciones. Ángulos: ángulo entre dos rectas y entre recta y plano.</p>	<p>3.1 Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.</p>	<p>3</p>	<p>STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.</p>

<p>Ángulos de una recta y de un plano con los planos de proyección.</p> <p>Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.</p> <p>Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides.</p> <p>Representación de cuerpos de revolución rectos y oblicuos: cilindros y conos.</p> <p>Representación de la esfera.</p> <p>Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Puntos de intersección de cuerpos con una recta. Desarrollos y transformaciones.</p> <p>Sistema axonométrico ortogonal y oblicuo: Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción.</p> <p>Representación de figuras planas.</p> <p>Intersecciones.</p> <p>Representación simplificada de la circunferencia.</p> <p>Representación de sólidos y cuerpos</p>	<p>3.2 Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.</p> <p>3.2 Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.</p> <p>3.3 Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.</p> <p>3.4. Determinar, en sistema diédrico y axonométrico, secciones planas, y su verdadera magnitud, de poliedros regulares y otras figuras tridimensionales.</p> <p>3.5 Desarrollar proyectos gráficos</p>	<p>3</p>	<p>STEM1, STEM2, STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE2 y CE3.</p>
--	---	-----------------	--

geométricos.	sencillos mediante el		
<p>Nota: La representación del punto, de la recta y del plano, así como el estudio de intersecciones, paralelismo, perpendicularidad, distancias y verdadera magnitud de segmentos en el sistema diédrico se ha realizado en el primer curso.</p>			
espacios tridimensionales.	3.6 Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.		
Sistema de planos acotados: Resolución de problemas de cubiertas sencillas. Representación de perfiles o secciones de terreno a partir de sus curvas de nivel.			
Sistema cónico: Representación de sólidos y formas tridimensionales a partir de sus vistas.			

BLOQUE C. Normalización y documentación gráfica de proyectos

Contenidos del bloque

- 1 El proceso de diseño y desarrollo industrial y arquitectónico. Diseño, ecología y sostenibilidad. El proyecto: fases y documentación.
- 2 Vistas normalizadas: elección de vistas, vistas auxiliares. Acotación: particularidades, clases de cotas, criterios para la elección de las cotas, lugar de colocación de las cotas, acotación en los planos de arquitectura.
- 3 Cortes y secciones: rayados, Tipos de cortes. Secciones abatidas. Roturas.
- 4 Roscas: representación gráfica, designación abreviada y acotación.
- 5 Planos en la industria mecánica. Planos de arquitectura y construcción.
- 6 Proyectos de mecanismos. Representación de utilajes: dibujo de conjunto, lista de piezas. Tipos de utilajes

Saberes básicos	Criterios de evaluación	Competencia específica	Descriptorios operativos
------------------------	--------------------------------	-------------------------------	---------------------------------

<p>C. Normalización y documentación gráfica de proyectos</p> <p>Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas con acotación normalizada. Vistas principales. Croquis y planos de taller, de piezas y de conjuntos. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.</p> <p>Diseño, ecología y sostenibilidad.</p> <p>Proyectos en colaboración. Fases de elaboración. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto ingenieril o arquitectónico sencillo.</p> <p>Planos de montaje sencillos. Tipos de plano. Elaboración e interpretación.</p> <p>.</p>	<p>4.1 Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO.</p> <p>4.2. Representar las vistas necesarias de un objeto tridimensional con la acotación conforme a normas UNE e ISO, valorando la claridad, precisión y limpieza.</p>	<p style="text-align: center;">4</p>	<p>CCL2, STEM1, STEM4, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CE3.</p> <p>.</p>
---	--	---	---

BLOQUE D. Sistemas CAD

Contenidos del bloque

1. Aplicaciones informáticas CAD 2D y 3D relacionadas con el dibujo técnico. El dibujo vectorial 2D: Diseño de objetos, edición y modificación de entidades, capas y bloques. Diseño vectorial 3D: Creación e insercción de sólidos "3D", operaciones Booleanas, edición de sólidos, galerías y bibliotecas de modelos, creación de ventanas y puntos de vista, asignación de texturas de materiales, iluminación de renderizado.

Saberes básicos	Criterios de evaluación	Competencia específica	Descriptorios operativos
<p>D. Sistemas CAD</p> <p>Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.</p> <p>Aplicación de las tecnologías de la Información y la Comunicación al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos.</p> <p>Dibujo vectorial:</p> <p>2D: dibujo y edición, creación bloques, visibilidad de capas.</p> <p>3D: inserción y edición de sólidos, galerías y bibliotecas de modelos. Texturas. Selección encuadre, iluminación y punto de vista.</p>	<p>5.1. Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.</p>	<p>5</p>	<p>STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC4.</p>

8. ANEXO.

(P.A.S.)

PLAN DE ACCIÓN Y SEGUIMIENTO PARA LA MEJORA DE RESULTADOS

DEPARTAMENTO DE DIBUJO CURSO 2022-2023

ÁREA DE MEJORA: Todas las materias y niveles impartidas por el departamento					
OBJETIVO: Fomentar el hábito de trabajo autónomo y responsable a través del uso de las plataformas educativas online.					
INDICADOR DE LOGRO: Que los alumnos manejen dichas plataformas de manera autónoma, convirtiéndolas en recurso habitual de sus procesos de aprendizaje.					
ACTUACIÓN 1: Utilización de plataformas digitales (classroom)					
TAREAS	TEMPORALIZACIÓN	RESPONSABLES	INDICADOR DE SEGUIMIENTO	RESPONSABLE DE CUMPLIMIENTO	RESULTADO TAREA
1	2	3	4		
Uso autónomo de las plataformas	Durante todo el curso	Los alumnos.	Observación directa	El profesor.	