

DEPARTAMENTO DE DIBUJO
PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA ANUAL
CURSO 2022-23

IES GUADARRAMA

ÍNDICE

1	MARCO LEGAL	4
2	PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL DEPARTAMENTO.....	5
3	ELEMENTOS COMUNES A TODOS LOS CURSOS.....	5
3.1	RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS.....	5
3.2	PLATAFORMAS EDUCATIVAS Y MATERIALES DIGITALES PARA LOS ALUMNOS	6
3.3	ADECUACIÓN DE LAS PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS EN RELACIÓN CON LA CRISIS SANITARIA PROVOCADA POR LA COVID-19.....	6
3.4	GARANTÍAS PARA UNA EVALUACIÓN OBJETIVA	6
3.5	PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y AMPLIACIÓN PARA EL MES DE JUNIO	6
3.6	PARTICIPACIÓN DEL DEPARTAMENTO EN EL DESARROLLO SEMINARIOS Y PROYECTOS EN EL CENTRO	7
3.7	ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.....	7
3.8	PLAN PARA EL FOMENTO DE LA LECTURA.....	8
3.9	TRATAMIENTO DE LOS ELEMENTOS TRANSVERSALES	8
3.10	EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE	9
3.11	PLANES DE MEJORA DE LOS RESULTADOS ACADÉMICOS	12
4	PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA POR MATERIAS.....	13
4.1	EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 1º ESO LOMLOE.....	13
4.1.1	OBJETIVOS GENERALES	13
4.1.2	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS 1º ESO.....	14
4.1.3	UNIDADES DIDÁCTICAS: CRITERIOS DE EVALUACIÓN, CONTENIDOS, SITUACIONES DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.TEMPORALIZACIÓN.	19
4.1.4	METODOLOGÍA Y RECURSOS DIDÁCTICOS	28
4.1.5	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	28
4.1.6	PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES	30
4.1.7	MEDIDAS DE APOYO O REFUERZO EDUCATIVO	30
4.1.8	MEDIDAS ORDINARIAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	30
4.2	EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 2º Y 4º DE LA ESO LOMCE	33
4.2.1	OBJETIVOS GENERALES	33
4.2.2	EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2º ESO TEMPORALIZACIÓN. CONTENIDOS. CRITERIOS DE EVALUACIÓN. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE. COMPETENCIAS CLAVE.	36
4.2.3	EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 4º ESO.TEMPORALIZACIÓN. CONTENIDOS. CRITERIOS DE EVALUACIÓN. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE. COMPETENCIAS CLAVE.	42
4.2.4	METODOLOGÍA DIDÁCTICA	46
4.2.5	PROCEDIMIENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.....	47
4.2.6	PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES	48
4.2.7	ALUMNOS CON PÉRDIDA DE LA EVALUACIÓN CONTINUA.....	48
4.2.8	PENDIENTES DE EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL	48
4.2.9	MEDIDAS ORDINARIAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	49
4.3	DIBUJO TÉCNICO I	52

BACHILLERATO LOMLOE.....	52
4.3.1 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.....	52
4.3.2 UNIDADES DIDÁCTICAS: CRITERIOS DE EVALUACIÓN, CONTENIDOS, SITUACIONES DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.	55
4.3.3 METODOLOGÍA DIDÁCTICA EN 1º BACHILLERATO	63
4.3.4 MATERIALES, TEXTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS.....	64
4.3.5 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN POR EVALUACIÓN. PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES	65
4.3.6 ALUMNOS CON PÉRDIDA DE LA EVALUACIÓN CONTINUA.....	66
4.3.7 PRUEBAS EXTRAORDINARIAS.....	66
4.3.8 ACTIVIDADES DE REFUERZO Y AMPLIACIÓN A REALIZAR EN JUNIO ENTRE LA EVALUACIÓN ORDINARIA Y LA EXTRAORDINARIA EN DIBUJO TÉCNICO I.....	66
4.3.9 MEDIDAS ORDINARIAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	66
4.4 DIBUJO TÉCNICO II	67
4.4.1 OBJETIVOS GENERALES	67
4.4.2 DIBUJO TÉCNICO II: TEMPORALIZACIÓN. CONTENIDOS. CRITERIOS DE EVALUACIÓN. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE. COMPETENCIAS CLAVE. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.....	68
4.4.3 METODOLOGÍA DIDÁCTICA EN EL BACHILLERATO	75
4.4.4 MATERIALES, TEXTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS.....	76
4.4.5 PROCEDIMIENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.....	77
4.4.6 PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES	77
4.4.7 ALUMNOS CON PÉRDIDA DE LA EVALUACIÓN CONTINUA.....	78
4.4.8 ALUMNOS CON LA MATERIA DE 1º BACHILLERATO PENDIENTE	78
4.4.9 PRUEBAS EXTRAORDINARIAS.....	78
4.4.10 MEDIDAS ORDINARIAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	78
4.5 DIBUJO ARTÍSTICO II	79
4.5.1 OBJETIVOS GENERALES	79
4.5.2 DIBUJO ARTÍSTICO II: CONTENIDOS. CRITERIOS DE EVALUACIÓN. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE. COMPETENCIAS CLAVE	79
4.5.3 METODOLOGÍA DIDÁCTICA	83
4.5.4 MATERIALES, TEXTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS.....	84
4.5.5 PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.....	85
4.5.6 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	86
4.5.7 RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES.....	86
4.5.8 MEDIDAS DE APOYO Y/O REFUERZO EDUCATIVO.....	87
4.5.9 ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN PARA LOS ALUMNOS QUE PIERDAN EL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTINUA	88
4.5.10 PRUEBAS EXTRAORDINARIAS DE JUNIO.....	88
4.5.11 MEDIDAS ORDINARIAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	88

1 MARCO LEGAL

La presente programación didáctica toma como referencia la siguiente normativa:

- **Ley Orgánica 8/2013**, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, en adelante **LOMCE**.
- **Ley Orgánica 3/2020**, de 29 de diciembre, por la que se modifica la ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en adelante **LOMLOE**
- **Real Decreto 1105/2014**, de 26 de diciembre, por el que se establece el **currículo básico** de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.
- **Orden 2582/2016**, de 17 de agosto, de la Consejería de Educación, Juventud y Deporte de la Comunidad de Madrid, por la que se regulan determinados **aspectos de organización, funcionamiento y evaluación en el Bachillerato**.
- **Orden ECD/65/2015**, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el Bachillerato.
- **Decreto 59/2020** por el que se **modifica el Decreto 48/2015**, de 14 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria.
- **Real Decreto 83/1996**, de 26 enero, por el que se aprueba el **Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria (ROC)**.
- **Real Decreto 217/2022**, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.
- **Real Decreto 243/2022**, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.
- **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**.
- **Decreto 65/2022**, de 20 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establecen para la Comunidad de Madrid la **ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria**.

2 PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL DEPARTAMENTO

Miembros del Departamento para el curso 2022-23

Los dos miembros del Departamento para el curso 2022-2023 del I.E.S. GUADARRAMA imparten las siguientes materias:

1 grupo de Dibujo Técnico I: 1ºA (Excelencia) 1ºB y 1ºC

1 grupo de Dibujo Técnico II: 2ºA (Excelencia) 2ºB

1 grupo de Dibujo Artístico II 2º Bachillerato.

2 grupos de Matemáticas 1º ESO: 1º B y 1ºC

4 grupos de EPVA en 1º ESO bilingües: 1ºA, 1ºB, 1º C, 1ºD

4 grupos de EPVA en 2º de ESO bilingües: 2ºA, 2ºB, 2ºC, 2ºD

1 grupo de EPVA en 4º ESO

Reunión de Departamento:

Jueves de 12.25 a 13.20 h.

3 ELEMENTOS COMUNES A TODOS LOS CURSOS

3.1 RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS.

Libros de texto recomendados en Bachillerato:

1º de bachillerato (Dibujo técnico 1):

Dibujo técnico 1, Editorial Editex. ISBN: 978-84-9161-856-0

2º de bachillerato (Dibujo técnico 2):

Dibujo técnico 2, Editorial Editex. ISBN: 978-84-9078-769-4

En Secundaria no se ha propuesto libro este curso.

Espacios:

2 aulas de dibujo específicas, Dibujo 3.18 con pizarra digital y Dibujo 3.20 con cañón, ambas con ordenador.

El Departamento de Dibujo pone a disposición del alumnado su equipo informático y calcográfico, así como el instrumental específico de Dibujo Técnico y Artístico con el que cuenta.

3.2 PLATAFORMAS EDUCATIVAS Y MATERIALES DIGITALES PARA LOS ALUMNOS

Se utiliza la plataforma educativa de Educamadrid para comunicación y gestión con Jefatura y las familias.

Se establece Google Suite como Aula Virtual dentro de la plataforma de EducaMadrid (en la programación de cada materia se especificarán los recursos utilizados)

3.3 ADECUACIÓN DE LAS PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS EN RELACIÓN CON LA CRISIS SANITARIA PROVOCADA POR LA COVID-19

Esta programación se ha elaborado teniendo en cuenta la situación actual de presencialidad. En el caso de que la situación cambie y se produjesen otros escenarios, el departamento implementará las modificaciones que se estimen oportunas, comunicándolas a alumnos y familias.

3.4 GARANTÍAS PARA UNA EVALUACIÓN OBJETIVA

PROCEDIMIENTO DE INFORMACIÓN:

Los profesores del departamento informan a los alumnos de los criterios de evaluación y calificación contenidos en esta programación, además de los aspectos generales de los contenidos de la materia y la praxis en el aula. Se publica toda esta información en cada una de las aulas de Classroom.

Una copia de esta programación quedará a disposición pública en la Dirección del Centro y será expuesta en la página web del centro en el apartado correspondiente a nuestro Departamento.

3.5 PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y AMPLIACIÓN PARA EL MES DE JUNIO

DIBUJO TÉCNICO EN BACHILLERATO:

ACTIVIDADES DE REFUERZO

Se realizarán actividades de repaso de los contenidos de la materia para poder superar la evaluación extraordinaria.

ACTIVIDADES DE AMPLIACIÓN

Se propondrán proyectos de diseño de estructuras modulares junto con otros de aplicación de los enlaces y tangencias en el diseño de objetos o logos, ampliando la práctica de acotación. Diseños en LibreCAD

DIBUJO ARTÍSTICO EN BACHILLERATO:

ACTIVIDADES DE REFUERZO

Se realizarán actividades que comprendan los contenidos fundamentales de cada bloque.

ACTIVIDADES DE AMPLIACIÓN: Se realizarán proyectos artísticos individuales o en grupo en gran formato, con temática y técnica a elección del alumno.

3.6 PARTICIPACIÓN DEL DEPARTAMENTO EN EL DESARROLLO SEMINARIOS Y PROYECTOS EN EL CENTRO

La profesora María José Pampín participa en los siguientes Seminarios y Proyectos del centro:

- PROYECTO DE DIGITALIZACIÓN DEL CENTRO.
- PROYECTO CREARTES. LAS ARTES COMO ELEMENTO MOTIVADOR DEL APRENDIZAJE EN EL IES GUADARRAMA.
- PROYECTO MAGYA

3.7 ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

- **Exposiciones:**

Bachillerato de Dibujo Técnico y Artístico: En función del programa de exposiciones que pueda haber en Madrid, se podrían programar aquellas que resultasen de especial interés para estos alumnos durante el primer y segundo trimestre.

EPAV: Se realizarán salidas a ver los siguientes museos con 1º ESO: Museo del Prado, Museo Thyssen, Caixa Forum, todas ellas durante el segundo trimestre.

- **Exposiciones en el centro:** Se realizarán diversas exposiciones, tanto físicas como virtuales de los trabajos de los alumnos de Dibujo Artístico y EPVA.
- Participación en las **Olimpiadas** de Dibujo Técnico y Dibujo Artístico.

- **Concursos:** Se intentará participar en aquellos concursos de dibujo o carteles que puedan ser de interés para nuestros alumnos, integrándolos en el currículo de la materia y transversalidad.
- El profesor D. Saúl Perez Suchán desarrollará un **Taller de Ajedrez** en determinados recreos.

3.8 PLAN PARA EL FOMENTO DE LA LECTURA

TRATAMIENTO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA Y LA EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA

La actividad y materia que ocupa este departamento, afecta fundamentalmente al tratamiento y elementos significativos de la imagen, la expresión gráfica y los códigos que articulan los entornos visuales en general. Nos ocupamos, por tanto, de una dimensión del lenguaje distinta, de la que se nos pide que analicemos su tratamiento. Esta distinta dimensión no impide que, en la praxis docente, podamos tener en cuenta estrategias que ayudan a un mejor desarrollo de los elementos del lenguaje y que comentamos a continuación.

- Aún proponiendo libro de texto, los alumnos deben recopilar la información tomando apuntes de las explicaciones de los profesores. Pensamos que la toma de apuntes, ayuda significativamente a desarrollar la expresión escrita y la comprensión de la información, mediante una dinámica de orden, síntesis y análisis de los contenidos.
- Esta materia dispone de una terminología que le es propia y que determina elementos y procesos concretos en la práctica del dibujo. Consideramos que nuestra asignatura proporciona a los alumnos el conocimiento de un ámbito de lenguaje mayor. Prestamos especial atención a un uso correcto de esta terminología, necesaria para determinar con precisión esos elementos y procesos.
- Finalmente, asumimos como departamento la aplicación de los criterios ortográficos aprobados en el centro en el ámbito de nuestra competencia y de las características concretas de las materias que impartimos.

PARTICIPACIÓN EN EL PLAN LECTOR

En la materia de Dibujo Artístico se diseñarán actividades de ilustración de textos disponibles en la Biblioteca.

3.9 TRATAMIENTO DE LOS ELEMENTOS TRANSVERSALES

Ha sido siempre nuestra intención utilizar la temática transversal como punto de partida de nuestras actividades y situarla como elemento inspirador de los proyectos.

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, 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.)

Concretando por elementos:

La comprensión lectora, expresión oral y escrita, comunicación audiovisual, tecnología de la información y comunicación, emprendimiento, educación cívica y constitucional.

Estos elementos transversales se trabajan a lo largo del curso y se evalúan según los criterios y estándares de aprendizaje arriba expuestos ya que están directamente relacionados con las competencias clave: comunicación lingüística (CL), competencia digital (CD), sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (IE) y competencias sociales y cívicas (CSC).

La igualdad efectiva entre hombres y mujeres, prevención de la violencia de género, no discriminación por condición personal o social.

-Se favorecerá el trabajo en grupo de alumnos de diferente extracción social, cultura y sexo.

-Se hará hincapié en la aportación de las mujeres al ámbito artístico.

-Propuesta de actividades de diseño y comunicación audiovisual enfocadas a este tema.

El desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor.

Planteamiento de actividades en grupo o individuales de creación de proyectos artísticos.

La vida activa, saludable y autónoma mediante la actividad física.

Este elemento transversal se trabajará proponiendo trabajos donde la temática sea el cuidado del medio ambiente, promoviendo una vida natural y saludable.

3.10 EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Al término de cada evaluación se realizará un análisis y seguimiento de la aplicación de la Programación en cada grupo y materia.

Nuestro departamento se compromete a realizar una evaluación de la praxis docente a final de curso en base a la aplicación de las siguientes tablas como instrumento de evaluación:

A- MOTIVACIÓN DEL ALUMNADO

INDICADORES	VALORACIÓN (ENTRE 0 Y 10)	PROPUESTAS DE MEJORA
1. Presento al principio de cada sesión un plan de trabajo, explicando su finalidad.		
2. Comento la importancia del tema para las competencias y formación del alumno.		
3. Diseño situaciones introductorias previas al tema que se va a tratar (trabajos, diálogos, lecturas...)		
4. Relaciono los temas del área/materia con acontecimientos de la actualidad		
5. Mantengo el interés del alumnado partiendo de sus experiencias, con un lenguaje claro y adaptado...		
6. Relaciono con cierta asiduidad los contenidos y actividades con los intereses y conocimientos previos de mis alumnos.		
7. Estructuro y organizo los contenidos dando una visión general de cada tema (guiones, mapas conceptuales, esquemas...).		

B- PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DOCENTE.

INDICADORES	VALORACIÓN (ENTRE 0 Y 10)	PROPUESTAS DE MEJORA
1. Diseño la unidad didáctica basándome en las competencias básicas que deben de adquirir los alumnos.		
2. Selecciono y secuencio los contenidos (conocimientos, procedimientos y actitudes) de mi programación de aula con la secuenciación adecuada a las características de cada grupo de alumnos.		
3. Planifico mi actividad educativa de forma coordinada con el resto del profesorado (ya sea por nivel, ciclo, departamentos, equipos educativos y profesores de apoyos).		
4. Establezco, de modo explícito, los criterios, procedimientos e Instrumentos de evaluación y autoevaluación que permiten hacer el seguimiento del progreso de los alumnos y comprobar el grado en que alcanzan los aprendizajes.		
5. Estoy llevando a la práctica los acuerdos de ciclo o departamento para evaluar las competencias básicas así como los criterios de evaluación de las áreas o materias.		

C. ESTRUCTURA DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.

INDICADORES	VALORACIÓN (ENTRE 0 Y 10)	PROPUESTAS DE MEJORA
1. Propongo a mis alumnos actividades variadas (de introducción, de motivación, de desarrollo, de síntesis, de consolidación, de recapitulación, de ampliación y de evaluación).		
2. Utilizo diversas metodologías (lección magistral, trabajo cooperativo, trabajo individual)		
3. Utilizo recursos didácticos variados (audiovisuales, informáticos, técnicas de aprender a aprender...), tanto para la presentación de los contenidos como para la práctica de los alumnos, favoreciendo el uso autónomo por parte de los mismos.		
4. Facilito estrategias de aprendizaje: cómo solicitar ayuda, cómo buscar fuentes de información, pasos para resolver cuestiones, problemas, doy ánimos y me aseguro la participación de todos....		

D. SEGUIMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.

INDICADORES	VALORACIÓN (ENTRE 0 Y 10)	PROPUESTAS DE MEJORA
1. Reviso y corrijo frecuentemente los contenidos, actividades propuestas -dentro y fuera del aula, adecuación de los tiempos, agrupamientos y materiales utilizados.		
2. Proporciono información al alumno sobre la ejecución de las tareas y cómo puede mejorarlas y, favorezco procesos de autoevaluación y coevaluación.		
3. Tengo en cuenta el nivel de habilidades de los alumnos, sus ritmos de aprendizajes, las posibilidades de atención, el grado de motivación, etc., y adapto los distintos momentos del proceso enseñanza-aprendizaje (motivación, contenidos, actividades, ...).		
4. Me coordino con otros profesionales (compañeros del departamento, profesores de apoyo, PT, A.L., Equipos de Orientación Educativa y Psicopedagógica, Dep. de Orientación), para modificar y/o adaptar contenidos, actividades, metodología, recursos...		
5. Los alumnos se sienten responsables en la realización de las actividades.		

E. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.

INDICADORES	VALORACIÓN (ENTRE 0 Y 10)	PROPUESTAS DE MEJORA
1. Aplico los criterios de evaluación de acuerdo con las orientaciones de la Programación.		
2. Utilizo sistemáticamente instrumentos variados de recogida de información (registro de observaciones, carpeta del alumno, ficha de seguimiento, diario de clase...)		
3. Corrijo y explico los trabajos y actividades de los alumnos y, doy pautas para la mejora de sus aprendizajes.		
4. Uso diferentes instrumentos de evaluación (pruebas orales y/o escritas, portafolios, rúbricas, observación directa...) para conocer su rendimiento académico.		
5. Utilizo los resultados de evaluación para modificar los procedimientos didácticos y mejorar mi intervención docente.		

3.11 PLANES DE MEJORA DE LOS RESULTADOS ACADÉMICOS

A la vista de los resultados académicos en las diferentes materias que imparte este Departamento, entendemos que los elementos que pueden influir en una mejora de dichos resultados dependen de decisiones que superan nuestro ámbito de decisión, a saber:

- Descenso en la ratio de alumnos en la ESO por curso.
- Contar dentro del horario lectivo con un periodo de atención a los alumnos con materia pendiente.
- Además de estos aspectos, tenemos que señalar que las reducciones horarias que ha ido sufriendo la materia de Educación Plástica en los últimos años sin afectar a la extensión de su programación, hace que muchos aspectos de la misma tengan que ser tratados de manera superficial. Para adaptarnos a esta situación, se revisan cada curso todos los materiales y recursos elaborados por el departamento, para adaptarnos lo mejor posible a estas circunstancias.

No obstante, se analizarán al término de cada evaluación los resultados obtenidos, realizando las propuestas de mejora pertinentes a nivel de grupo e individuales.

4 PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA POR MATERIAS

4.1 EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 1º ESO LOMLOE

4.1.1 OBJETIVOS GENERALES

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 educación en artes plásticas engloba la posibilidad de ir más allá de la transferencia mecánica de conocimientos, orientándose hacia la formación en una actitud crítica y abriendo posibilidades transformadoras de uno mismo y de la sociedad. La formación artística contribuye al desarrollo integral y armónico de la persona, y responde a la necesidad de relacionarnos con nuestros semejantes a través de un lenguaje universal. Alfabetiza al alumnado en el plano visual, le ayuda a descodificar las imágenes y a ejercer un juicio crítico. Esta formación reviste aún más importancia en tanto que la cultura de hoy en día está marcada por la omnipresencia de la imagen, y que las artes plásticas desempeñan un papel primordial en el plano social, económico y comunicativo.

En la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se plantearán actividades que requieran una acción continua, reflexión y actitud abierta.

El primer bloque de contenidos – Patrimonio artístico y cultural. Aplicación estética y análisis – aborda una aproximación a los géneros artísticos a lo largo de la historia, en el primer curso se situarán en el contexto histórico, que comprende de la prehistoria al Renacimiento, y en el segundo curso de la Edad Moderna a la actualidad se expondrá la evolución del uso de los elementos del lenguaje visual a lo largo de la historia a través de la exposición de las características fundamentales de diferentes géneros artísticos. Sin necesidad de realizar un recorrido exhaustivo, se subrayarán los principales rasgos que caracterizan la expresión artística en los diferentes períodos de la historia a través de ejemplos de las obras y artistas más representativos, con indicación de su contexto social, como factor determinante para entender la obra artística. Este bloque puede impartirse a lo largo de todo el curso de forma integrada o intercalada con los demás contenidos.

En el segundo bloque – Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica – incluye un análisis de los diferentes elementos que configuran el lenguaje visual para facilitar al alumno el manejo de los mismos en sus propias creaciones facilitando la intencionalidad comunicativa. En el primer curso se incluirá el análisis de estos elementos en el plano y en el segundo curso se abordará su uso en el espacio y se introducirán conceptos fundamentales de composición.

El tercer bloque – expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos – recoge, entre otras cuestiones, la introducción a la geometría plana y los trazados geométricos básicos, así como la aplicación de técnicas secas y húmedas. En el primer curso se trabajará en las dos dimensiones y en el segundo curso se profundizará en los trazados geométricos en el plano y se aproximarán las técnicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones.

El cuarto bloque – Imagen y comunicación visual y audiovisual – incluye los contenidos relacionados con el lenguaje y la comunicación visual utilizados tanto en la imagen fija como en la imagen en movimiento. En el primer curso se estudiará el cómic, la fotografía y la imagen visual fija, en el segundo curso se incluirá el cine, la animación y los formatos digitales, así como las técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas. En ambos cursos se analizará el uso de los elementos del lenguaje visual y su intencionalidad expresiva.

En definitiva, la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual perseguirá que el alumno identifique y sitúe en el tiempo determinadas propuestas artísticas, analizadas con criterios plásticos y vocabulario específico, teniendo en cuenta los elementos formales de la imagen visual y audiovisual, los tipos de imágenes, las intencionalidades comunicativas de las imágenes o los tipos de producciones artísticas. Asimismo, deberá adquirir las técnicas a través de la experimentación y el uso de materiales y útiles propios de la plástica o del trabajo en el medio audiovisual, o conocer diferentes técnicas artísticas. Se buscará que el alumno adopte una postura abierta y favorable, perseverancia, curiosidad, interés y respeto. Se tenderá a que alcance una base cultural, que permita valorar y respetar: obras de arte, artistas, diferentes tendencias y movimientos artísticos, patrimonio cultural y artístico; tanto a lo largo de la historia como el más propio y cercano. Por último, el alumno deberá saber expresar y analizar su práctica artística y la de los demás.

Los aportes teóricos y los conocimientos culturales serán introducidos por el profesorado en relación con las preguntas que plantee la práctica. Permitiendo así adquirir métodos y puntos de referencia en el espacio y el tiempo para captar y explicitar la naturaleza, el sentido, el contexto y el alcance de las obras y de los procesos artísticos estudiados.

La creación de expresiones artísticas de diversa índole facilita la introducción de temas transversales, se pueden plantear trabajos individuales o en grupo, en los que el producto final tenga una intencionalidad y finalidad concreta.

4.1.2 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS 1º ESO

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). Apreciarlas 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 *videomapping*, 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 indesligable, 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.

4.1.3 UNIDADES DIDÁCTICAS: CRITERIOS DE EVALUACIÓN, CONTENIDOS, SITUACIONES DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN. TEMPORALIZACIÓN.

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º ESO LOMLOE

BLOQUE 1

Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	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. 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. 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. 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	– Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte: desde la Edad Moderna hasta la actualidad. – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes a lo largo de la historia, desde la Edad Moderna hasta la actualidad, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: análisis de sus aspectos formales y de su relación con el contexto histórico. – El patrimonio arquitectónico.	- Lámina1: Copia realista de una foto en blanco y negro con lápiz de grafito. - Lámina 2: Interpretación cubista del mismo motivo anterior. Referencias: Picasso, Juan Gris, Georges Braque. - Lámina 3: figura, contorno y silueta. - Lámina 4: contorno significativo y no significativo. Referencias: “El Principito” de Antoine de Saint-Exupérie	LÁMINA 1: 15% LÁMINA 2: 15% LÁMINA 3: 15% LÁMINA 4: 15%

respetando la diversidad de las expresiones culturales. 3.1. Seleccionar, describir y analizar con curiosidad propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio. 6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales. 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.			
BLOQUE 2 Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN (el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	CONTENIDOS	ACTIVIDADES SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación, % sobre la unidad didáctica)

2.2. Explicar de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción. 2.3. Realizar de forma guiada composiciones básicas aplicando de forma gradual los elementos configuradores de la imagen: punto, línea, plano, textura y color. 2.5. Identificar y analizar los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos. 4.2. Identificar los elementos configuradores de la imagen. 4.6. Componer un banco de imágenes seleccionando entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales. 4.7. Describir una imagen distinguiendo los aspectos denotativos y connotativos de la misma.	– El lenguaje visual como forma de comunicación. – Identificación y selección de los elementos básicos del lenguaje visual en función de la intencionalidad expresiva. – Aplicación de los principios perceptivos, elementos y factores de la percepción visual en las producciones propias con intencionalidad. – La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el espacio.	- Lámina 1: Pictogramas sobre un tema escolar. Señalética. Esquematismo y simplificación de formas. Referencias: Keith Haring. - Lámina 2: Formas libres con traslapo (superposición) y transparencia. - Lámina 3: Composición de esquema triangular o cuadrado con figuras varias. - Lámina 4: Cánón humano. Realismo vs. cartoon	LÁMINA 1: 15% LÁMINA 2: 15% LÁMINA 3: 15% LÁMINA 4: 15%
BLOQUE 3 Expresión artística y procedimientos gráfico-plásticos			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN (el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	CONTENIDOS	ACTIVIDADES SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación, % sobre la unidad didáctica)

2.4. Conocer las técnicas básicas para la creación de bocetos que permitan expresar ideas sencillas. 3.2. Conocer las principales técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas y aplicar técnicas básicas en la realización de composiciones de diferente índole, evitando la representación de estereotipos. 4.1. Observar y analizar de forma guiada los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. 4.3. Diferenciar las distintas técnicas empleadas en la elaboración de distintas obras plásticas. 4.4. Experimentar con las diferentes técnicas analizando los resultados obtenidos en función de la intencionalidad perseguida. 5.2. Expresar sentimientos realizando composiciones que transmitan emociones básicas. 5.3. Aplicar métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.	– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas. – Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas. – Elementos y recursos gráficos: distintos tipos de línea y el claroscuro. – Utilización expresiva del color. – La textura, diferentes tipos. – Métodos de creación en el diseño y en las artes visuales.	- Lámina 1: círculo cromático con témperas. - Lámina 2: gamas cromáticas con témperas. - Lámina 3: composición libre abstracta a color. - Escultura libre con materiales caseros. Referencias: Arte póvera	LÁMINA 1: 15% LÁMINA 2: 15% LÁMINA 3: 15% ESCULTURA: 15%
---	---	---	--

BLOQUE 4
El dibujo geométrico y su aplicación en el arte

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	CONTENIDOS	ACTIVIDADES SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación, % sobre la unidad didáctica)
2.3. Realizar de forma guiada composiciones básicas aplicando de forma gradual los elementos configuradores de la imagen: punto, línea, plano, textura y color. 2.4. Conocer las técnicas básicas para la creación de bocetos que permitan expresar ideas sencillas. 2.5. Identificar y analizar los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.	– Geometría plana y trazados geométricos. • Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia y conocido el lado. • Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales. • Diseños aplicando giros y simetrías de módulos. – Sistemas de representación y sus aplicaciones. • Representación diédrica de las vistas de un volumen: alzado, planta y perfil. • Representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.	- Lámina 1: Composición libre sobre red modular triangular o cuadrada a color. - Lámina 2: Diseño de un jarrón mediante tangencias. - Lámina 3: Mandala poligonal a color inscrito en una circunferencia.	LÁMINA 1: 15% LÁMINA 2: 15% LÁMINA 3: 15%

	Representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.		
BLOQUE 5 Imagen y comunicación audiovisual.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN (el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	CONTENIDOS	ACTIVIDADES SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación, % sobre la unidad didáctica)
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. 4.6. Componer un banco de imágenes seleccionando entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales. 4.7. Describir una imagen distinguiendo los aspectos denotativos y connotativos de la misma. 4.8. Diseñar elementos visuales propios de un cómic, anuncio, objeto, cartel, producción audiovisual y composición artística.	- Contextos y funciones en el lenguaje y la comunicación visual. - Elementos de la comunicación visual: emisor, receptor, mensaje, código. - Significación de las imágenes: significante-significado, símbolos e iconos. - Elementos de la imagen y su significación. encuadre, formato y composición - Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.	- Lámina 1: Fotografía de un motivo disfuncional y/o paradójico. Referencias: Chema Madoz, René Magritte, Marcel Duchamp. - Lámina 2: Página de cómic. Guión previo. Metáforas visuales, líneas cinéticas y onomatopeyas. - Trabajo en grupo: Fotonovela con montaje manual o digital (Powerpoint)	LÁMINA 1: 25% LÁMINA 2: 25% Trabajo en grupo: 25%

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. 6.2. Diferenciar los aspectos formales de las producciones visuales y audiovisuales. 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. 8.2. Desarrollar proyectos de forma guiada con una intención comunicativa.	– Imagen en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cine, la animación y los formatos digitales. – El proceso de elaboración del mensaje audiovisual de la imagen fija a la imagen en movimiento. – Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.		
--	---	--	--

TEMPORALIZACIÓN:

En cada evaluación se harán 1 actividad del bloque 5 (25% de la nota de la evaluación) y 5 actividades del resto de los bloques (75% restante de la nota de la evaluación). Su elección se hará conforme al criterio del profesor según el nivel, el grado de madurez, la atención y el interés mostrado en clase así como el grado de cumplimiento en tareas que muestre cada uno de los grupos.

4.1.4 METODOLOGÍA Y RECURSOS DIDÁCTICOS

La **metodología** de la materia se ha organizado de manera que el proceso de enseñanza y aprendizaje se adapte a las características particulares de los alumnos a través de:

- El planteamiento de actividades en las cuales partiendo de las pautas marcadas por el profesor cada alumno deba buscar soluciones personales.
- El planteamiento de actividades variadas que motiven el interés de los alumnos y al mismo tiempo despierten su curiosidad.

4.1.4.1 TRABAJO Y MATERIALES EN EL AULA

El profesor realizará en cada tema las explicaciones y recomendaciones que considere necesarias para la mejor comprensión de los contenidos teóricos y de los ejercicios a realizar por parte de los alumnos. Para ello se podrá ayudar de la pizarra tradicional y del proyector/ordenador con conexión a Internet.

Materiales de trabajo:

Se pide a los alumnos un material de uso personal para la toma de apuntes y la realización de trabajos:

- Lápiz de grafito
- Escuadra, cartabón y compás
- Lápices o rotuladores de colores
- Block de trabajo personal A4

Después de la explicación teórica se propone un ejercicio práctico para el que se dejará el tiempo que se estime necesario para realizarlo en clase y si fuese necesario en casa. Durante la realización de los ejercicios el profesor supervisará el trabajo de los alumnos y dará las indicaciones que crea necesarias. Al cabo del plazo fijado el alumno entregará el ejercicio para que el profesor lo califique y se lo devuelva corregido al alumno.

Al calificar los ejercicios prácticos o pruebas objetivas realizados se tienen en cuenta el grado de fidelidad a las indicaciones, los plazos de entrega, el dominio de la técnica a utilizar, la precisión y la limpieza y buen acabado.

En los alumnos con adaptaciones curriculares se tienen en cuenta sus adaptaciones metodológicas.

4.1.5 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Plazos de entrega para los trabajos.

- Cada trabajo tendrá una única fecha de entrega, que será la que el profesor/a comunique a sus alumnos al plantear el proyecto. 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.

Rúbrica de evaluación de trabajos:

CONTENIDO

Realiza el trabajo atendiendo al trabajo propuesto valorando la originalidad y la aportación creativa propia. Sigue las pautas indicadas para la actividad.

EXCELENTE 5 puntos	NOTABLE 4 puntos	BIEN 3 puntos	SUFICIENTE 2,5 puntos	INSUFICIENTE 2 puntos
Crea una composición original elaborada y propia partiendo del tema y condiciones solicitadas. El motivo está centrado/composición equilibrada. Muestra el proceso y bocetos previos.	Crea una composición original elaborada y propia partiendo del tema y condiciones solicitadas. El motivo está centrado y la composición equilibrada. Muestra algún proceso de exploración previo.	Realiza el trabajo propuesto sin aportación propia y original pero el motivo está centrado y la composición equilibrada. No realiza procesos de exploración previos.	Realiza el trabajo según las pautas propuestas pero sin aportación propia alguna. Composición algo descentrada y/o desequilibrada. No realiza procesos de exploración previos.	Muestra un serio desconocimiento de las premisas básicas del trabajo y/o comete graves errores en la realización del mismo. Composición descentrada y muy desequilibrada.

TRAZADO

Realiza un trazado adecuado, limpio, con precisión, empleando la técnica solicitada. Sigue las pautas en cuanto a trazado indicadas.

EXCELENTE 5 puntos	NOTABLE 4 puntos	BIEN 3 puntos	SUFICIENTE 2,5 puntos	INSUFICIENTE 2 puntos
Trazado cuidado, preciso, limpio, utiliza la técnica con destreza. Tinta/color	Utiliza tinta/color pero el trazado es algo descuidado o impreciso.	Trazado cuidado, preciso, limpio, utiliza la técnica a LÁPIZ con destreza	El trazado es irregular, falta precisión /destreza.	Trazado muy descuidado, sin limpieza, muy impreciso.

Al calificar los ejercicios prácticos o pruebas objetivas realizados se tienen en cuenta el grado de fidelidad a las indicaciones, los plazos de entrega, el dominio de la técnica a utilizar, la precisión y la limpieza y buen acabado.

Para ello, se establecerán las **rúbricas** necesarias para la evaluación de las diferentes actividades, estableciendo de forma clara los criterios de calificación de cada actividad en el aula virtual.

En los alumnos con adaptaciones curriculares se tienen en cuenta sus adaptaciones metodológicas.

Se aprueba la evaluación con una calificación mínima de 5 sobre diez.

La calificación final del curso será la media aritmética de las tres evaluaciones, 1º, 2ª y 3º, siendo el aprobado una nota mínima de 5 sobre 10. En el caso de no aprobar por evaluaciones, se realizará **una prueba global final de recuperación ordinaria en el mes de junio.**

4.1.6 PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES

Cada evaluación pendiente se puede recuperar entregando los trabajos no realizados a lo largo de los 20 días posteriores a la evaluación 1ª y 2ª, donde se establecerá la fecha límite concreta al finalizar la evaluación y entregadas las notas. En la 3ª evaluación este plazo se reduce a una semana después de dada por finalizada la tercera evaluación antes de la evaluación ordinaria.

4.1.7 MEDIDAS DE APOYO O REFUERZO EDUCATIVO

Se realizarán las adaptaciones metodológicas necesarias.

- Modificación de tiempos de entrega.
- Explicación individualizada de las actividades.
- Adaptación de determinadas actividades proponiendo soluciones alternativas.
- Seguimiento y comunicación con las familias

4.1.8 MEDIDAS ORDINARIAS DE 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 maten 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.

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.

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 a las 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 estos 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.

La **metodología** de la materia se ha organizado de manera que el proceso de enseñanza y aprendizaje se adapte a las características particulares de los alumnos a través de:

- 1- El planteamiento de actividades en las cuales partiendo de las pautas marcadas por el profesor cada alumno deba buscar soluciones personales permitiendo que el resultado obtenido responda a los gustos y posibilidades de los alumnos.
- 2- El planteamiento de actividades variadas que motiven el interés de los alumnos y al mismo tiempo despierten su curiosidad por conocer diferentes aspectos en el ámbito de la visualidad o de la actividad plástica.
- 3- El planteamiento de actividades destinadas a unos determinados grupos de alumnos en función de sus características.
- 4- El diseño de actividades de dificultad o complejidad creciente que puedan atender a las capacidades de alumnos con diferentes niveles y aptitudes, de manera que sea el propio alumno en su práctica el que establezca su progresión.

En cuanto a la evaluación se tendrá en cuenta que cada trabajo de cada alumno se ha de valorar como único y original, estimulándole a superar las dificultades y a seguir avanzando en su proceso de aprendizaje. Para ello conviene facilitarle la reflexión sobre lo realizado, sobre lo aprendido y el análisis de las dificultades con las que se ha encontrado.

ADAPTACIONES METODOLÓGICAS
Instrucciones claras. Se pueden repetir las que se han dado a todo el grupo y, en algunos casos, por escrito. Supervisar si traen el material adecuado. Sentarles cerca del profesor si se advierte que con otros compañeros se distraen. Se pueden considerar plazos de entrega más largos. Valoración de sus logros, refuerzo positivo.

ADAPTACIONES CURRICULARES SIGNIFICATIVAS PARA ALUMNOS CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

En caso de existir alumnos con necesidades educativas especiales que requieran el desarrollo de una adaptación curricular significativa, el profesor encargado del grupo correspondiente debe realizarla, ajustándose a las posibilidades y necesidades del alumno. Se estudia en qué medida es necesario adaptar las actividades a fin de lograr que todos los alumnos alcancen los objetivos mínimos.

4.2 EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 2º Y 4º DE LA ESO LOMCE

4.2.1 OBJETIVOS GENERALES

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 parte de los bloques impartidos 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, desarrollo, 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 valorar 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, 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 a la 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 segundo curso, 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 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 diversidad 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. Así mismo 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.

4.2.2 EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 2º ESO TEMPORALIZACIÓN. CONTENIDOS. CRITERIOS DE EVALUACIÓN. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE. COMPETENCIAS CLAVE.

TRIMESTRE 1º: EXPRESIÓN PLÁSTICA		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (COMPETENCIAS CLAVE)
1. Elementos y recursos gráficos: distintos tipos de línea y el claroscuro.	1-Identificar los elementos configuradores de la imagen.	1.1 Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas. (Comunicación lingüística,)
2. La composición: equilibrio compositivo, proporción y ritmo.	2-Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	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. (Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales, Conocimiento e interacción con el mundo físico) 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma

5. La textura los diferentes tipos de textura.	6-Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. 7-Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	5.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color. (Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales) 6.1 Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas. (Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Conciencia y expresiones culturales) 7.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales. (Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, Comunicación lingüística) 7.2 Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones. (Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Conciencia y expresiones culturales, Conocimiento e interacción con el mundo físico)
6.Métodos de creación en el diseño y en las artes visuales	8-Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	8.1 Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. (Competencias social y cívicas, Comunicación lingüística, Aprender a aprender).
7. La Imagen visual como representación: niveles de iconicidad.	9-Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	9.1 Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos. (Conciencia y expresiones culturales, Aprender a aprender, comunicación lingüística)
8. Procedimientos y técnicas: cualidades y posibilidades expresivas de las t émperas, y técnicas mixtas.	10-Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	10.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. (Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Conciencia y expresiones culturales) 10.2. 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 opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas. (Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Conciencia y expresiones culturales) 10.3. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades grafico – plásticas. (Conocimiento e interacción con el mundo físico, Sentido de iniciativa y

		espíritu emprendedor, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas) 10.4. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades. (Competencias sociales y cívicas)
--	--	---

TRIMESTRE 2º: DIBUJO TÉCNICO		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (COMPETENCIAS CLAVE)
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.	1. <i>Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.</i> 2. <i>Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.</i> 3. <i>Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.</i> 4. <i>Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.</i> 5. <i>Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básico, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias</i> 6. <i>Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides</i> 7. <i>Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centro</i> 8. <i>Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos</i>	1.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular 2.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia. 3.1. Construye polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado. 4.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre Circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. 4.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente la herramientas. 5.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor. 6.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos. 7.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros. 8.1. <i>Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos</i>

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. Coeficientes de reducción. 8. Representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.	9. <i>Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.</i> 10. <i>Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.</i> 11. <i>Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos</i>	9.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas. 10.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos 11.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas. <i>Competencias clave trabajadas en cada uno de los estándares de todo el bloque:</i> Aprender a aprender, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Conciencia y expresiones culturales.
--	---	--

TRIMESTRE 3º: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (COMPETENCIAS CLAVE)
1. La percepción visual: las leyes de la Gestalt. 2. El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción. 3. El lenguaje del cómic.	1- Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias. 2- Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. 3- Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	1.1 Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt. (Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales, Aprender a aprender) 2.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. (Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales) 2.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. (Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales) 2.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema. (Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor) 3.1 Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas. (Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor)

4.La Retórica publicitaria	4- Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	4.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. (Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales, Aprender a aprender) 4.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales. (Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales, Aprender a aprender)
5.Estructura narrativa cinematográfica.	5-Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	5.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, storyboard, realización...). Valora de manera crítica los resultados. (Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Comunicación lingüística)
	6- Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	6.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales. (Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales, Aprender a aprender)
	7- Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	7.1 Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas. (Comunicación lingüística, Digital, Conciencia y expresiones culturales, Aprender a aprender)
	8- 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.	8.1 Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje. (Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales, Aprender a aprender)
6. Análisis de las imágenes: denotación y connotación. - Lectura objetiva y subjetiva de una imagen.	9- Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	9.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. (Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales, Aprender a aprender)
		9.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado. (Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales, Aprender a aprender).

4.2.3 EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 4º ESO.TEMPORALIZACIÓN. CONTENIDOS. CRITERIOS DE EVALUACIÓN. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE. COMPETENCIAS CLAVE.

4º EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL – TRIMESTRE 1º		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (COMPETENCIAS CLAVE)
Bloque 1. Expresión plástica 1. Técnicas, soportes y materiales en la expresión artística a lo largo de la historia. 2. Elementos de los lenguajes gráfico-plásticos: diferentes tipos de líneas, texturas y los significados del color. 3. La estructura compositiva en una imagen plástica: el peso, la dirección, líneas de fuerza, ritmos visuales.	Bloque 1. Expresión plástica 1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación. 2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo. 3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.	1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual. (Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor) 2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión. (Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Conciencia y expresiones culturales, Aprender a aprender) 2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen. (Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales, Aprender a aprender) 2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color. (Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Conciencia y expresiones culturales, Aprender a aprender) 3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos. (Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Conciencia y expresiones culturales, Aprender a aprender) 3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades. (Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Conciencia y expresiones culturales, Aprender a aprender,

4. Realización de un proyecto de creación siguiendo sus fases: esquemas, bocetos, presentación final y evaluación colectiva. 5. Análisis y lectura de imágenes de diferentes períodos artísticos.	4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. 5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.	Competencias sociales y cívicas) 4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo. (Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Conciencia y expresiones culturales, Aprender a aprender) 5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma. (Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales, Aprender a aprender) 5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen. (Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales, Aprender a aprender)
---	--	--

4º EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL – TRIMESTRE 2º		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (COMPETENCIAS CLAVE)
Bloque 2. Dibujo técnico 1. Geometría plana: polígonos, tangencias y enlaces. 2. Sistemas de representación y sus aplicaciones al diseño, las artes y la arquitectura. 3. La representación de la forma tridimensional en sistema diédrico, perspectiva isométrica, caballera y cónica.	Bloque 2. Dibujo técnico 1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico. 2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería. 3- Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y	1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo. 1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico. 1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces. 1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales. (Aprender a aprender, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Conciencia y expresiones culturales) 2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales. 2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas. 2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado. 2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado. (Aprender a aprender, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Conciencia y expresiones culturales) 3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos. (Aprender a aprender, Competencia

4. Recursos Informáticos en el ámbito del dibujo técnico. Bloque 3. Fundamentos del diseño 1.Elementos de la comunicación visual en el diseño. 2.Forma y función en el diseño. 3.Campos o ramas del diseño (gráfico, industrial, moda, interiores) 4.Fases de un proyecto de diseño. 5.Resolución de un proyecto de diseño a partir de diferentes estructuras geométricas. 6. Las nuevas tecnologías: equipos y programas que se utilizan en diseño.	piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación. Bloque 3. Fundamentos del diseño 1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases. 2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. 3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Digital) 1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual. 1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal. (Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales, Conocimiento e interacción con el mundo físico, Aprender a aprender) 2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño. (Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales, Conocimiento e interacción con el mundo físico, Aprender a aprender) 3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizándolas formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio. (Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología) 3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa. (Conciencia y expresiones culturales, Aprender a aprender, Conocimiento e interacción con el mundo físico) 3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas. (Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Conciencia y expresiones culturales, Aprender a aprender) 3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño. (Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, Digital, Conciencia y expresiones culturales, Comunicación lingüística) 3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros. (Conciencia y expresiones culturales, Aprender a aprender, Competencias sociales y cívicas)
---	--	---

4º EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL – TRIMESTRE 3º

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (COMPETENCIAS CLAVE)
Bloque 4 Lenguaje audiovisual y multimedia 1. Elementos expresivos de los lenguajes audiovisuales: encuadre, escala, angulación, iluminación 2. Elementos de la imagen en movimiento: movimientos de la cámara, montaje. 3. Análisis del lenguaje publicitario: tratamiento de la información y retórica del mensaje publicitario. 4. El proyecto audiovisual y sus fases. 5. Lectura de la imagen audiovisual.	Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia 1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo. 2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades. 3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. 4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.	1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos. (Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales, Aprender a aprender) 1.2. Realiza un <i>storyboard</i> a modo de guion para la secuencia de una película. (Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Conciencia y expresiones culturales) 2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara. (Conciencia y expresiones culturales, Aprender a aprender) 2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos. (Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Conciencia y expresiones culturales) 2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades. (Conciencia y expresiones culturales, Comunicación lingüística, Aprender a aprender) 3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador. (Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Digital, Conciencia y expresiones culturales) 3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico. (Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Conciencia y expresiones culturales, Comunicación lingüística) 3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal. (Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Aprender a Aprender, Conciencia y expresiones culturales) 4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen. (Comunicación lingüística, Aprender a Aprender, Conciencia y expresiones culturales)

4.2.4 METODOLOGÍA DIDÁCTICA

La **metodología** de la materia se ha organizado de manera que el proceso de enseñanza y aprendizaje se adapte a las características particulares de los alumnos a través de:

- El planteamiento de actividades en las cuales partiendo de las pautas marcadas por el profesor cada alumno deba buscar soluciones personales.
- El planteamiento de actividades variadas que motiven el interés de los alumnos y al mismo tiempo despierten su curiosidad.
- El planteamiento de actividades destinadas a unos determinados grupos de alumnos en función de sus características.
- El diseño de actividades de dificultad o complejidad creciente que puedan atender a las capacidades de alumnos con diferentes niveles y aptitudes, de manera que sea el propio alumno en su práctica el que establezca su progresión.

Tras la exposición y explicación de contenidos de cada unidad didáctica se realizarán ejercicios relativos a la misma.

4.2.4.1 TRABAJO Y MATERIALES EN EL AULA

El profesor realizará en cada tema las explicaciones y recomendaciones que considere necesarias para la mejor comprensión de los contenidos teóricos y de los ejercicios a realizar por parte de los alumnos. Para ello se podrá ayudar de la pizarra tradicional y del proyector/ordenador con conexión a Internet.

Materiales de trabajo:

Se pide a los alumnos un material de uso personal para la toma de apuntes y la realización de trabajos:

- Lápiz de grafito
- Escuadra, cartabón y compás
- Lápices o rotuladores de colores
- Block de trabajo personal A4

Después de la explicación teórica se propone un ejercicio práctico para el que se dejará el tiempo que se estime necesario para realizarlo en clase y si fuese necesario en casa. Durante la realización de los ejercicios el profesor supervisará el trabajo de los alumnos y dará las indicaciones que crea necesarias. Al cabo del plazo fijado el alumno entregará el ejercicio para que el profesor lo califique y se lo devuelva corregido al alumno.

Al calificar los ejercicios prácticos o pruebas objetivas realizados se tienen en cuenta el grado de fidelidad a las indicaciones, los plazos de entrega, el dominio de la técnica a utilizar, la precisión y la limpieza y buen acabado.

En los alumnos con adaptaciones curriculares se tienen en cuenta sus adaptaciones metodológicas.

4.2.5 PROCEDIMIENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

El conjunto de **ejercicios** prácticos, orales, tipo test o escritos sumarán el **100% de la calificación** en cada evaluación.

Plazos de entrega para los trabajos.

- Cada trabajo tendrá una única fecha de entrega, que será la que el profesor/a comunique a sus alumnos al plantear el proyecto. 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.

Rúbrica de evaluación de trabajos:

CONTENIDO

Realiza el trabajo atendiendo al trabajo propuesto valorando la originalidad y la aportación creativa propia. Sigue las pautas indicadas para la actividad.

EXCELENTE 5 puntos	NOTABLE 4 puntos	BIEN 3 puntos	SUFICIENTE 2,5 puntos	INSUFICIENTE 2 puntos
Crea una composición original elaborada y propia partiendo del tema y condiciones solicitadas. El motivo está centrado/composición equilibrada. Muestra el proceso y bocetos previos.	Crea una composición original elaborada y propia partiendo del tema y condiciones solicitadas. El motivo está centrado y la composición equilibrada. Muestra algún proceso de exploración previo.	Realiza el trabajo propuesto sin aportación propia y original pero el motivo está centrado y la composición equilibrada. No realiza procesos de exploración previos.	Realiza el trabajo según las pautas propuestas pero sin aportación propia alguna. Composición algo descentrada y/o desequilibrada. No realiza procesos de exploración previos.	Muestra un serio desconocimiento de las premisas básicas del trabajo y/o comete graves errores en la realización del mismo. Composición descentrada y muy desequilibrada.

TRAZADO

Realiza un trazado adecuado, limpio, con precisión, empleando la técnica solicitada. Sigue las pautas en cuanto a trazado indicadas.

EXCELENTE 5 puntos	NOTABLE 4 puntos	BIEN 3 puntos	SUFICIENTE 2,5 puntos	INSUFICIENTE 2 puntos
Trazado cuidado, preciso, limpio, utiliza la técnica con destreza. Tinta/color	Utiliza tinta/color pero el trazado es algo descuidado o impreciso.	Trazado cuidado, preciso, limpio, utiliza la técnica a LÁPIZ con destreza	El trazado es irregular, falta precisión /destreza.	Trazado muy descuidado, sin limpieza, muy impreciso.

Al calificar los ejercicios prácticos o pruebas objetivas realizados se tienen en cuenta el grado de fidelidad a las indicaciones, los plazos de entrega, el dominio de la técnica a utilizar, la precisión y la limpieza y buen acabado.

Para ello, se establecerán las **rúbricas** necesarias para la evaluación de las diferentes actividades, estableciendo de forma clara los criterios de calificación de cada actividad en el aula virtual.

En los alumnos con adaptaciones curriculares se tienen en cuenta sus adaptaciones metodológicas.

Se aprueba la evaluación con una calificación mínima de 5 sobre diez.

La calificación final del curso será la media aritmética de las tres evaluaciones, 1º, 2ª y 3º, siendo el aprobado una nota mínima de 5 sobre 10. En el caso de no aprobar por evaluaciones, se realizará **una prueba global final de recuperación ordinaria en el mes de junio.**

4.2.6 PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES

Cada evaluación pendiente se puede recuperar entregando los trabajos no realizados a lo largo de los 20 días posteriores a la evaluación 1ª y 2ª, donde se establecerá la fecha límite concreta al finalizar la evaluación y entregadas las notas. En la 3º evaluación este plazo se reduce a una semana después de dada por finalizada la tercera evaluación antes de la evaluación ordinaria.

En el caso de no aprobar la recuperación y la media aritmética de las tres evaluaciones no llegue a 5, se suspende la materia y debe presentarse a la prueba ordinaria de evaluación global, donde se pedirán un determinado número de actividades para poder superarla.

4.2.7 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 las actividades anteriormente mencionadas.

4.2.8 PENDIENTES DE EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

2º ESO pendientes EPVA 1º ESO

El profesor encargado de la docencia en segundo es quien determina si se pueden considerar alcanzados los objetivos mínimos, en el caso de los alumnos que tengan pendiente la materia de primero.

El alumno aprueba la materia pendiente obteniendo 5 puntos de media en la entrega de trabajos que se realiza en cada evaluación, 1ª Y 2ª (se redondea a 5 a partir de 4,5 pts)

En el caso de no aprobar de esta forma, realizarán una prueba objetiva con los contenidos de 1º EPVA el día 30 de mayo de 2023 a 7ª hora.

3º ESO pendientes EPVA 2º ESO

Los alumnos de 3º de la Eso con la materia pendiente de 2º EPVA, al no cursar dicha materia en 3º, deben realizar una serie de trabajos entregados a través del Aula de Classroom habilitada para tal fin. En dicha aula se subirán los contenidos necesarios a partir del mes de Noviembre para realizar las actividades correspondientes.

El alumno que realice las actividades propuestas en plazo y obtenga al menos una nota de 5 aprobará la materia.

En el caso de suspender se realizará una prueba objetiva basada en los contenidos propuestos a lo largo del curso en el Aula de pendientes de 2º Eso.

Fecha de la prueba: 30 de mayo de 2023 a 7ª hora.

4.2.9 MEDIDAS ORDINARIAS DE 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.

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.

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 a las 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 estos 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.

La **metodología** de la materia se ha organizado de manera que el proceso de enseñanza

y aprendizaje se adapte a las características particulares de los alumnos a través de:

- 1- El planteamiento de actividades en las cuales partiendo de las pautas marcadas por el profesor cada alumno deba buscar soluciones personales permitiendo que el resultado obtenido responda a los gustos y posibilidades de los alumnos.
- 2- El planteamiento de actividades variadas que motiven el interés de los alumnos y al mismo tiempo despierten su curiosidad por conocer diferentes aspectos en el ámbito de la visualidad o de la actividad plástica.
- 3- El planteamiento de actividades destinadas a unos determinados grupos de alumnos en función de sus características.
- 4- El diseño de actividades de dificultad o complejidad creciente que puedan atender a las capacidades de alumnos con diferentes niveles y aptitudes, de manera que sea el propio alumno en su práctica el que establezca su progresión.

En cuanto a la evaluación se tendrá en cuenta que cada trabajo de cada alumno se ha de valorar como único y original, estimulándole a superar las dificultades y a seguir avanzando en su proceso de aprendizaje. Para ello conviene facilitarle la reflexión sobre lo realizado, sobre lo aprendido y el análisis de las dificultades con las que se ha encontrado

ADAPTACIONES METODOLÓGICAS
Instrucciones claras. Se pueden repetir las que se han dado a todo el grupo y, en algunos casos, por escrito. Supervisar si traen el material adecuado. Sentarles cerca del profesor si se advierte que con otros compañeros se distraen. Se pueden considerar plazos de entrega más largos. Valoración de sus logros, refuerzo positivo.

ADAPTACIONES CURRICULARES SIGNIFICATIVAS PARA ALUMNOS CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

En caso de existir alumnos con necesidades educativas especiales que requieran el desarrollo de una adaptación curricular significativa, el profesor encargado del grupo correspondiente debe realizarla, ajustándose a las posibilidades y necesidades del alumno. Se estudia en qué medida es necesario adaptar las actividades a fin de lograr que todos los alumnos alcancen los objetivos mínimos.

4.3 DIBUJO TÉCNICO I

BACHILLERATO LOMLOE

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.

4.3.1 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.

4.3.2 UNIDADES DIDÁCTICAS: CRITERIOS DE EVALUACIÓN, CONTENIDOS, SITUACIONES DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

UNIDAD DIDÁCTICA 1 FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS			
1ª EVALUACIÓN			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN (el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	CONTENIDOS	ACTIVIDADES SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación, % sobre la unidad didáctica)
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. 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.	A. Fundamentos geométricos. – Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones: dibujo arquitectónico, mecánico, eléctrico y electrónico, geológico, urbanístico, etc. – Orígenes de la geometría. Thales, Pitágoras, Euclides, Hipatia de Alejandría. – Aplicación de trazados fundamentales para el diseño de redes modulares. – Trazados geométricos básicos: operaciones con segmentos y ángulos, paralelismo, perpendicularidad.	Elaboración de un mapa mental con medios digitales sobre la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, desde diferentes perspectivas. Lámina: red modular Dibujo realizando el análisis geométrico de la fachada de San Lorenzo de El Escorial utilizando una fotografía de la fachada como punto de partida. Actividades: ejercicios sobre trazados fundamentales.	Elaboración de un mapa mental 2% Lámina de red modular 2% Dibujo: Análisis geométrico de la fachada. 2%

básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana. 2.3. Trazar gráficamente triángulos, con conocimiento de sus puntos y rectas notables, justificando el procedimiento utilizado. 2.4. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades, y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza. 2.7. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas técnicas, aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.	– Triángulos: puntos y rectas notables, propiedades y construcción. – Cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción. – Igualdad de polígonos. Construcción por triangulación, radiación y coordenadas. – Tangencias básicas y enlaces. Aplicación en la construcción de curvas técnicas básicas: óvalos, ovoides y espirales. – Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. – Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico.	Presentación: Análisis geométrico de la simetría en la naturaleza. Trabajo por parejas. Se requiere utilización de recursos digitales. Elaboración de una presentación en grupo sobre la clasificación de formas poligonales con medios digitales. Actividades: Ejercicios de triángulos. Actividades: Ejercicios de cuadriláteros. Actividades: Ejercicios de polígonos regulares. Actividades: Ejercicios de tangencias. Actividades: Ejercicios de curvas técnicas básicas. Análisis y dibujo de objetos en los que intervienen tangencias y curvas técnicas básicas: herramientas.	Presentación: Análisis geométrico de la simetría en la naturaleza. 2% Presentación polígonos. 2% Actividades dibujadas. 10% Prueba objetiva escrita y dibujada sobre transformaciones, triángulos, cuadriláteros 20% Actividades dibujadas de tangencias y curvas. 2% Análisis y dibujo de objetos con tangencias 4% Prueba objetiva escrita y dibujada sobre polígonos regulares, tangencias y curvas técnicas básicas. 20%
--	---	--	--

UNIDAD DIDÁCTICA 2 GEOMETRÍA PROYECTIVA SISTEMA DIÉDRICO			
2º EVALUACIÓN			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN (el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	CONTENIDOS	ACTIVIDADES SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación, % sobre la unidad didáctica)
3.1. Identificar el sistema de representación empleado, a partir de dibujos técnicos o fotografías, valorando las ventajas e inconvenientes de cada uno de ellos según la finalidad buscada. 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. 3.3. Resolver en sistema diédrico, problemas de intersección y verdadera magnitud entre rectas y planos.	B. Geometría proyectiva. – Fundamentos de la geometría proyectiva: -Clases de proyección. -Sistemas de representación: disposición normalizada. -Ámbitos de aplicación y criterios de selección. -Sistema diédrico: - Representación de punto, recta y plano. Trazas con los planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia.	Búsqueda de representaciones dibujadas de la vida cotidiana donde se utilicen diversos tipos de representación. Identificación. En grupos de 3. Presentación con medios digitales. Mapa mental elaborado con medios digitales identificando los diversos sistemas de representación, sus características principales y ámbitos de aplicación. Actividades: ejercicios sobre representación de los elementos básicos en diédrico. Actividades: ejercicios sobre pertenencias. Actividades: ejercicios sobre posición y distancia.	Presentación sobre Sistemas de Representación en el entorno cotidiano. 2% Mapa mental sobre sistemas de representación. 2% Actividades de dibujo de elementos, pertenencias, posición y distancia: 8% Prueba objetiva escrita y dibujada sobre elementos básicos y pertenencias. 20%

3.4. Dibujar en sistema diédrico las vistas necesarias, a mano alzada, de una figura tridimensional para su completa definición.	– Relaciones entre elementos: intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. –Fundamentos del abatimiento para la obtención de distancias. –Proyecciones y secciones planas de sólidos sencillos. Fundamentos del cambio de plano para obtener la verdadera magnitud.	Actividades: ejercicios sobre intersección. Actividades: ejercicios sobre paralelismo. Actividades: ejercicios sobre perpendicularidad. Actividades: ejercicios sobre abatimiento para la obtención de distancias. Actividades: ejercicios sobre verdadera magnitud. Actividades: ejercicios sobre proyección de sólidos sencillos y su sección mediante planos proyectantes. Actividades: ejercicios sobre proyección de sólidos sencillos y su sección mediante planos oblicuos. Actividades: ejercicios sobre cambios de plano y verdadera magnitud. Actividades: dadas figuras tridimensionales, dibujar en sistema diédrico las vistas necesarias, a mano alzada.	Actividades de dibujo de intersecciones, paralelismo y perpendicularidad:10% Prueba objetiva escrita y dibujada sobre intersección, paralelismo y perpendicularidad. 20% Actividades de dibujo sobre abatimientos, V.M. sólidos, cambios de plano:8% Prueba objetiva escrita y dibujada sobre sólidos sencillos, secciones y verdadera magnitud. 20% Actividades de dibujo de vistas a mano alzada:8%
---	--	---	--

UNIDAD DIDÁCTICA 3
GEOMETRÍA PROYECTIVA
PLANOS ACOTADOS, ISOMÉTRICO Y CÓNICO

3º EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	CONTENIDOS	ACTIVIDADES SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación, % sobre la unidad didáctica)
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. 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.	B. Geometría proyectiva. – Sistema axonométrico: –Sistema ortogonal y oblicuo. Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera y militar. –Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano. –Sistema axonométrico ortogonal: uso del óvalo isométrico. Representación de sólidos sencillos.	Elaboración de presentación mostrando las características del sistema Axonométrico y las diferentes perspectivas. En grupos de tres personas utilizando medios digitales. Actividades: ejercicios sobre disposición de ejes y coeficientes de reducción. Actividades: ejercicios sobre elementos básicos. Actividades: ejercicios sobre uso del óvalo isométrico. Actividades: ejercicios sobre representación de sólidos sencillos.	Presentación sobre el Sistema Axonométrico 4% Actividades sobre el sistema axonométrico: 20% Prueba objetiva sobre Sistema Axonométrico: 40%

3.7. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos e identificando sus principales aplicaciones. 3.8. Dibujar elementos en el espacio empleando el sistema cónico con posiciones relativas que ofrezcan perspectivas frontal y oblicua, a partir del entorno o de sus proyecciones ortogonales, conociendo los elementos que definen el sistema. 3.9. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	– Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación en planos. – Sistema cónico: –Fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua. –Sistema cónico: representación del punto, recta y plano. Paralelismo. Representación de la circunferencia. Representación de figuras sencillas a partir de su representación diédrica.	Actividades: ejercicios sobre Identificación de elementos del sistema de planos acotados para su interpretación en planos. Actividades: ejercicios sobre Perspectiva cónica frontal. Punto, recta y plano. Paralelismo. Figuras sencillas. Actividades: ejercicios sobre Perspectiva cónica oblicua. Punto, recta y plano. Paralelismo. Figuras sencillas.	Actividades sobre el sistema de Planos Acotados 4% Actividades sobre el sistema cónico. 12% Prueba objetiva sobre Sistema de Planos acotados y sistema cónico: 20%
UNIDAD DIDÁCTICA 4 NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA Sistemas CAD			
1º-2º-3º EVALUACIÓN (se trabajará todos los viernes a lo largo del curso)			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN (el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	CONTENIDOS	ACTIVIDADES SITUACIONES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (Criterios de calificación, % sobre la U. didáctica)

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. 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 importancia de usar un lenguaje técnico común. 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. 5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas. 5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.	C. Normalización y documentación gráfica de proyectos. – Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso. – Formatos. Doblado de planos. – Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica. – Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación. – Representación normalizada de cortes y secciones. D. Sistemas CAD. – Aplicaciones vectoriales 2D-3D. – 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.	LÁMINAS NORMALIZACIÓN: Vistas acotadas de una pieza dada aplicando la normativa UNE e ISO LÁMINAS PIEZA TRIDIMENSIONAL: Representación en sistema axonométrico de la pieza representada mediante sus vistas. Actividad S. Cad: Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial. Actividades S. Cad: Recreación virtual de piezas en tres dimensiones. Actividades en grupo: Conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas en Sistemas Cad Proyecto en grupo: Diseño de un objeto industrial, croquis, planos y creación 3D aplicando operaciones algebraicas, fabricación de la maqueta a escala de el objeto diseñado. A realizar en el tercer trimestre.	LÁMINAS: 30% Prueba objetiva: Normalización y sistemas: 60% Actividades: 2% Actividades en grupo: 2% Proyecto: 6%
--	--	--	--

4.3.3 METODOLOGÍA DIDÁCTICA EN 1º BACHILLERATO

La **metodología** de la materia se ha organizado de manera que el proceso de enseñanza y aprendizaje se adapte a las características particulares de los alumnos a través de:

- El planteamiento de actividades en las cuales partiendo de las pautas marcadas por el profesor cada alumno deba buscar soluciones personales.
- El planteamiento de actividades variadas que motiven el interés de los alumnos y al mismo tiempo despierten su curiosidad.
- El planteamiento de actividades destinadas a unos determinados grupos de alumnos en función de sus características.
- El diseño de actividades de dificultad o complejidad creciente que puedan atender a las capacidades de alumnos con diferentes niveles y aptitudes, de manera que sea el propio alumno en su práctica el que establezca su progresión.
- La metodología didáctica del bachillerato favorecerá la capacidad del alumno para aprender por sí mismo, para trabajar en equipo y para aplicar los métodos apropiados de investigación. De igual modo subrayará la relación de los aspectos teóricos de las materias con sus aplicaciones prácticas.
- Se animará a los alumnos a que diseñen ejercicios propios y a que busquen solución a problemas planteados por ellos mismos.
- Se propondrá con frecuencia la búsqueda por parte de los alumnos de los fundamentos que se esconden tras determinados mecanismos geométricos.
- Se fomentará la participación activa de los alumnos.
- Se utilizarán los medios informáticos del aula para hacer más amenos y comprensibles o ampliar algunos conceptos.
- Al tiempo que el profesor explique cada unidad, se irán resolviendo los problemas oportunos. Al finalizar cada tema, se continuará resolviendo ejercicios, que se propondrán para ser trabajados en clase o en casa y seguidamente se acordará con los alumnos la fecha del examen de ese tema.
- Se utiliza el aula virtual como organizadora de todos los contenidos y actividades, utilizando rúbricas en la evaluación. Los alumnos pueden hacer un seguimiento de todas sus calificaciones en cada evaluación.

4.3.3.1 ALUMNOS DE EXCELENCIA

Características del Programa de Excelencia:

- Los alumnos que cursen este programa realizarán un proyecto de investigación que se desarrollará a lo largo de todo el primer curso y parte del segundo.
- En el programa de excelencia se organizan actividades, cursos o seminarios de profundización en las distintas materias que componen el plan de estudios, a las cuales asisten de manera voluntaria los alumnos según sus intereses académicos y personales. Estas actividades se realizan fuera del horario lectivo.

Teniendo en cuenta estas características la metodología a seguir será la siguiente:

- Se procurará profundizar en las peculiaridades de los contenidos, proponiendo la realización de ejercicios adicionales, de mayor dificultad.
- Se facilitará a los alumnos de forma regular a través de Classroom el acceso a artículos, documentos, webs, que desarrollan temas relacionados con la aplicación profesional y artística del Dibujo Técnico, en el entorno del Diseño Industrial, Arquitectura, Diseño Gráfico, etc.

Por otra parte, los alumnos que van a desarrollar sus **proyectos de investigación** en el entorno de la materia del Dibujo Técnico, dispondrán de un tutor, que será la misma profesora de la materia, y que colaborará, ayudará, orientará...en todos aquellos aspectos que sean necesarios para la óptima realización de este trabajo, desde la elección del tema, o la inscripción en la secretaría del Centro, hasta la presentación final.

El tiempo en el que la profesora podrá colaborar será los jueves por la tarde una vez terminado el horario de mañana, y en cualquier otro momento en el que fuera de clase los alumnos y el profesor dispongan de tiempo.

El resto de alumnos aunque estén desarrollando proyectos de otras materias serán atendidos por el profesor en los horarios expresados anteriormente.

El horario de tarde se utilizará para profundizar en aspectos concretos próximos a la materia, preparación de prácticas y especialmente asistencia a conferencias.

Se propondrá a los alumnos participar en las Olimpiadas de Dibujo Técnico.

4.3.4 MATERIALES, TEXTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Se utiliza regla milimetrada, escuadra, cartabón, compás y transportador de ángulos.

Se utiliza como libro de texto los libros de Dibujo Técnico, de la Editorial EDITEX.

El aula dispone de Pizarra Digital interactiva sobre la que se dibuja y exponen los contenidos.

En la pizarra de pared se realizan las explicaciones necesarias ayudándose de tizas de colores y de materiales de dibujo específicos.

El Departamento dispone de libros de texto de otras Editoriales y de otros materiales específicos de los diversos temas tratados.

Diversas páginas web de internet sirven de apoyo a todos los contenidos, proponiendo vídeos con las explicaciones de los diferentes trazados. Además se realizarán vídeos propios en aquellos casos en los que no se disponga de material ya editado publicándolos en el aula virtual.

Se organiza toda la materia en torno al Aula Virtual, proponiendo materiales, planteando actividades y evaluando a través de rúbricas en las actividades propuestas.

Se iniciará a los alumnos en el manejo de programas de Diseño asistido por ordenador.

4.3.5 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN POR EVALUACIÓN. PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES

La nota de cada evaluación es la suma de los correspondientes criterios de evaluación de cada unidad didáctica impartida, de forma general, las pruebas objetivas tienen un valor del 60% y el resto de criterios suman un 40%.

La nota final será la media aritmética de las tres evaluaciones, siendo el aprobado un 5 (se redondeará a partir del 4,5)

Recuperación de Evaluaciones pendientes:

Hay una prueba objetiva escrita y dibujada de carácter teórico-práctico para mejorar los resultados de los alumnos suspensos sobre los contenidos de cada evaluación, después de celebradas las correspondientes sesiones de evaluación en cada trimestre. Prevalecerá la mejor calificación obtenida entre la evaluación y el ejercicio de recuperación correspondiente.

En junio, los alumnos suspensos o aprobados por media aritmética de tres las evaluaciones, podrán realizar una prueba objetiva escrita y dibujada, de carácter teórico-práctico, sobre los contenidos del curso que permiten subir la calificación final de Junio (nunca bajarla).

En las pruebas objetivas el alumnado tiene que aportar su propio material.

Cada prueba objetiva no realizada por el alumnado tiene una calificación de cero.

Solo se repetirá la prueba objetiva en el caso de alumnos con falta de asistencia debidamente justificada mediante la certificación por un organismo oficial y con el visto bueno por el/la profesor/a afectado.

Los alumnos que copien en pruebas objetivas o tengan un comportamiento disruptivo en ellas a juicio del profesor/a, tienen una calificación de cero.

Para aprobar es necesario obtener una calificación mínima de 5 entre 0 y 10. Se aplica un redondeo para llegar al número entero mas cercano.

4.3.6 ALUMNOS CON PÉRDIDA DE LA EVALUACIÓN CONTINUA

Los alumnos absentistas serán evaluados mediante un examen final en la evaluación ordinaria en las mismas condiciones que el resto de sus compañeros.

4.3.7 PRUEBAS EXTRAORDINARIAS

Los alumnos suspensos en la evaluación ordinaria tienen una prueba objetiva escrita y dibujada de carácter teórico-práctica sobre los contenidos de cada curso correspondiente.

En las pruebas objetivas el alumnado tiene que aportar su propio material.

Los alumnos que copien en pruebas objetivas o tengan un comportamiento disruptivo en ellas a juicio del profesor/a, tienen una calificación de cero.

Para aprobar es necesario obtener una calificación mínima de 5 entre 0 y 10. Se aplica un redondeo para llegar al número entero mas cercano.

4.3.8 ACTIVIDADES DE REFUERZO Y AMPLIACIÓN A REALIZAR EN JUNIO ENTRE LA EVALUACIÓN ORDINARIA Y LA EXTRAORDINARIA EN DIBUJO TÉCNICO I

Actividades de refuerzo: Con los alumnos que hayan suspendido la asignatura se hará un repaso de los contenidos a examinar por medio de un dossier de ejercicios para realizar en clase que cubra los contenidos principales de la programación.

Actividades de ampliación: Se plantearán ejercicios que partiendo de los niveles alcanzados en el curso sirvan para introducir las distintas cuestiones teóricas y prácticas del curso siguiente, haciendo especial énfasis en las aplicaciones del dibujo técnico en la vida práctica a través de ejemplos reales (proyectos, diseños...)

4.3.9 MEDIDAS ORDINARIAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La **metodología** de la materia se ha organizado de manera que el proceso de enseñanza y aprendizaje se adapte a las características particulares de los alumnos a través de:

- El planteamiento de actividades en las cuales partiendo de las pautas marcadas por el profesor cada alumno deba buscar soluciones personales.
- El planteamiento de actividades variadas que motiven el interés de los alumnos y al mismo tiempo despierten su curiosidad.
- El diseño de actividades de dificultad o complejidad creciente que puedan atender a las capacidades de alumnos con diferentes niveles y aptitudes, de manera que sea el propio alumno en su práctica el que establezca su progresión.

4.4 DIBUJO TÉCNICO II

BACHILLERATO LOMCE

4.4.1 OBJETIVOS GENERALES

El dibujo técnico desarrolla en el alumnado capacidades que contribuyen a alcanzar los objetivos del Bachillerato.

A través de la observación, percepción e interpretación crítica de las formas del entorno natural y cultural, se favorece que el alumnado aprecie los valores culturales y estéticos, y los entienda como parte de la diversidad del patrimonio cultural, favoreciendo así a su respeto, conservación y mejora. En la actualidad, el lenguaje gráfico se ha convertido en uno de los medios de expresión y comunicación más importantes en los campos del diseño, la arquitectura, la ingeniería y la construcción, por lo que se hace necesario fomentar actitudes de tolerancia y respeto por las iniciativas ajenas, y de rechazo a estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

Siendo el dibujo técnico una forma de expresión gráfica con carácter universal, dotada de características y lenguaje específicos, es obvio que se convierta en un complemento que mejora la comunicación. Esta mejora se consigue, además, a través de los intercambios comunicativos que se generan en el aula, de la explicación de los procesos que se desarrollan, de la argumentación de las soluciones adoptadas, de la valoración de los proyectos y del uso del vocabulario específico de la materia.

El auge de soportes informáticos y tecnología digital está dando una dimensión especial al dibujo técnico. En este currículo se incide en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación como instrumento de trabajo y ayuda a la creación de obras y proyectos, en su doble función, tanto de transmisoras como de generadoras, de información y conocimiento. En la actualidad se van creando nuevos programas de diseño y dibujo que facilitan el proceso de creación junto a las herramientas tradicionales.

La concepción del conocimiento científico para conocer y aplicar los métodos y buscar posibles soluciones a problemas se refuerza a través del dibujo técnico y el diseño. La realización de diseños y proyectos implica la planificación, la toma de decisiones y la asunción de responsabilidades, lo que desarrolla la capacidad de aprender a aprender, el autoconocimiento, la autoestima, el espíritu emprendedor, el sentido crítico y la iniciativa personal.

Asimismo, mediante el trabajo en equipo se potencia la participación activa e inclusiva, la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre personas para el desarrollo y mejora del entorno personal y social.

El dibujo técnico contribuye al desarrollo de la creatividad y a la apreciación y valoración de la creación artística como medio de disfrute individual y colectivo, contribuyendo a su conservación, respeto y divulgación.

4.4.2 DIBUJO TÉCNICO II: TEMPORALIZACIÓN. CONTENIDOS. CRITERIOS DE EVALUACIÓN. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE. COMPETENCIAS CLAVE. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO			
1ª EVALUACIÓN			
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN / CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
- Resolución de problemas geométricos: Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones. Construcción de figuras planas equivalentes. Relación entre los ángulos y la circunferencia. Arco capaz. Aplicaciones. - Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centroradical. Aplicación a la resolución de tangencias. Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias.	1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.	1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología) 1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología) 1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender) 1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros	- 40% en ejercicios escritos y dibujados, sobre los estándares. - 60% en pruebas objetivas individuales escritas y dibujadas sobre los estándares.

- Trazado de curvas cónicas y técnicas: Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola. Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones. Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y evolventes. Aplicaciones. - Transformaciones geométricas: Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia.	2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia. 3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.	problemas más sencillos. (Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, Aprender a aprender) 1.5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor) 2.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender) 2.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor) 2.3. Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender) 3.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender) 3.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas	
---	--	--	--

Aplicaciones. Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.		planas. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor) 3.3. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor)	
SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN SISTEMA DIÉDRICO			
2ª EVALUACIÓN			
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN / CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
- Punto, recta y plano en sistema diédrico: Resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad. - Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas. Abatimiento de planos. Determinación de sus elementos. Aplicaciones. Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones.	1. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la “visión espacial”, analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.	1.1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología) 1.2. Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Comunicación lingüística) 1.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados. (Sentido de la iniciativa y	- 40% en ejercicios escritos y dibujados, sobre los contenidos y estándares. - 60% en pruebas objetivas individual es escritas y dibujadas sobre los contenidos y estándares.

Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones. Construcción de figuras planas. Afinidad entre proyecciones. Problema inverso al abatimiento. - Cuerpos geométricos en sistema diédrico: Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares. Determinación de sus secciones principales. Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones. Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas.	2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.	espíritu emprendedor, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología) 2.1. Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Comunicación lingüística) 2.2. Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Comunicación lingüística) 2.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología) 2.4. Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología) 2.5. Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)	
---	--	--	--

SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN SISTEMA AXONOMÉTRICO			
3ª EVALUACIÓN			
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN / CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
- Sistemas axonométricos ortogonales: Posición del triedro fundamental. Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema. Determinación de coeficientes de reducción. Tipología de las axonometrías ortogonales. Ventajas e inconvenientes. Representación de figuras planas. Representación simplificada de la circunferencia. Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones.	3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.	3.1. Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección. (Aprender a aprender, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología) 3.2. Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios. (Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología) 3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)	- 40% en ejercicios escritos y dibujados, sobre los contenidos y estándares. - 60% en pruebas objetivas individuales escritas y dibujadas sobre los contenidos y estándares.

DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS

1ª- 2ª- 3ª EVALUACIÓN

(se trabajarán estos contenidos todos los viernes a lo largo del curso)

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN / CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
- Elaboración de bocetos, croquis y planos. El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual. - El proyecto: tipos y elementos. Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas. Elaboración de las primeras ideas. Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas.	1. Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.	1.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo técnico. (Competencias sociales y cívicas, Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor) 1.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen. (Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales) 1.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas. (Comunicación lingüística, Competencias sociales y cívicas) 1.4. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación. (Sentido de la	- 40% en ejercicios escritos y dibujados, sobre los contenidos y estándares. - 60% en pruebas objetivas individual es escritas y dibujadas sobre los contenidos y estándares.

- Elaboración de dibujos acotados. Elaboración de croquis de piezas y conjuntos. Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción. - Presentación de proyectos. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo. Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos. Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas. Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas. Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.	2. Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.	iniciativa y espíritu emprendedor, Comunicación lingüística) 2.1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo Técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización. (Competencia digital) 2.2. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad. (Competencia digital) 2.3. Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado. (Competencia digital, Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor) 2.4. Presenta los trabajos de Dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados. (Competencia digital)	
--	--	--	--

4.4.3 METODOLOGÍA DIDÁCTICA EN EL BACHILLERATO

La **metodología** de la materia se ha organizado de manera que el proceso de enseñanza y aprendizaje se adapte a las características particulares de los alumnos a través de:

- El planteamiento de actividades en las cuales partiendo de las pautas marcadas por el profesor cada alumno deba buscar soluciones personales.
- El planteamiento de actividades variadas que motiven el interés de los alumnos y al mismo tiempo despierten su curiosidad.
- El planteamiento de actividades destinadas a unos determinados grupos de alumnos en función de sus características.
- El diseño de actividades de dificultad o complejidad creciente que puedan atender a las capacidades de alumnos con diferentes niveles y aptitudes, de manera que sea el propio alumno en su práctica el que establezca su progresión.
- La metodología didáctica del bachillerato favorecerá la capacidad del alumno para aprender por sí mismo, para trabajar en equipo y para aplicar los métodos apropiados de investigación. De igual modo subrayará la relación de los aspectos teóricos de las materias con sus aplicaciones prácticas.
- Se animará a los alumnos a que diseñen ejercicios propios y a que busquen solución a problemas planteados por ellos mismos.
- Se propondrá con frecuencia la búsqueda por parte de los alumnos de los fundamentos que se esconden tras determinados mecanismos geométricos.
- Se fomentará la participación activa de los alumnos.
- Se utilizarán los medios informáticos del aula para hacer más amenos y comprensibles o ampliar algunos conceptos.
- Al tiempo que el profesor explique cada unidad, se irán resolviendo los problemas oportunos. Al finalizar cada tema, se continuará resolviendo ejercicios, que se propondrán para ser trabajados en clase o en casa y seguidamente se acordará con los alumnos la fecha del examen de ese tema.
- Se utiliza el aula virtual como organizadora de todos los contenidos y actividades, utilizando rúbricas en la evaluación. Los alumnos pueden hacer un seguimiento de todas sus calificaciones en cada evaluación.

4.4.3.1 ALUMNOS DE EXCELENCIA

Características del Programa de Excelencia:

- Los alumnos que cursen este programa realizarán un proyecto de investigación que se desarrollará a lo largo de todo el primer curso y parte del segundo.
- En el programa de excelencia se organizan actividades, cursos o seminarios de profundización en las distintas materias que componen el plan de estudios, a las cuales asisten de manera voluntaria los alumnos según sus intereses académicos y personales. Estas actividades se realizan fuera del horario lectivo.

Teniendo en cuenta estas características la metodología a seguir será la siguiente:

- Se procurará profundizar en las peculiaridades de los contenidos, proponiendo la realización de ejercicios adicionales, de mayor dificultad.
- Se facilitará a los alumnos de forma regular a través de Classroom el acceso a artículos, documentos, webs, que desarrollan temas relacionados con la aplicación profesional y artística del Dibujo Técnico, en el entorno del Diseño Industrial, Arquitectura, Diseño Gráfico, etc.

Por otra parte, los alumnos que van a desarrollar sus **proyectos de investigación** en el entorno de la materia del Dibujo Técnico, dispondrán de un tutor, que será la misma profesora de la materia, y que colaborará, ayudará, orientará...en todos aquellos aspectos que sean necesarios para la óptima realización de este trabajo, desde la elección del tema, o la inscripción en la secretaría del Centro, hasta la presentación final.

El tiempo en el que la profesora podrá colaborar será los jueves por la tarde una vez terminado el horario de mañana, y en cualquier otro momento en el que fuera de clase los alumnos y el profesor dispongan de tiempo.

El resto de alumnos aunque estén desarrollando proyectos de otras materias serán atendidos por el profesor en los horarios expresados anteriormente.

El horario de tarde se utilizará para profundizar en aspectos concretos próximos a la materia, preparación de prácticas y especialmente asistencia a conferencias.

Durante este curso dos alumnas y un alumno están realizando proyectos de investigación dirigidos por la profesora de Dibujo Técnico.

4.4.4 MATERIALES, TEXTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Se utiliza regla milimetrada, escuadra, cartabón, compás y transportador de ángulos.

Se utiliza como libro de texto los libros de Dibujo Técnico, de la Editorial EDITEX.

El aula dispone de Pizarra Digital interactiva sobre la que se dibuja y exponen los contenidos.

En la pizarra de pared se realizan las explicaciones necesarias ayudándose de tizas de colores y de materiales de dibujo específicos.

El Departamento dispone de libros de texto de otras Editoriales y de otros materiales específicos de los diversos temas tratados.

Diversas páginas web de internet sirven de apoyo a todos los contenidos, proponiendo vídeos con las explicaciones de los diferentes trazados. Además se realizarán vídeos propios en aquellos casos en los que no se disponga de material ya editado publicándolos en el aula virtual.

Se organiza toda la materia en torno al Aula Virtual, proponiendo materiales, planteando actividades y evaluando a través de rúbricas en las actividades propuestas.

Se iniciará a los alumnos en el manejo de programas de Diseño asistido por ordenador.

4.4.5 PROCEDIMIENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Criterios generales:

40% actividades y 60% exámenes

Apuntes y ejercicios de clase: Se calificará positivamente, siempre que se presente con todos los contenidos teóricos y ejercicios que la profesora haya ido indicando para ello, además del correcto orden, limpieza, expresión escrita, ortografía y caligrafía.

La custodia de los trabajos y actividades será responsabilidad de los alumnos/as, que tendrán la obligación de conservarlos en buenas condiciones y ordenados cronológicamente.

Las láminas de actividades y ejercicios se deben entregar en el plazo indicado, pasado ese plazo no se evaluarán a no ser que exista una causa debidamente justificada. Las faltas han de justificarse a través de Raíces o correo Educamadrid

Cada actividad tendrá dos **plazos de entrega**:

1ª fecha: se calificará hasta 10 puntos.

2ª fecha hasta una semana después de la primera indicada: se califica restando 2 puntos.

Pasada la 2ª fecha no se podrá entregar.

La nota final será la media aritmética de las tres evaluaciones, siendo el aprobado un 5 (se redondeará a partir del 4,5)

4.4.6 PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES

Hay una prueba objetiva escrita y dibujada de carácter teórico-práctico para mejorar los resultados de los alumnos suspensos sobre los contenidos de cada evaluación, después de celebradas las correspondientes sesiones de evaluación en cada trimestre. Prevalecerá la mejor calificación obtenida entre la evaluación y el ejercicio de recuperación correspondiente.

En junio, los alumnos suspensos o aprobados por media aritmética de tres las evaluaciones, podrán realizar una prueba objetiva escrita y dibujada, de carácter teórico-práctico, sobre los contenidos del curso que permiten subir la calificación final de Junio (nunca bajarla).

En las pruebas objetivas el alumnado tiene que aportar su propio material.

Cada prueba objetiva no realizada por el alumnado tiene una calificación de cero.

Solo se repetirá la prueba objetiva en el caso de alumnos con falta de asistencia debidamente justificada mediante la certificación por un organismo oficial y con el visto bueno por el/la profesor/a afectado.

Los alumnos que copien en pruebas objetivas o tengan un comportamiento disruptivo en ellas a juicio del profesor/a, tienen una calificación de cero.

Para aprobar es necesario obtener una calificación mínima de 5 entre 0 y 10. Se aplica un redondeo para llegar al número entero mas cercano.

4.4.7 ALUMNOS CON PÉRDIDA DE LA EVALUACIÓN CONTINUA

Los alumnos absentistas serán evaluados mediante un examen final en la evaluación ordinaria en las mismas condiciones que el resto de sus compañeros.

4.4.8 ALUMNOS CON LA MATERIA DE 1º BACHILLERATO PENDIENTE

Obtendrán una nota media de 5 si aprueban las dos primeras evaluaciones de 2º curso y realizan las actividades de Geometría Plana de 1º propuestas a través de Classroom. Estas actividades se deben entregar en plazo y aprobar con una nota mínima de 5 puntos.

Aquellos alumnos que deseen obtener mas nota en la materia, pueden realizar una prueba objetiva el día 26 de abril de 2023 a 7ª hora.

4.4.9 PRUEBAS EXTRAORDINARIAS

Los alumnos suspensos en la evaluación ordinaria tienen una prueba objetiva escrita y dibujada de carácter teórico-práctica sobre los contenidos de cada curso correspondiente.

En las pruebas objetivas el alumnado tiene que aportar su propio material.

Los alumnos que copien en pruebas objetivas o tengan un comportamiento disruptivo en ellas a juicio del profesor/a, tienen una calificación de cero.

Para aprobar es necesario obtener una calificación mínima de 5 entre 0 y 10. Se aplica un redondeo para llegar al número entero mas cercano.

4.4.10 MEDIDAS ORDINARIAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La **metodología** de la materia se ha organizado de manera que el proceso de enseñanza y aprendizaje se adapte a las características particulares de los alumnos a través de:

- El planteamiento de actividades en las cuales partiendo de las pautas marcadas por el profesor cada alumno deba buscar soluciones personales.
- El planteamiento de actividades variadas que motiven el interés de los alumnos y al mismo tiempo despierten su curiosidad.
- El diseño de actividades de dificultad o complejidad creciente que puedan atender a las capacidades de alumnos con diferentes niveles y aptitudes, de manera que sea el propio alumno en su práctica el que establezca su progresión.

4.5 DIBUJO ARTÍSTICO II

4.5.1 OBJETIVOS GENERALES

Partiendo de las destrezas y conocimientos previos adquiridos de forma general en la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de la ESO, en Bachillerato se profundizará en las destrezas y conceptos del Dibujo como herramienta del pensamiento que participa en el proceso creativo, comunicativo, plástico y visual, contribuyendo a adquirir las competencias necesarias para la formación permanente del individuo. Las materias Dibujo Artístico I y II aportan conocimientos teóricos, técnicos y estéticos, fomentando un pensamiento divergente. El aprendizaje estético debe realizarse sobre bases teóricas y prácticas, fomentando la creatividad, el espíritu de investigación y la formación permanente. De forma gradual y secuencial, los conocimientos y destrezas adquiridos en Dibujo Artístico I deben ser la base sobre la que se asiente Dibujo Artístico II. Se enseñará y se aplicará el principio de partir de lo más general a lo más particular, para que el alumnado vaya adquiriendo las habilidades y conceptos para construir aprendizajes significativos, mediante el diseño de proyectos globales. En Dibujo Artístico I el alumnado trabaja la materia de forma más objetiva, para dedicar el segundo curso a aspectos más subjetivos, desarrollando su potencial creador orientado hacia las múltiples alternativas formativas artísticas más acordes con sus intereses. Al trabajar de forma creativa, el alumnado desarrolla la capacidad crítica aplicándola a sus propias creaciones y a las de sus compañeros; valora el Hecho Artístico y disfruta de él, sensibilizándose hacia el entorno para el disfrute estético y como aspecto motivador para su desarrollo creativo, potenciando la competencia de conciencia y expresión cultural; debe conocer los antecedentes artísticos y las aportaciones que se han hecho al Dibujo y las Artes Plásticas y el Diseño en general por artistas a través de la Historia, y sobre todo la presencia y función del Dibujo en las manifestaciones artísticas contemporáneas. El conocimiento de la evolución y su valoración positiva del Dibujo Artístico como lenguaje expresivo, comunicativo y proyectual reforzará las aplicaciones del Dibujo Artístico en una sociedad cada vez más tecnológica e inmediata. La asignatura de Dibujo Artístico en esta etapa debe proporcionar un panorama amplio de sus aplicaciones, orientando y preparando a otras enseñanzas posteriores que el alumnado pueda cursar, ya sean artísticas o tecnológicas, como base para la formación de profesionales creativos: Enseñanzas Artísticas Superiores, Enseñanzas Profesionales de Artes Plásticas y Diseño, Bellas Artes y otras afines. Enseñanzas creativas en sus múltiples facetas, interiores, moda, producto, gráfico, multimedia, joyería, ilustración, diseño web, multimedia, etc.

4.5.2 DIBUJO ARTÍSTICO II: CONTENIDOS. CRITERIOS DE EVALUACIÓN. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE. COMPETENCIAS CLAVE

DIBUJO ARTÍSTICO II		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE competencias clave
Bloque 1. La forma. Estudio y transformación Análisis y representación de la forma: apunte, boceto, croquis. Dibujo analítico y sintético	1.Desarrolla la destreza dibujística con distintos niveles de iconicidad. 2. Interpretar un a forma u objeto según sus intenciones comunicativas.	1.1. Interpreta y aplica formas u objetos atendiendo a diversos grados de iconicidad (apuntes, bocetos, croquis...), con diferentes técnicas gráficas y según sus funciones comunicativas (ilustrativas, descriptivas, ornamentales o subjetivas). d), f), g) 2.1. Analiza la configuración de las formas naturales y artificiales discriminando lo esencial de sus características formales, mediante la ejecución gráfica y la discusión verbal y escrita. d), f), g)
Bloque 2: La expresión de la subjetividad Psicología de la forma y la composición Memoria visual. Dibujo de retentiva. Dibujo gestual. Valor expresivo de la luz y el color. Sinestesias.	1. Desarrollar la capacidad de representación de las formas mediante la memoria y retentiva visual. 2. Elaborar imágenes con distintas funciones expresivas utilizando la memoria y retentiva visual. 3. Investigar sobre la expresividad individual, con el lenguaje propio de la expresión gráfico-plástica	1.1 Representa formas aprendidas mediante la percepción visual y táctil atendiendo a sus características formales esenciales. d), f), g) 2.1. Expresa sentimientos y valores subjetivos mediante la representación de composiciones figurativas y abstractas de formas y colores (funciones expresivas). d), f), g) 2.2. Experimenta con métodos creativos de memorización y retentiva para buscar distintas representaciones mediante valores lumínicos, cromáticos y compositivos, un mismo objeto o composición. d), f), g) 3.1. Analiza de forma verbal y escrita, individual y colectivamente, obras propias o ajenas, atendiendo a sus valores subjetivos. a), d),f), g)
Bloque 3. Dibujo y perspectiva	1. Representar gráficamente con diferentes niveles de iconicidad, las formas,	1.1. Comprende y representa las formas desde distintos puntos de vista. d), f), g)

La perspectiva lineal. Dibujo geométrico. Espacios interiores, exteriores, urbanos y naturales.	aisladas o en una composición, el entorno inmediato, interiores y exteriores, expresando las características espaciales, de proporcionalidad, valores lumínicos y cromáticos.	1.2. Observa el entorno como un elemento de estudio gráfico y elabora composiciones cromáticas y lineales, atendiendo a las variaciones formales según el punto de vista. d), f), g) 1.3. Representa los objetos aislados o en un entorno conociendo los aspectos estructurales de la forma, posición y tamaño de sus elementos. d), f), g)
Bloque 4. El cuerpo humano como modelo Nociones básicas de anatomía Proporciones. Antropometría. El retrato. Facciones y expresiones. El cuerpo en movimiento.	1. Analizar las relaciones de proporcionalidad de la figura humana. 2. Representar la figura humana, su entorno, identificando las relaciones de proporcionalidad entre el conjunto y sus partes. 3. Experimentar con los recursos gráfico-plásticos para representar el movimiento y expresividad de la figura humana.	1.1. Comprende la figura humana como un elemento de estudio gráfico y expresivo, mediante la observación y reflexión de obras propias y ajenas. d), f), g) 1.2. Analiza la figura humana atendiendo a sus relaciones de proporcionalidad mediante la observación del natural o con modelos estáticos. d), f), g) 2.1. Representa la figura humana atendiendo a la expresión global de las formas que la componen y la articulación y orientación de la estructura que la define. d), f), g) 3.1. Es capaz de representar y captar el movimiento de la figura humana de forma gráfico-plástica aplicando diferentes técnicas. d), f), g) 3.2. Elabora imágenes con distintos procedimientos gráfico plásticos y distintas funciones expresivas con la figura humana como sujeto. d), f), g)
Bloque 5. El dibujo en el proceso creativo El Dibujo en el proceso de proyectación.	1. Conocer y aplicar las herramientas digitales de dibujo y sus aplicaciones en la creación gráfico-plástica. 2. Valorar la importancia del Dibujo como herramienta del pensamiento y del	1.1. Conoce y aplica las herramientas del Dibujo Artístico digital utilizando las TIC en procesos creativos. c), d), f), g) 2.1. Valora la importancia del Dibujo Artístico en los procesos proyectivos elaborando proyectos conjuntos con

El Dibujo Artístico en las Enseñanzas Artísticas, Técnicas y Científicas. El Dibujo Artístico con herramientas digitales.	conocimiento de su terminología, materiales y procedimientos para desarrollar el proceso creativo con fines artísticos, tecnológicos o científicos, así como las posibilidades de las TIC. 3. Mostrar una actitud autónoma y responsable, respetando las producciones propias y ajenas, así como el espacio de trabajo y las pautas indicadas para la realización de actividades, aportando al aula todos los materiales necesarios.	otras disciplinas artísticas o no del mismo nivel o externos. d), f), g) 2.2. Demuestra creatividad y autonomía en los procesos artísticos proponiendo soluciones grafico-plásticas que afianzan su desarrollo personal y autoestima. d), f), g) 2.3. Está orientado y conoce las posibilidades del Dibujo Artístico en la Enseñanzas Artísticas, Tecnológicas y Científicas con ejemplos claros y contacto directo con artistas, diseñadores, científicos y técnicos. c), d), f), g) 2.4. Selecciona, relaciona y emplea con criterio la terminología específica en puestas en común, de sus proyectos individuales o colectivos fomentando la participación activa y crítica constructiva. a), d), f), g) 2.5. Utiliza con propiedad los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos. d), f), g) 3.1. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades. e), f)
---	--	---

TEMPORALIZACIÓN

1er TRIMESTRE: BLOQUES 1 y 5.

2º TRIMESTRE: BLOQUES 2, 3 y 5.

3er TRIMESTRE: 2, 3, 4 y 5

4.5.3 METODOLOGÍA DIDÁCTICA

La materia Dibujo Artístico requiere una metodología variada que abarque aspectos técnicos, expresivos e imaginativos y visuales que tengan su base en los principios de enseñanza individualizada, creativa e integradora, con el propósito de contribuir a la formación integral de la persona en una sociedad cada vez más plural.

El alumnado de Dibujo Artístico tendrá que conocer ciertos aspectos teóricos para apreciar y generar trabajos artísticos, pero el desarrollo de la materia debe abordarse desde un punto de vista eminentemente práctico. La adquisición de los conocimientos, las destrezas y las competencias clave han de producirse desde la experiencia, la experimentación y la reflexión acerca del trabajo realizado.

La práctica docente favorecerá el pensamiento divergente, mediante el cual un individuo es capaz de producir soluciones diferentes, nuevas y originales, potenciando actitudes activas y receptivas ante la sociedad y la naturaleza e impulsando, así, el desarrollo de la creatividad y de la sensibilidad. Promoverá actitudes y valores sociales de igualdad entre hombres y mujeres y el respeto a los derechos humanos para la superación de estereotipos, prejuicios o situaciones de discriminación social.

El profesorado mantendrá una actitud flexible y abierta y ha de ser capaz de diseñar tareas o situaciones de aprendizaje que posibiliten la resolución de problemas y la aplicación de los conocimientos aprendidos, partiendo de los conocimientos previos y las experiencias personales del alumnado. La planificación de actividades significativas, con unos objetivos y contenidos bien definidos y claros, permitirá a los alumnos y alumnas ir adquiriendo los conocimientos y desarrollando las competencias a la vez que se expresan de un modo personal.

Para cada tema o bloque de temas se partirá de:

- 1.- Exposición teórica, con posible visionado vía web de material gráfico e ilustraciones y consulta de libros relacionados con el tema.
- 2.- Propuesta de ejercicio. Opciones. Materiales de trabajo y tiempo disponible.
- 3.- Realización.
- 4.- Seguimiento individual del desarrollo de los distintos procesos y discusión.
- 5.- Valoración del ejercicio.

Generalmente se considera que al principio de la "carrera artística", la cantidad es más importante que la calidad. Ésta surge basándose en tanteos y errores, gracias al impulso de hacer, de crear, combinado con la debida orientación y estímulos. Por tanto al menos el 80% del tiempo disponible en el aula estará dedicado a la puesta en práctica de los contenidos por parte del alumno, dedicándose el profesor a orientar dicha actividad de forma individualizada, o insistiendo a la generalidad del grupo en los distintos aspectos que convenga resaltar a medida que los alumnos desarrollan su trabajo.

4.5.4 MATERIALES, TEXTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS

La exposición de los aspectos teóricos de cada unidad se ilustrará con imágenes procedentes de distintos manuales relacionados con el tema, con ejemplos prácticos realizados por otros alumnos o por el profesor, con reproducciones o imágenes web de obras de Arte significativas, o incluso con documentación audiovisual sobre la obra de distintos artistas.

Para la realización de ejercicios prácticos, se ha habilitado un aula que dispone de 6 mesas de dibujo y de 3 caballetes con sus correspondientes tableros, además de diversos elementos susceptibles de utilización como modelos: relieves y figuras exentas de escayola, sólidos geométricos, elementos naturales y artificiales (plantas, telas...), con los necesarios soportes para su exposición y focos para controlar la incidencia de la luz sobre ellos.

Los materiales específicos a utilizar por el alumno están ligados a cada bloque de contenidos de forma flexible:

Primer trimestre

- Lápices blandos
- Barra de grafito (6B)
- Tinta China
- Rotuladores
- Soportes: papel variado (Basick, fino - 90 gr., de embalar...)

Segundo trimestre

- Lápices blandos
- Barra de grafito (6B)
- Carboncillos, difuminas, trapos
- Barras CONTÉ
- Tinta China
- Soportes: papel Ingres, papel Canson, papel Torreón, papel de embalar.

Tercer trimestre

- Lápices blandos
- Témperas, acrílicos, tintas
- Pinceles, pocillos, trapos
- Soportes: cartulina BASICK blanca, cartulinas de colores, cartones.

4.5.5 PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Serán objeto de evaluación los siguientes aspectos:

-Los contenidos teóricos conceptuales, que podrán medirse a través de controles escritos y trabajos de investigación.

-Las prácticas gráfico-plásticas, que se valorarán a través de la observación y la corrección de ejercicios y que servirán para medir:

- *nivel de adecuación a la propuesta:

- *Comprensión del tema planteado, la capacidad de relacionar los objetivos y contenidos teóricos con las propuestas prácticas que los evidencien.

- *niveles de percepción de la forma

- *niveles conceptuales de expresión

- *técnicas procedimentales:

- *desarrollo de las habilidades prácticas que implica la materia (correcto manejo de materiales y correcta aplicación de las técnicas propuestas), la valoración de la claridad de la representación en los ejercicios que exijan limpieza y precisión.

- *creatividad o búsqueda de expresividad y resultados originales en los planteamientos más subjetivos.

- *interés por la propia asignatura con actitud receptiva y de colaboración, la asistencia habitual y aprovechamiento del tiempo disponible en el aula, el afán por mejorar las habilidades técnicas con la práctica continuada, la entrega de los ejercicios propuestos dentro del plazo señalado, el respeto hacia los materiales e instalaciones del centro y hacia los trabajos de los compañeros.

Los ejercicios realizados a lo largo del curso se irán evaluando de forma continuada e individual. El proceso de evaluación continua tiene una incidencia directa sobre la propia asimilación de conceptos y procedimientos por parte del alumno, y debe de orientarle en cualquier momento sobre sus posibilidades, logros y aspectos susceptibles de mejora a lo largo del curso; es decir, servir como estímulo didáctico. Por ello, se tendrá en cuenta el punto de partida del alumno/a, pero siempre haciéndole ver el nivel que cursa y su responsabilidad a este respecto, recordándole que debe cumplir unos objetivos y que la asignatura de Dibujo Artístico es una materia específica e instrumental del bachillerato que eligió.

4.5.6 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

De cada una de las unidades temáticas se plantearán varios **ejercicios a realizar en el aula**, sobre distintos soportes pero habitualmente de formato amplio (DIN-A3, DIN-A2, 50 x 70 cm.) que se calificarán numéricamente de 1 a 10, atendiendo a los criterios expuestos anteriormente reflejados en rúbricas que cada alumno podrá ver en su tarea de Classroom donde serán calificadas.

Además se propondrán otro tipo de **ejercicios de carácter complementario**, que el alumno realizará mayoritariamente **fuera del aula y en diversos formatos** (proyectos, apuntes del exterior, estudios de espacios y objetos cotidianos, análisis gráficos de diferentes obras de arte, bosquejos y anotaciones sobre posibles proyectos subjetivos...), dirigidos principalmente a mejorar las propias habilidades y a satisfacer los intereses individuales de cada alumno.

La valoración de todos estos trabajos constituirá el **70%** de la calificación.

Al término de cada trimestre se realizará una **prueba objetiva de carácter práctico y teórico** en la que se demuestre la asimilación de las habilidades perceptivas y gráficas por parte del alumno, semejante a los ejercicios planteados en el mismo período pero sin las indicaciones y ayuda del profesor durante su realización. La calificación obtenida en ella se traducirá en un **30%** de la nota del trimestre.

Es importante señalar que, puesto que la calificación final de cada evaluación y del curso ha de realizarse mediante números enteros, las medias obtenidas se redondearán según las normas matemáticas de redondeo por exceso y por defecto.

La entrega de las actividades, láminas, ejercicios, proyectos en grupo, etc. Será en la fecha prevista designada dejando tiempo suficiente y amplio, pasada esta fecha no se recogerán los trabajos.

4.5.7 RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES

Para **la recuperación de las evaluaciones**, el alumno deberá presentarse a un examen de recuperación y entregar los trabajos propuestos. La fecha de presentación de ejercicios y láminas, se establecerá en a comienzos del segundo o tercer trimestre en cada caso, no admitiéndose ninguna actividad fuera del plazo establecido para la entrega de las mismas.

Las actividades deberán superar la calificación de 5 para que el alumno recupere la evaluación correspondiente.

Además de los criterios de evaluación específicos de cada unidad, se valorará de cada una de estas actividades:

- La presentación y limpieza óptimas del ejercicio.
- La adecuada utilización de las técnicas gráfico-plásticas y su adecuación al ejercicio propuesto.
- La creatividad y originalidad de la propuesta.
- El rigor en la consecución.
- El proceso creativo de cada actividad (bocetos, croquis, documentación previa del alumno,...)

La nota obtenida en la recuperación de cada evaluación se obtendrá de la media ponderada de las calificaciones obtenidas en los trabajos presentados, atendiendo a los siguientes porcentajes:

50% láminas

50% examen

Quien no apruebe la 3ª evaluación y la nota media de las tres evaluaciones no esté aprobada con un 5 (el 4,5 en adelante se redondeará a 5) debe realizar la **Prueba Global de Recuperación Ordinaria**.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN PARA LA EVALUACIÓN FINAL ORDINARIA.

La calificación final del curso en convocatoria ordinaria se consignará de acuerdo con los siguientes criterios:

- Tendrán calificación final positiva aquellos alumnos cuya nota final obtenida de la media aritmética de las calificaciones de las tres evaluaciones sea 5 o superior.
- Tendrán calificación final negativa aquellos alumnos que hayan obtenido calificación inferior a 5 en la media aritmética de las calificaciones de las tres evaluaciones.
- Los alumnos con calificación final negativa tendrán derecho a ser evaluados y calificados en una convocatoria al final del curso (junio-ordinaria) en la que tendrán oportunidad de recuperar la evaluación o evaluaciones suspensas. Para ello, el alumno, deberá presentar los trabajos o actividades propuestos como recuperación (50% de la nota) además de la realización de un examen teórico -práctico (50% de la nota)

4.5.8 MEDIDAS DE APOYO Y/O REFUERZO EDUCATIVO

Dado el nivel y las características de la materia, no son necesarias medidas especiales. El carácter abierto, con soluciones divergentes, de una buena parte de los ejercicios planteados, contribuirá necesariamente al desarrollo y mejora de las habilidades particulares de cada alumno.

4.5.9 ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN PARA LOS ALUMNOS QUE PIERDAN EL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTINUA

La falta de asistencia a clase de modo reiterado impide la aplicación de los criterios normales de evaluación y de la evaluación continua, en cuyo caso el alumno será convocado para su evaluación en la convocatoria ordinaria final de junio.

Los alumnos serán evaluados por bloques de contenidos. Se desarrollarán una serie de actividades que abordarán los contenidos mínimos de cada trimestre. El alumno deberá presentar dichas actividades dentro de un periodo de tiempo que será establecido por el Departamento. **Estas actividades tendrán el valor del 50% de la nota. Realizará además, un examen teórico-práctico con un valor del 30% de la nota.**

El alumno deberá respetar los plazos de presentación de actividades fijados por el Departamento de Dibujo, no admitiéndose ningún trabajo fuera de la fecha prevista.

4.5.10 PRUEBAS EXTRAORDINARIAS DE JUNIO

El alumno que deba presentarse a la prueba extraordinaria de junio, será informado en el Plan de Trabajo que se le entregará en junio con las actividades que deberá presentar.

El Plan de Trabajo se entregará cuando se entregue el boletín de notas de la evaluación final ordinaria en junio.

La calificación de la evaluación extraordinaria se ponderará de la siguiente forma:

- Actividades de recuperación: 50%
- Prueba extraordinaria: 50%

4.5.11 MEDIDAS ORDINARIAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La enseñanza individualizada supone conocer el desarrollo personal del alumnado adaptando los contenidos establecidos, las competencias o capacidades a desarrollar, los métodos pedagógicos y las estrategias necesarias en todo proceso de enseñanza-aprendizaje a los intereses y capacidades de cada persona, con el fin de lograr los objetivos y el grado de adquisición de las competencias que permitan una formación continua.

El carácter abierto, con soluciones divergentes, de una buena parte de los ejercicios planteados, contribuirá necesariamente al desarrollo y mejora de las habilidades particulares de cada alumno.