

DEPARTAMENTO DE DIBUJO
PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA ANUAL
CURSO 2021-22

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	ATENCIÓN A LOS ALUMNOS EN CADA UNO DE LOS ESCENARIOS COVID-19	6
3.4	ADECUACIÓN DE LAS PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS EN RELACIÓN CON LA CRISIS SANITARIA PROVOCADA POR LA COVID-19	6
3.5	GARANTÍAS PARA UNA EVALUACIÓN OBJETIVA.....	6
3.6	PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y AMPLIACIÓN PARA EL MES DE JUNIO	7
3.7	PARTICIPACIÓN DEL DEPARTAMENTO EN EL DESARROLLO SEMINARIOS Y PROYECTOS EN EL CENTRO	7
3.8	ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES	7
3.9	PLAN PARA EL FOMENTO DE LA LECTURA	8
3.10	TRATAMIENTO DE LOS ELEMENTOS TRANSVERSALES.....	9
3.11	EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE.....	9
3.12	PLANES DE MEJORA DE LOS RESULTADOS ACADÉMICOS	12
4	PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA POR MATERIAS	12
4.1	EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL DE 1º Y 2º ESO	12
	OBJETIVOS GENERALES.....	12
4.1.1	CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE, COMPETENCIAS CLAVE 1º ESO	16
4.1.2	CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE, COMPETENCIAS CLAVE 2º ESO	21
4.1.3	METODOLOGÍA Y RECURSOS DIDÁCTICOS.....	26
4.1.4	PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	31
4.1.5	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	32
4.1.6	PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES	32
4.1.7	MEDIDAS DE APOYO O REFUERZO EDUCATIVO	32
4.1.8	PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN PARA LOS ALUMNOS CON LA MATERIA PENDIENTE DEL CURSO ANTERIOR.	33
4.1.9	MEDIDAS ORDINARIAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	33
4.2	DIBUJO TÉCNICO BACHILLERATO	36
4.2.1	OBJETIVOS GENERALES	36
4.2.2	DIBUJO TÉCNICO I TEMPORALIZACIÓN. CONTENIDOS. CRITERIOS DE EVALUACIÓN. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE. COMPETENCIAS CLAVE.	37
4.2.3	TEMPORALIZACIÓN. CONTENIDOS. CRITERIOS DE EVALUACIÓN. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE. COMPETENCIAS CLAVE.	41
4.2.4	METODOLOGÍA DIDÁCTICA	45
4.2.5	MATERIALES, TEXTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	46
4.2.6	PROCEDIMIENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE 1º DE BACHILLERATO	46
4.2.7	PROCEDIMIENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE 2º DE BACHILLERATO	47
4.2.8	PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES	47
4.2.9	ALUMNOS CON PÉRDIDA DE LA EVALUACIÓN CONTINUA	48
4.2.10	PENDIENTES DE DIBUJO TÉCNICO I	48
4.2.11	PRUEBAS EXTRAORDINARIAS	48

4.2.12	ACTIVIDADES DE REFUERZO Y AMPLIACIÓN A REALIZAR EN JUNIO ENTRE LA EVALUACIÓN ORDINARIA Y LA EXTRAORDINARIA EN DIBUJO TÉCNICO I.....	48
4.2.13	MEDIDAS ORDINARIAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	49
4.3	DIBUJO TÉCNICO BACHILLERATO DE EXCELENCIA	50
4.3.1	OBJETIVOS GENERALES	50
4.3.2	DIBUJO TÉCNICO I :TEMPORALIZACIÓN. CONTENIDOS. CRITERIOS DE EVALUACIÓN. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE. COMPETENCIAS CLAVE.	51
4.3.3	DIBUJO TÉCNICO II: TEMPORALIZACIÓN. CONTENIDOS. CRITERIOS DE EVALUACIÓN. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE. COMPETENCIAS CLAVE.	55
4.3.4	METODOLOGÍA DIDÁCTICA EN EL BACHILLERATO DE EXCELENCIA.....	59
4.3.5	MATERIALES, TEXTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	60
4.3.6	PROCEDIMIENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE 1º DE BACHILLERATO	60
4.3.7	PROCEDIMIENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE 2º DE BACHILLERATO	61
4.3.8	PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES	62
4.3.9	ALUMNOS CON PÉRDIDA DE LA EVALUACIÓN CONTINUA	62
4.3.10	PRUEBAS EXTRAORDINARIAS	62
4.3.11	ACTIVIDADES DE REFUERZO Y AMPLIACIÓN A REALIZAR EN JUNIO ENTRE LA EVALUACIÓN ORDINARIA Y LA EXTRAORDINARIA EN DIBUJO TÉCNICO I.....	62
4.3.12	MEDIDAS ORDINARIAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	63
4.4	DIBUJO ARTÍSTICO BACHILLERATO.....	63
4.4.1	OBJETIVOS GENERALES	63
4.4.2	DIBUJO ARTÍSTICO I: TEMPORALIZACIÓN. CONTENIDOS. CRITERIOS DE EVALUACIÓN. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE. COMPETENCIAS CLAVE.	64
4.4.3	DIBUJO ARTÍSTICO II: TEMPORALIZACIÓN. CONTENIDOS. CRITERIOS DE EVALUACIÓN. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE. COMPETENCIAS CLAVE	67
4.4.4	METODOLOGÍA DIDÁCTICA	70
4.4.5	MATERIALES, TEXTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS	70
4.4.6	PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	71
4.4.7	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	72
4.4.8	RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES.....	72
4.4.9	MEDIDAS DE APOYO Y/O REFUERZO EDUCATIVO	73
4.4.10	PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES.....	73
4.4.11	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN PARA LOS ALUMNOS QUE PIERDAN EL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTINUA	73
4.4.12	PRUEBAS EXTRAORDINARIAS DE JUNIO	74
4.4.13	MEDIDAS ORDINARIAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	74
4.4.14	ACTIVIDADES PARA LAS DOS ÚLTIMAS SEMANAS DE JUNIO	74

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.
- **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 1409/2015, de 18 de mayo, de la Consejería de Educación, Juventud y Deporte, por la que se regulan aspectos específicos de la Formación Profesional Básica en la Comunidad de Madrid.**
- **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).**
- **Orden 2572/2021, de 27 de agosto, de la Consejería de Educación, Universidades, Ciencia y Portavocía, por la que se establecen medidas que han de adoptar los centros docentes de la Comunidad de Madrid para la organización del curso 2021-2022 en relación con la crisis sanitaria provocada por la COVID-19.**
- Anexo II del documento elaborado por el Servicio de Inspección Educativa **“Orientaciones a los centros docentes para la elaboración de las decisiones relacionadas con el proceso de enseñanza y aprendizaje que deben incluirse en el plan de contingencia previsto en la resolución conjunta de las Viceconsejerías de Política Educativa y de Organización Educativa por la que se dictan instrucciones sobre medidas organizativas y de prevención, higiene y promoción de la salud frente a covid-19 en el curso 2021-2022”**

2 PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN DEL DEPARTAMENTO

Miembros del Departamento para el curso 2021-22

Los miembros del Departamento para el curso 2021-2022 del I.E.S. GUADARRAMA son:

D^a María José Pampín Bugallo. Jefe de Departamento. Imparte en Bachillerato:

Dibujo Técnico y Dibujo Artístico en 1º y 2º cursos.

Dibujo Técnico de 1º y 2º del Aula de Excelencia.

D. Saúl Mario Pérez Suchan, Imparte todos los grupos de EPVA en 1º y 2º de ESO.

Reunión de Departamento:

Lunes de 12.25 a 13.20 h.

Grupos:

Se imparten en inglés bilingüe todos los grupos de 1º y 2º de ESO que imparte D. Saúl M. Pérez.

En el resto de grupos de Bachillerato los alumnos desarrollan la materia en castellano.

3 ELEMENTOS COMUNES A TODOS LOS CURSOS

3.1 RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS.

Libros de texto ESO (obligatorios):

1º de ESO: Arts and Crafts A, Editorial Mc Graw Hill. ISBN: 978-84-486-1175-0

2º de ESO (grupos bilingües): Arts and Crafts B, Editorial Mc Graw Hill. ISBN: 978-84-486-1177-4

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

Espacios:

2 aulas de dibujo específicas, Dibujo 3.18 y Dibujo 3.20, esta última cuenta con cañón y ambas con ordenador. Los alumnos trabajaban siempre en ellas las asignaturas del departamento. Este año, a consecuencia de los cambios motivados por el COVID 19 los grupos de la ESO lo harán en su aula de referencia.

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 (en la programación de cada materia se especificarán los recursos utilizados)

3.3 ATENCIÓN A LOS ALUMNOS EN CADA UNO DE LOS ESCENARIOS COVID-19

En el caso de pasar a un ESCENARIO DE PRESENCIALIDAD II se mantendrían los criterios y metodología del escenario I, utilizando Google Classroom para planteamiento de actividades y desarrollo de contenidos para los alumnos que tengan que permanecer en casa de forma excepcional por enfermedad o cuarentena.

En el caso de pasar a un ESCENARIO DE NO PRESENCIALIDAD, se desarrollaría el trabajo a través de Google Classroom con la utilización de videoconferencias por Meet, adaptando las actividades y desarrollo de contenidos a estos dos medios, pero sin variación en estándares ni los criterios de calificación/ evaluación.

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

El Departamento no considera necesario adaptación de la Programación debido a la crisis sanitaria, dado que no se han observado carencias significativas en el curso anterior.

3.5 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. En bachillerato se publica toda esta información en cada una de sus aulas Classroom dividida en apartados para su mejor comprensión.

Una copia de esta programación quedará a disposición pública en la Dirección del Centro.

Esta programación será expuesta en la página web del centro en el apartado correspondiente a nuestro Departamento.

3.6 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 mínimos 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.

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.

3.7 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:

- LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE MEDIANTE LA INVESTIGACIÓN: CÓMO DIRIGIR PROYECTOS EN BACHILLERATO
- UN ESPACIO PARA LA EDUCACIÓN MULTIDISCIPLINAR: EL AULA DEL FUTURO DEL IES GUADARRAMA
- PROYECTO CREARTES. LAS ARTES COMO ELEMENTO MOTIVADOR DEL APRENDIZAJE EN EL IES GUADARRAMA.

3.8 ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

- **Exposiciones:** En función de la oportunidad, y si el escenario Covid lo permite, se podría realizar una visita con los alumnos de Bachillerato de Dibujo Técnico y Artístico a Madrid para ver alguna exposición que pueda resultar interesante a lo largo del curso y visitar una serie de lugares de interés arquitectónico. Se intentaría coordinar con Departamento de Ciencias, para afectar lo menos posible la organización de clases.

- **Exposiciones en el centro:** Se realizarán diversas exposiciones, tanto físicas como virtuales de los trabajos de los alumnos de Dibujo Artístico.
- Se tiene previsto participar 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.

3.9 PLAN PARA EL FOMENTO DE LA LECTURA

TRATAMIENTO DE LA COMPRESIÓN 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 propuestos en las materias de Lengua y Griego, así como un proyecto de dibujo basado en técnicas utilizadas en el cómic utilizando el material disponible en la Biblioteca.

3.10 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.

3.11 EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Nuestro departamento se compromete a realizar una evaluación de la praxis docente en base a los siguientes elementos:

- Evaluación de las notas obtenidas por los alumnos, en relación con las notas obtenidas en el resto de asignaturas.

- 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.		

3.12 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.

4 PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA POR MATERIAS

4.1 EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL DE 1º Y 2º ESO

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. Asimismo introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias, análisis de obras ajenas y conservación del patrimonio cultural.

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

4.1.1 CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE, COMPETENCIAS CLAVE 1º ESO

TRIMESTRE 1º DIBUJO TÉCNICO		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (COMPETENCIAS CLAVE)
<p>1. Útiles para el dibujo técnico: empleo de la escuadra y cartabón, representación de ángulos con el juego de escuadras.</p> <p>2. Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos.</p> <p>3. Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón.</p> <p>4. Trazado de perpendiculares y paralelas con compás.</p> <p>5. Ángulos. Clasificación, operaciones con ángulos. Suma, resta, divisiones.</p> <p>6. Proporcionalidad: división de un segmento mediante el Teorema de Thales.</p> <p>7. Lugares geométricos definición y trazados mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos.</p> <p>8. Resolución de trazados con rectas y curvas.</p>	<p>1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.</p> <p>2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.</p> <p>3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.</p> <p>4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.</p> <p>5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.</p> <p>6. Comprender el concepto de ángulo y</p>	<p>11. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma. (Aprender a aprender, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</p> <p>2.1 Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo. (Aprender a aprender, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</p> <p>3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión. (Aprender a aprender, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</p> <p>4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás. (Aprender a aprender, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</p> <p>5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilite. (Aprender a aprender, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</p>

<p>9. Los triángulos: clasificación y trazados: el baricentro, el incentro o el circuncentro.</p> <p>10. Los cuadriláteros: clasificación, trazados.</p> <p>11. Los Polígonos tipos de polígonos, concepto de polígono regular.</p> <p>12. La proporción: teorema de Thales.</p>	<p>bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.</p> <p>7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.</p> <p>8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.</p> <p>9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.</p> <p>10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.</p> <p>11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.</p> <p>12. Conocer lugares geométricos y definirlos.</p> <p>13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.</p> <p>14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).</p> <p>15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.</p>	<p>6.1. Identifica los ángulos de 30º, 45º, 60º y 90º en la escuadra y en el cartabón. (Aprender a aprender, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</p> <p>7.1 Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás. (Aprender a aprender, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</p> <p>8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás. (Aprender a aprender, (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología))</p> <p>9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás. (Aprender a aprender, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</p> <p>10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. (Aprender a aprender, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</p> <p>11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales. (Aprender a aprender, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología) 11.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales. (Aprender a aprender, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</p> <p>12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos. (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...) (Comunicación lingüística, Aprender a aprender)</p> <p>13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos. (Aprender a aprender, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Conciencia y expresiones culturales)</p> <p>14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un</p>
--	---	--

	<p>16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.</p> <p>17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.</p> <p>18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos</p> <p>19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.</p>	<p>lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas. (Aprender a aprender, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</p> <p>15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes. (Aprender a aprender, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</p> <p>16.1 Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto. (Aprender a aprender, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</p> <p>17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero. (Aprender a aprender, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Conciencia y expresiones culturales)</p> <p>18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal. (Aprender a aprender, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</p> <p>19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular. (Aprender a aprender, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Conciencia y expresiones culturales)</p>
--	--	---

TRIMESTRE 2º EXPRESIÓN PLÁSTICA		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (COMPETENCIAS CLAVE)
<p>1. Los elementos configuradores de la imagen: el punto, la línea, el plano y el claroscuro.</p>	<p>1-Identificar los elementos configuradores de la imagen.</p> <p>2-Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.</p>	<p>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, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</p> <p>2.1. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la</p>

<p>2. El Color: colores primarios, secundarios, sus mezclas, gamas de colores cálidos y fríos.</p> <p>3. Las texturas: textura visual y textura táctil. Técnicas para la creación de texturas.</p> <p>4. Realización de un proceso creativo personal siguiendo las distintas fases: idea inicial, bocetos, pruebas, ejecución definitiva.</p> <p>5. Evaluación y análisis de procesos creativos.</p> <p>6. El collage distintos procedimientos: corte, rasgado, plegado, figuras tridimensionales.</p> <p>7. Procedimientos y técnicas: secas y húmedas y mixtas, utilización y conservación de los materiales, trabajo con materiales reciclados.</p>	<p>3-Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).</p> <p>4-Experimentar con los colores primarios y secundarios.</p> <p>5-Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.</p> <p>6-Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.</p> <p>7-Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</p> <p>8-Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</p> <p>9-Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico- plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.</p>	<p>presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas. (Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Aprender a aprender)</p> <p>3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...) (Comunicación lingüística, Competencias sociales y cívicas, Conciencia y expresiones culturales)</p> <p>4.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios. (Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Aprender a aprender)</p> <p>5.1. 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)</p> <p>6.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales. (Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, Comunicación lingüística)</p> <p>7.1. 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)</p> <p>8.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos. (Aprender a aprender, comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales)</p> <p>9.1. 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)</p> <p>9.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas. (Sentido de</p>
--	---	---

TRIMESTRE 3º COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (COMPETENCIAS CLAVE)
1. Elementos de la comunicación	1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el	1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.

<p>visual: emisor, receptor, mensaje, código.</p> <p>2. Significación de las imágenes: significante-significado: símbolos e iconos. Iconicidad.</p> <p>3. Elementos de la imagen y su significación. encuadre, formato y composición.</p> <p>4. El Proceso de elaboración del mensaje audiovisual de la imagen fija a la imagen en movimiento.</p> <p>5. Realización de un proyecto de animación.</p>	<p>proceso de percepción de imágenes.</p> <p>2-Identificar significante y significado en un signo visual.</p> <p>3-Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.</p> <p>4-Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.</p> <p>5-Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.</p> <p>6.Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.</p> <p>7.Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.</p> <p>8-Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual.</p>	<p>(Conciencia y expresiones culturales, Aprender a aprender)</p> <p>2.1. Distingue significante y significado en un signo visual. (Comunicación lingüística, Competencias sociales y cívicas)</p> <p>3.1. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. (Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales)</p> <p>3.2. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema. (Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor)</p> <p>4.1. Distingue símbolos de iconos. (Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales)</p> <p>4.2. Diseña símbolos e iconos. (Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor)</p> <p>5.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. (Competencia digital, Conciencia y expresiones culturales)</p> <p>5.2 Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas. (Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor)</p> <p>6.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. (Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales)</p> <p>7.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos. (Competencia digital, Conciencia y expresiones culturales, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor)</p> <p>8.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, storyboard, realización...). Valora de manera crítica los resultados. (Competencias sociales y cívicas, Sentido</p>
---	--	---

	<p>9-Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.</p>	<p>de iniciativa y espíritu emprendedor, Comunicación lingüística) 9.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada. (Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Comunicación lingüística)</p>
--	--	---

4.1.2 CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE, COMPETENCIAS CLAVE 2º ESO

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

<p>4. Diseños aplicando giros y simetrías de módulos.</p> <p>5. Sistemas de representación y sus aplicaciones.</p> <p>6. Representación diédrica de las vistas de un volumen: alzado, planta y perfil.</p> <p>7. Representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Coeficientes de reducción.</p> <p>8. Representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.</p>	<p>8. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de <i>composiciones con módulos</i></p> <p>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></p> <p>10. <i>Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.</i></p> <p>11. <i>Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos</i></p>	<p>8.1. <i>Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos</i></p> <p>9.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.</p> <p>10.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos</p> <p>11.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.</p> <p><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.</p>
--	--	--

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL – TRIMESTRE 2º : EXPRESIÓN PLÁSTICA		
CONTENIDOS / CONTENIDOS MÍNIMOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (COMPETENCIAS CLAVE)
<p>1. Elementos y recursos gráficos: distintos tipos de línea y el claroscuro.</p> <p>2. La composición: equilibrio compositivo, proporción y ritmo.</p>	<p>1-Identificar los elementos configuradores de la imagen.</p> <p>2-Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.</p>	<p>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,)</p> <p>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)</p> <p>2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea. (Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Conciencia y expresiones culturales)</p> <p>2.3 Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos</p>

<p>3.Construcción estructuras modulares y aplicaciones al arte y el diseño.</p>	<p>3. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.</p>	<p>grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geoméricamente o más libres y espontáneas. (Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales)</p> <p>3.1 Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.(Competencias social y cívicas, Conciencia y expresiones culturales Comunicación lingüística).</p> <p>3.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito. (Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Aprender a aprender)</p> <p>3.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo. (Comunicación lingüística, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</p>
<p>4.El color: mezcla aditiva y sustractiva, colores complementarios. - Significado del color.- Tratamiento del color con herramientas digitales.</p>	<p>4-Experimentar con los colores primarios y secundarios.</p>	<p>4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno. (Conciencia y expresiones culturales, Conocimiento e interacción con el mundo físico.)</p> <p>4.1 Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios. (Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Conciencia y expresiones culturales , Aprender a aprender)</p>
	<p>5. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.</p>	<p>5.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas. (Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, Digital ,Conciencia y expresiones culturales, Comunicación lingüística)</p> <p>5.2 Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.(Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Conciencia y expresiones culturales)</p> <p>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)</p>
<p>5. La textura los diferentes tipos de</p>	<p>6-Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y</p>	<p>6.1 Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en</p>

<p>textura.</p> <p>6.Métodos de creación en el diseño y en las artes visuales</p> <p>7. La Imagen visual como representación: niveles de iconicidad.</p> <p>8. Procedimientos y técnicas: cualidades y posibilidades expresivas de las t émperas, y técnicas mixtas.</p>	<p>visuales y valorar su capacidad expresiva.</p> <p>7-Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.</p> <p>8-Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</p> <p>9-Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</p> <p>10-Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La t émpera, los lápices de grafito y de color. El collage.</p>	<p>composiciones abstractas o figurativas. (Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Conciencia y expresiones culturales)</p> <p>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)</p> <p>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)</p> <p>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).</p> <p>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)</p> <p>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)</p> <p>10.2. Experimenta con las t émperas 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)</p> <p>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)</p> <p>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)</p>
--	--	--

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL – TRIMESTRE 3º : COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

<u>CONTENIDOS / CONTENIDOS MÍNIMOS</u>	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (COMPETENCIAS CLAVE)
<p>1.La percepción visual: las leyes de la Gestalt.</p> <p>2.El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción.</p> <p>3. El lenguaje del cómic.</p> <p>4.La Retórica publicitaria.</p> <p>5.Estructura narrativa cinematográfica.</p>	<p>1- Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.</p> <p>2-Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.</p> <p>3-Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.</p> <p>4- Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.</p> <p>5-Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.</p> <p>6- Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.</p> <p>7- Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.</p> <p>8- Apreciar el lenguaje del cine</p>	<p>1.1 Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt. (Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales, Aprender a aprender)</p> <p>2.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. (Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales)</p> <p>2.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. (Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales)</p> <p>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)</p> <p>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)</p> <p>4.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.(Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales, Aprender a aprender)</p> <p>4.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.(Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales, Aprender a aprender)</p> <p>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 (guión técnico, storyboard, realización...). Valora de manera crítica los resultados. (Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Comunicación lingüística)</p> <p>6.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales. (Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales, Aprender a aprender)</p> <p>7.1 Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.(Comunicación lingüística, Digital, Conciencia y expresiones culturales, Aprender a aprender)</p>

<p>6. Análisis de las imágenes: denotación y connotación. - Lectura objetiva y subjetiva de una imagen.</p>	<p>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.</p> <p>9- Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.</p>	<p>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)</p> <p>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)</p> <p>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).</p>
---	--	---

4.1.3 METODOLOGÍA Y RECURSOS DIDÁCTICOS

4.1.3.1 PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS GENERALES EN LA ESO

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

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

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

En tercer lugar, nos atenderemos al **principio de la práctica creativa**. Busca la aplicación de métodos

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

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

Como consecuencia lógica de lo anterior, debemos esforzarnos en crear un sólido vínculo entre el alumno y su trabajo, a través de una valoración suficiente, incluso exagerada, de la participación en el proceso de creación y de las producciones obtenidas. Podemos definir este principio como el de la dignificación **de la autoría**, dotando a los trabajos realizados de una cierta trascendencia artística, visual o funcional y significando la importancia del componente creativo personal como elemento diferenciador, al que todos, en mayor o menor medida, si somos capaces de superar nuestras naturales trabas o prejuicios, tenemos acceso. La posibilidad de difundir suficientemente las obras, presentarlas a concursos o certámenes, realizar proyecciones públicas, etc, incrementa el efecto de este principio, provocando orgullo y satisfacción en los alumnos.

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

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

constante y obligado de cada una de ellas para que se conviertan en material depositado y de recurso constante a lo largo del curso.

4.1.3.2 *MODELO DE APLICACIÓN PEDAGÓGICA.*

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

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

De esta circunstancia se deriva que debemos tratar los **contenidos**, en sus aspectos y circunstancias de carácter **conceptual, técnico y actitudinal** en proporción similar y que la magnitud de las situaciones a abarcar con nuestros métodos, se verá considerablemente incrementada (en otras materias suele primar alguno de los caracteres, lo que orienta el tratamiento en su sentido y subordina a los otros como recurso complementario). Debemos proporcionar a los alumnos recursos intelectuales suficientes para la comprensión del fenómeno plástico-visual y audiovisual en sus dimensiones históricas, sociológicas, comunicativas, morales o filosóficas, dotarles de competencias técnicas y metodológicas para su creación y producción, así como fomentar, educar y orientar su contribución personal, su trabajo y su esfuerzo en los procesos de creación de los productos plásticos.

Frente a esta gran amplitud de objetivos, corremos el riesgo de ofrecer un tratamiento superficial o disperso y fracasar en nuestra expectativa de abarcarlos todos, por lo que una buena planificación, una evaluación suficiente de condiciones y recursos y la determinación de un objetivo concreto de producción, son elementos fundamentales para una aplicación efectiva.

A continuación describimos el método propuesto y que hemos venido empleando en los últimos cursos:

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

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

2. El **trabajo de taller**. Creemos haber dejado suficientemente claro que nuestra opinión sobre la orientación de la asignatura apunta prioritariamente a la consecución de uno o varios proyectos

prácticos que nos permitan la obtención de productos plásticos o audiovisuales. Esta convicción se fundamenta en la idea, ya expresada, de que es de esta manera como obtendremos los mejores resultados académicos y formativos.

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

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

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

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

☒ *Desarrolladas y enriquecidas.*

☒ *Discutidas.*

☒ *Analizadas.*

☒ *Diseccionadas.*

☒ *Contrastadas.*

☒ *Valoradas.*

No se trata de seleccionar las mejores soluciones, pues atentariamos contra el principio de autoría, discriminando a los alumnos con menores aptitudes, sino de construir una propuesta común, configurada a partir de múltiples propuestas particulares, a ser posible de la totalidad de los alumnos, en la que todos, en mayor o menor medida, hayan participado y que puedan hacer suya. La aplicación de este método para la realización de los diferentes proyectos es muy ventajosa, pues permite:

- *Una acumulación inestimable de diferentes propuestas de resolución de circunstancias contextuales, que enriquecen la decisión final.*
- *La posibilidad de extraer conclusiones estructurales, deducidas de las diversas tendencias de cada propuesta.*

- *Disponer de un grupo numeroso de dedicación específica o especializada (cuando se trabaja un guion, tienes 20 guionistas)*
- *Fomentar los mecanismos de trabajo en grupo, la superación de trabas o complejos, la participación activa, etc., etc.*
- *Comprobar el efecto que cada propuesta, o la construida finalmente a partir de las originales, produce en un grupo potencial de espectadores.*
- *Que la idea o solución sea asumida por la totalidad de los alumnos y no se establezcan distinciones provenientes de selecciones eliminatorias, en relación con uno de los principios fundamentales de este proyecto: el de la autoría.*

3. El proyecto específico.

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

Dicha estructura se fundamenta en lo siguiente:

☒ La Comisión de coordinación pedagógica aprueba la posibilidad de empleo de los recursos del Departamento de Artes plásticas en relación con las actividades generales. Se plantea la necesidad de solicitarlos de manera ordenada y con el suficiente tiempo para la consideración de las necesidades, y la conveniencia de su aplicación.

☒ El responsable de actividades extraescolares comunica los proyectos o actividades que precisan de intervención, para que puedan ser planificados, distinguiendo aquellos que precisen una intervención puntual (la cobertura fotográfica de una excursión o visita) de los que precisen una dedicación a largo plazo (la realización de decorados para una obra de teatro, o de un video corporativo de presentación del centro, por ejemplo)☒ El Departamento determina la estrategia de la cobertura, asignando según materias y niveles, a quien corresponde, e incorporando su acometida al desarrollo pedagógico del curso.

☒ Este trabajo de asignación y coordinación, se realiza al principio del curso

4.1.3.3 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.

4.1.4 PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Se podrán proponer ejercicios variados: prácticos, orales, tipo test o escritos que abarquen la totalidad de los estándares de aprendizaje de cada bloque.

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.

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.

<p>EXCELENTE 5 puntos</p> <p>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.</p>	<p>NOTABLE 4 puntos</p> <p>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.</p>	<p>BIEN 3 puntos</p> <p>Realiza el trabajo propuesto sin aportación propia y original pero el motivo está centrado y la composición equilibrada. No realiza procesos de exploración previos.</p>	<p>SUFICIENTE 2,5 puntos</p> <p>Realiza el trabajo según las pautas propuestas pero sin aportación propia alguna. Composición algo descentrada y/o desequilibrada. No realiza procesos de exploración previos.</p>	<p>INSUFICIENTE 2 puntos</p> <p>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.</p>
---	---	---	---	--

TRAZADO

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

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

4.1.5 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.

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, 2º y 3º, siendo el aprobado una nota mínima de 5 sobre 10.

(tanto en las evaluaciones como en la nota de la evaluación ordinaria)

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.

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.

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

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

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 la familias

4.1.8 PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN PARA LOS ALUMNOS CON LA MATERIA PENDIENTE DEL CURSO ANTERIOR.

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. (se redondea a 5 a partir de 4,5 pts)

En el caso de no aprobar la materia aprobando 2º curso debe presentarse al examen global de la prueba ordinaria de evaluación.

4.1.9 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 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 DIBUJO TÉCNICO BACHILLERATO

4.2.1 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.

4.2.2 DIBUJO TÉCNICO I TEMPORALIZACIÓN. CONTENIDOS. CRITERIOS DE EVALUACIÓN. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE. COMPETENCIAS CLAVE.

DIBUJO TÉCNICO I - TRIMESTRE 1º: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO		
CONTENIDOS / CONTENIDOS MÍNIMOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (COMPETENCIAS CLAVE)
<p>1. Trazados geométricos. Instrumentos y materiales del Dibujo Técnico.</p> <p>2. Reconocimiento de la geometría en la Naturaleza. Identificación de estructuras geométricas en el Arte. Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.</p> <p>3. Trazados fundamentales en el plano. Circunferencia y círculo. Operaciones con segmentos. Mediatriz. Paralelismo y perpendicularidad. Ángulos. Determinación de lugares geométricos. Aplicaciones. Elaboración de formas basadas en redes modulares.</p> <p>4. Trazado de polígonos regulares. Resolución gráfica de triángulos. Determinación, propiedades y aplicaciones de sus puntos notables. Resolución gráfica de cuadriláteros y polígonos. Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario.</p> <p>5. Representación de formas planas: Trazado de formas proporcionales. Proporcionalidad y semejanza. Construcción y utilización de escalas gráficas. Construcción y utilización de escalas gráficas.</p> <p>6. Transformaciones geométricas elementales. Giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad. Identificación de invariantes. Aplicaciones.</p>	<p>1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema “paso a paso” y/o figura de análisis elaborada previamente.</p>	<p>1.1. Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Conciencia y expresiones culturales)</p> <p>1.2. Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender)</p> <p>1.3. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender)</p> <p>1.4. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender)</p> <p>1.5. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender)</p> <p>1.6. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender)</p> <p>1.7. Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender)</p> <p>1.8. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y</p>

<p>7. Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces. Aplicaciones.</p> <p>8. Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales.</p> <p>9. Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial.</p> <p>10. Geometría y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 2D.</p>	<p>2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	<p>tecnología, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales)</p> <p>2.1. Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales)</p> <p>2.2. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender)</p> <p>2.3. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor)</p> <p>2.4. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Comunicación lingüística, Aprender a aprender)</p>
---	--	---

DIBUJO TÉCNICO I - TRIMESTRE 2º: SISTEMAS DIÉDRICO Y ACOTADO		
CONTENIDOS / CONTENIDOS MÍNIMOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (COMPETENCIAS CLAVE)
<p>1. Fundamentos de los sistemas de representación: Los sistemas de representación en el Arte. Evolución histórica de los sistemas de representación. Los sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación. Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección.</p> <p>2. Clases de proyección. Sistemas de representación y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 3D.</p>	<p>1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.</p>	<p>1.1. Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Conciencia y expresiones culturales)</p> <p>1.2. Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo. (Competencia matemática y competencias básicas, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales)</p> <p>1.3. Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles. (Aprender a aprender , Sentido de iniciativa y espíritu</p>

<p>3. Sistema diédrico: Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas. Disposición normalizada. Reversibilidad del sistema. Número de proyecciones suficientes. Representación e identificación de puntos, rectas y planos. Posiciones en el espacio. Paralelismo y perpendicularidad. Pertenencia e intersección.</p> <p>4. Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos Secciones planas. Determinación de su verdadera magnitud.</p> <p>5. Sistema de planos acotados. Aplicaciones.</p>	<p>2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p>	<p>emprendedor, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</p> <p>1.4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender)</p> <p>2.1. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor)</p> <p>2.2. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras). (Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Aprender a aprender, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</p> <p>2.3. Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender)</p> <p>2.4. Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender)</p> <p>2.5. Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel. (Aprender a aprender, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Conciencia y expresiones culturales)</p>
--	---	--

DIBUJO TÉCNICO I - TRIMESTRE 3º: SISTEMAS AXONOMÉTRICO Y CÓNICO. NORMALIZACIÓN

CONTENIDOS / CONTENIDOS MÍNIMOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (COMPETENCIAS CLAVE)
<p>1. Sistema axonométrico. Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción.</p> <p>2. Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas.</p> <p>3- Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballeras y militares. Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.</p> <p>4. Sistema cónico: Elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual. Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales. Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos. Representación simplificada de la circunferencia.</p> <p>5. Representación de sólidos en los diferentes sistemas.</p> <p>6. Elementos de normalización: El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas. Formatos. Doblado de planos. Vistas. Líneas normalizadas. Escalas. Acotación.</p>	<p>1. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.</p> <p>2. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.</p> <p>3. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final.</p>	<p>1.1. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado. (Aprender a aprender, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</p> <p>1.2. Realiza perspectivas caballeras o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado. (Aprender a aprender, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</p> <p>2.1. Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender)</p> <p>2.2. Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender)</p> <p>2.3. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzada o con la ayuda de plantillas de curvas. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender)</p> <p>3.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación. (Comunicación lingüística, Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, Conciencia y expresiones culturales)</p>

<p>7. Cortes y secciones. Aplicaciones de la normalización: Dibujo industrial. Dibujo arquitectónico.</p>	<p>4. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.</p>	<p>4.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología) 4.2. Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas. (Comunicación lingüística, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Conciencia y expresiones culturales) 4.3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma. (Comunicación lingüística, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor) 4.4. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma. (Comunicación lingüística, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor) 4.5. Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes. (Comunicación lingüística, Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor)</p>
---	---	---

4.2.3 TEMPORALIZACIÓN. CONTENIDOS. CRITERIOS DE EVALUACIÓN. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE. COMPETENCIAS CLAVE.

DIBUJO TÉCNICO II - TRIMESTRE 1º: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO		
CONTENIDOS / CONTENIDOS MÍNIMOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (COMPETENCIAS CLAVE)
<p>- Resolución de problemas geométricos: Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones. Construcción de figuras planas equivalentes. Relación entre los ángulos y la circunferencia. Arco capaz. Aplicaciones.</p> <p>- Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro</p>	<p>1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	<p>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 problemas más sencillos. (Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, Aprender a aprender)</p>

<p>radical. Aplicación a la resolución de tangencias. Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias.</p> <p>- 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.</p> <p>- Transformaciones geométricas: Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones. Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.</p>	<p>2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.</p> <p>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.</p>	<p>1.5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor)</p> <p>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)</p> <p>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)</p> <p>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)</p> <p>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)</p> <p>3.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor)</p> <p>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)</p>
--	--	---

DIBUJO TÉCNICO II - TRIMESTRE 2º: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

CONTENIDOS / CONTENIDOS MÍNIMOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (COMPETENCIAS CLAVE)
<p>- Punto, recta y plano en sistema diédrico: Resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad.</p> <p>- Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas</p>	<p>1. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la "visión espacial", analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones</p>	<p>1.1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</p>

<p>planas. Abatimiento de planos. Determinación de sus elementos. Aplicaciones. Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones. Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones. Construcción de figuras planas. Afinidad entre proyecciones. Problema inverso al abatimiento.</p> <p>- 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.</p> <p>- 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.</p>	<p>métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.</p> <p>2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.</p> <p>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</p>	<p>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)</p> <p>1.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados. (Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</p> <p>2.1. Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Comunicación lingüística)</p> <p>2.2. Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Comunicación lingüística)</p> <p>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)</p> <p>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)</p> <p>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)</p> <p>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)</p> <p>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)</p>
---	---	--

Representación simplificada de la circunferencia. Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones.	situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.	3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballeras. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)
--	---	--

DIBUJO TÉCNICO II - TRIMESTRE 3º: DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS

CONTENIDOS / CONTENIDOS MÍNIMOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (COMPETENCIAS CLAVE)
<p>- Elaboración de bocetos, croquis y planos. El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual.</p> <p>- 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.</p>	<p>1. Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.</p>	<p>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)</p> <p>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)</p> <p>1.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas. (Comunicación lingüística, Competencias sociales y cívicas)</p> <p>1.4. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación. (Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, Comunicación lingüística)</p>
<p>- 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.</p> <p>- Presentación de proyectos. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo. Posibilidades de las Tecnologías de la</p>	<p>2. Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas</p>	<p>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)</p> <p>2.2. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad. (Competencia digital)</p> <p>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)</p> <p>2.4. Presenta los trabajos de Dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean</p>

<p>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.</p>	<p>encomendadas con responsabilidad.</p>	<p>claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados. (Competencia digital)</p>
---	--	---

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.

En el caso de que se entrase en otros escenario y no fuese posible la presencialidad presenciales se los contenidos siguiendo videos de todos los trazados resolviendo las dudas surgidas en la clase presencial o por videoconferencia, según el caso. Igualmente se realizarán ejercicios relativos a dichos contenidos. Después se realizará un examen sobre esa unidad didáctica.

4.2.5 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.

En la pizarra 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 para las clases no presenciales principalmente publicándolos en el aula virtual.

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

4.2.6 PROCEDIMIENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE 1º DE BACHILLERATO

Criterios generales:

40% actividades y 60% exámenes

Especificaciones:

1ª Evaluación:

Actividades:

- 30% ejercicios
- 10% apuntes

Exámenes:

- 10% parciales cortos
- 50% examen de evaluación

2ª y 3ª Evaluación:

Actividades:

- 12% ejercicios
- 8%. Apuntes
- 20% láminas de perspectiva, vistas y normalización

Exámenes:

- 10% parciales cortos
- 50% examen de evaluación

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)

4.2.7 PROCEDIMIENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE 2º DE BACHILLERATO

Criterios generales:

40% actividades y 60% exámenes

Especificaciones:

Actividades:

- 12% ejercicios
- 8%. Apuntes
- 20% láminas de perspectiva, vistas y normalización

Exámenes:

- 10% parciales cortos
- 50% examen de evaluación

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)

4.2.8 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.

4.2.9 ALUMNOS CON PÉRDIDA DE LA EVALUACIÓN CONTINUA

Los alumnos en esta situación realizarán el examen final de la evaluación ordinaria en las mismas condiciones que el resto de sus compañeros.

4.2.10 PENDIENTES DE DIBUJO TÉCNICO I

Los alumnos de 2º de Bachillerato que tengan pendiente Dibujo Técnico I de 1º de Bachillerato, podrán recuperar (con una calificación de 5) aprobando las dos primeras evaluaciones de Dibujo Técnico II de 2º de Bachillerato y entregando en Classroom todos los ejercicios propuestos de la primera evaluación.

Se establecerá un aula específica en Classroom con propuestas de ejercicios específicos de los contenidos de la primera evaluación de Dibujo Técnico I que no tienen continuidad en segundo curso.

En el caso de que se desee obtener mayor calificación que 5 o se haya suspendido las dos primeras evaluaciones de Dibujo Técnico II de 2º de Bachillerato se realizará un **examen extraordinario** en Abril sobre los contenidos mínimos de Dibujo Técnico I de 1º de Bachillerato que supondrá el 100% de la calificación.

Para aprobar se necesita una calificación mínima de 5 entre 0 y 10.

4.2.11 PRUEBAS EXTRAORDINARIAS

Los alumnos suspensos en junio 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.

4.2.12 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...)

4.2.13 MEDIDAS ORDINARIAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

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.

ADAPTACIONES METODOLÓGICAS
Instrucciones claras. Supervisar si traen el material adecuado. Sentarles cerca del profesor. Se pueden considerar plazos de entrega más largos. Valoración de sus logros, refuerzo positivo.

4.3 DIBUJO TÉCNICO BACHILLERATO DE EXCELENCIA

4.3.1 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.

4.3.2 DIBUJO TÉCNICO I :TEMPORALIZACIÓN. CONTENIDOS. CRITERIOS DE EVALUACIÓN. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE. COMPETENCIAS CLAVE.

DIBUJO TÉCNICO I - TRIMESTRE 1º: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO		
CONTENIDOS / CONTENIDOS MÍNIMOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (COMPETENCIAS CLAVE)
<p><u>1. Trazados geométricos. Instrumentos y materiales del Dibujo Técnico.</u></p> <p>2. Reconocimiento de la geometría en la Naturaleza. Identificación de estructuras geométricas en el Arte. Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.</p> <p><u>3. Trazados fundamentales en el plano. Circunferencia y círculo. Operaciones con segmentos. Mediatriz. Paralelismo y perpendicularidad. Ángulos. Determinación de lugares geométricos. Aplicaciones. Elaboración de formas basadas en redes modulares.</u></p> <p><u>4. Trazado de polígonos regulares. Resolución gráfica de triángulos. Determinación, propiedades y aplicaciones de sus puntos notables. Resolución gráfica de cuadriláteros y polígonos. Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario.</u></p> <p><u>5. Representación de formas planas: Trazado de formas proporcionales. Proporcionalidad y semejanza. Construcción y utilización de escalas gráficas. Construcción y utilización de escalas gráficas.</u></p> <p><u>6. Transformaciones geométricas elementales. Giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad. Identificación de invariantes. Aplicaciones.</u></p>	<p>1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema “paso a paso” y/o figura de análisis elaborada previamente.</p>	<p>1.1. Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Conciencia y expresiones culturales)</p> <p>1.2. Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender)</p> <p>1.3. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender)</p> <p>1.4. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender)</p> <p>1.5. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender)</p> <p>1.6. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender)</p> <p>1.7. Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender)</p> <p>1.8. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y</p>

<p>7. Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces. Aplicaciones.</p> <p>8. Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales.</p> <p>9. Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial.</p> <p>10. Geometría y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 2D.</p>	<p>2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	<p>tecnología, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales)</p> <p>2.1. Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales)</p> <p>2.2. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender)</p> <p>2.3. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor)</p> <p>2.4. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Comunicación lingüística, Aprender a aprender)</p>
---	--	---

DIBUJO TÉCNICO I - TRIMESTRE 2º: SISTEMAS DIÉDRICO Y ACOTADO

CONTENIDOS / CONTENIDOS MÍNIMOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (COMPETENCIAS CLAVE)
<p><u>1. Fundamentos de los sistemas de representación:</u> Los sistemas de representación en el Arte. Evolución histórica de los sistemas de representación. <u>Los sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación. Ventajas e inconvenientes.</u> Criterios de selección.</p> <p>2. Clases de proyección. Sistemas de representación y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 3D.</p> <p><u>3. Sistema diédrico:</u> Procedimientos para la</p>	<p>1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.</p> <p>2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su</p>	<p>1.1. Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Conciencia y expresiones culturales)</p> <p>1.2. Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo. (Competencia matemática y competencias básicas, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales)</p> <p>1.3. Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles. (Aprender a aprender, Sentido de iniciativa y espíritu</p>

<p><u>obtención de las proyecciones diédricas.</u> <u>Disposición normalizada.</u> <u>Reversibilidad del sistema.</u> <u>Número de proyecciones suficientes.</u> <u>Representación e identificación de puntos, rectas y planos.</u> <u>Posiciones en el espacio.</u> <u>Paralelismo y perpendicularidad.</u> <u>Pertenencia e intersección.</u></p> <p><u>4. Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos</u> <u>Secciones planas.</u> <u>Determinación de su verdadera magnitud.</u></p> <p><u>5. Sistema de planos acotados.</u> <u>Aplicaciones.</u></p>	<p>caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p>	<p>emprendedor, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</p> <p>1.4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender)</p> <p>2.1. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor)</p> <p>2.2. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras). (Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Aprender a aprender, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</p> <p>2.3. Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender)</p> <p>2.4. Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender)</p> <p>2.5. Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel. (Aprender a aprender, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Conciencia y expresiones culturales)</p>
---	---	--

DIBUJO TÉCNICO I - TRIMESTRE 3º: SISTEMAS AXONOMÉTRICO Y CÓNICO. NORMALIZACIÓN		
CONTENIDOS / <u>CONTENIDOS MÍNIMOS</u>	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (COMPETENCIAS CLAVE)
<p>1. Sistema axonométrico. <u>Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción.</u></p> <p>2. Sistema axonométrico ortogonal, <u>perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas.</u></p> <p>3- Sistema axonométrico oblicuo: <u>perspectivas caballerías y militares. Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.</u></p> <p>4. Sistema cónico: <u>Elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual. Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales. Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos. Representación simplificada de la circunferencia.</u></p> <p>5. <u>Representación de sólidos en los diferentes sistemas.</u></p> <p>6. <u>Elementos de normalización: El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas. Formatos. Doblado de planos. Vistas. Líneas normalizadas. Escalas. Acotación.</u></p> <p>7. <u>Cortes y secciones. Aplicaciones de la normalización: Dibujo industrial. Dibujo arquitectónico.</u></p>	<p>1. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.</p> <p>2. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.</p> <p>3. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final.</p> <p>4. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los</p>	<p>1.1. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordinados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado. (Aprender a aprender, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</p> <p>1.2. Realiza perspectivas caballerías o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordinados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado. (Aprender a aprender, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</p> <p>2.1. Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender)</p> <p>2.2. Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordinados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender)</p> <p>2.3. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzado o con la ayuda de plantillas de curvas. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender)</p> <p>3.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación. (Comunicación lingüística, Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, Conciencia y expresiones culturales)</p> <p>4.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</p>

	<p>principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.</p>	<p>4.2. Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas. (Comunicación lingüística, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Conciencia y expresiones culturales)</p> <p>4.3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma. (Comunicación lingüística, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor)</p> <p>4.4. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma. (Comunicación lingüística, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor)</p> <p>4.5. Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes. (Comunicación lingüística, Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor)</p>
--	---	--

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

DIBUJO TÉCNICO II - TRIMESTRE 1º: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO		
CONTENIDOS / CONTENIDOS MÍNIMOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (COMPETENCIAS CLAVE)
<p>- <u>Resolución de problemas geométricos: Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones. Construcción de figuras planas equivalentes. Relación entre los ángulos y la circunferencia. Arco capaz. Aplicaciones.</u></p> <p>- <u>Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias. Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación a la</u></p>	<p>1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	<p>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)</p> <p>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)</p> <p>1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender)</p> <p>1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos. (Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, Aprender a aprender)</p> <p>1.5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>

<p><u>resolución de tangencias.</u></p> <p>- <u>Trazado de curvas cónicas y técnicas:</u> <u>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.</u></p> <p>- <u>Transformaciones geométricas: Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones. Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.</u></p>	<p>2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.</p> <p>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.</p>	<p>(Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor)</p> <p>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)</p> <p>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)</p> <p>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)</p> <p>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)</p> <p>3.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor)</p> <p>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)</p>
---	--	---

DIBUJO TÉCNICO II - TRIMESTRE 2º: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

CONTENIDOS / CONTENIDOS MÍNIMOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (COMPETENCIAS CLAVE)
<p>- <u>Punto, recta y plano en sistema diédrico:</u> <u>Resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad.</u></p> <p>- <u>Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas. Abatimiento de planos. Determinación de sus elementos. Aplicaciones.</u></p>	<p>1. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la “visión espacial”, analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia</p>	<p>1.1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</p> <p>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)</p>

<p><u>Giro de un cuerpo geométrico.</u> <u>Aplicaciones.</u> <u>Cambios de plano.</u> <u>Determinación de las nuevas proyecciones.</u> <u>Aplicaciones.</u> <u>Construcción de figuras planas. Afinidad entre proyecciones. Problema inverso al abatimiento.</u></p> <p>- <u>Cuerpos geométricos en sistema diédrico:</u> <u>Representación de poliedros regulares.</u> <u>Posiciones singulares.</u> Determinación de sus secciones principales. <u>Representación de prismas y pirámides.</u> <u>Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos.</u> <u>Intersecciones.</u> <u>Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas.</u></p> <p>- <u>Sistemas axonométricos ortogonales: Posición del triedro fundamental.</u> <u>Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema.</u> <u>Determinación de coeficientes de reducción. Tipología de las axonometrías ortogonales.</u> Ventajas e inconvenientes. <u>Representación de figuras planas.</u> <u>Representación simplificada de la circunferencia.</u> Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. <u>Secciones planas.</u> <u>Intersecciones.</u></p>	<p>idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.</p> <p>2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.</p> <p>3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.</p>	<p>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 espíritu emprendedor, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</p> <p>2.1. Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Comunicación lingüística)</p> <p>2.2. Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Comunicación lingüística)</p> <p>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)</p> <p>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)</p> <p>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)</p> <p>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)</p> <p>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)</p> <p>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)</p>
--	--	---

DIBUJO TÉCNICO II - TRIMESTRE 3º: DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS

CONTENIDOS / CONTENIDOS MÍNIMOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (COMPETENCIAS CLAVE)
<p>- <u>Elaboración de bocetos, croquis y planos.</u> El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual.</p> <p>- El proyecto: tipos y elementos. Planificación de proyectos.</p> <p><u>Identificación de las fases de un proyecto.</u> Programación de tareas. Elaboración de las primeras ideas. <u>Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas.</u></p> <p>- <u>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.</u></p> <p>- Presentación de proyectos. <u>Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo.</u> <u>Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos.</u></p> <p>Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de <u>entidades.</u> Creación de <u>bloques.</u> Visibilidad de <u>capas.</u> Dibujo vectorial 3D. <u>Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos.</u> <u>Incorporación de texturas.</u> <u>Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.</u></p>	<p>1. Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.</p> <p>2. Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.</p>	<p>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)</p> <p>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)</p> <p>1.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas. (Comunicación lingüística, Competencias sociales y cívicas)</p> <p>1.4. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación. (Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, Comunicación lingüística)</p> <p>2.1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización. (Competencia digital)</p> <p>2.2. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad. (Competencia digital)</p> <p>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)</p> <p>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)</p>

4.3.4 METODOLOGÍA DIDÁCTICA EN EL BACHILLERATO 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:

- 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 procurará, además de profundizar más en las peculiaridades de los contenidos, terminar cada uno de los bloques en el menor tiempo posible, para que dé tiempo a 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 miércoles 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.

En el horario de tarde no es posible avanzar materia, por lo tanto utilizaremos ese tiempo para profundizar en aspectos concretos próximos a la materia, preparación de prácticas y especialmente asistencia a conferencias.

Durante este curso una alumna de 2º de bachillerato está desarrollando un proyecto de investigación relacionado con los Espacios Arquitectónicos Educativos, dirigido por la profesora de la materia.

En el caso de que se entrase en otros escenarios y no fuese posible la presencialidad se darán los contenidos siguiendo videos de todos los trazados, resolviendo las dudas surgidas en la clase presencial o por videoconferencia, según el caso. Igualmente se realizarán ejercicios relativos a dichos contenidos. Después se realizará un examen sobre esa unidad didáctica.

4.3.5 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.

En la pizarra 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 para las clases no presenciales principalmente publicándolos en el aula virtual.

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

4.3.6 PROCEDIMIENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE 1º DE BACHILLERATO

Criterios generales:

40% actividades y 60% exámenes

Especificaciones:

1ª Evaluación:

Actividades:

- 30% ejercicios
- 10% apuntes

Exámenes:

- 10% parciales cortos
- 50% examen de evaluación

2ª y 3ª Evaluación:

Actividades:

- 12% ejercicios
- 8%. Apuntes
- 20% láminas de perspectiva, vistas y normalización

Exámenes:

- 10% parciales cortos
- 50% examen de evaluación

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)

4.3.7 PROCEDIMIENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE 2º DE BACHILLERATO

Criterios generales:

40% actividades y 60% exámenes

Especificaciones:

Actividades:

- 12% ejercicios
- 8%. Apuntes
- 20% láminas de perspectiva, vistas y normalización

Exámenes:

- 10% parciales cortos
- 50% examen de evaluación

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)

4.3.8 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.

4.3.9 ALUMNOS CON PÉRDIDA DE LA EVALUACIÓN CONTINUA

En estos grupos no es probable que haya alumnos absentistas, pero si los hubiese, serán evaluados mediante un examen final en la evaluación ordinaria en las mismas condiciones que el resto de sus compañeros.

4.3.10 PRUEBAS EXTRAORDINARIAS

Los alumnos suspensos en junio 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.

4.3.11 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...)

4.3.12 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 ARTÍSTICO BACHILLERATO

4.4.1 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 profundizar 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.

4.4.2 DIBUJO ARTÍSTICO I: TEMPORALIZACIÓN. CONTENIDOS. CRITERIOS DE EVALUACIÓN. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE. COMPETENCIAS CLAVE.

DIBUJO ARTÍSTICO I - TRIMESTRE 1º		
CONTENIDOS / <u>CONTENIDOS</u> <u>MÍNIMOS</u>	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (COMPETENCIAS CLAVE)
<p>Bloque 1. El dibujo como herramienta</p> <p>Concepto de Dibujo Artístico.</p> <p>El Dibujo Artístico en el Arte.</p> <p>Terminología, materiales, procedimientos y conservación.</p>	<p>Bloque 1. El dibujo como herramienta</p> <p>1. Valorar la importancia del Dibujo como herramienta del pensamiento y fin en sí mismo, a través de la Historia del Arte, en el proceso creativo, ya sea con fines artísticos, tecnológicos o científicos.</p> <p>2. Utilizar con criterio los materiales y la terminología específica.</p> <p>3. Mostrar una actitud autónoma y responsable, respetando las producciones propias y ajenas, así como el</p>	<p>1.1. Valora y conoce la importancia del Dibujo Artístico, sus aplicaciones y manifestaciones a través de la Historia y en la actualidad con el estudio y observación de obras y artistas significativos. a), d), c), g)</p> <p>1.2. Selecciona, relaciona y emplea con criterio la terminología específica, tanto de forma oral como escrita en puestas en común o pruebas individuales aplicándola a producciones propias o ajenas. a), d), c), g)</p> <p>2.1. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-gráficos adecuándolos al objetivo plástico deseado. d), g)</p> <p>3.1. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>

<p>Bloque 2. Línea y forma</p> <p>La línea como elemento básico de configuración.</p> <p>Expresividad de la línea. Línea objetual. Línea de contorno. Silueta.</p> <p>Formas bidimensionales, tridimensionales. La estructura externa e interna. Transformaciones.</p> <p>El encaje. La proporción</p>	<p>espacio de trabajo y las pautas indicadas para la realización de actividades, aportando al aula todos los materiales necesarios.</p> <p>Bloque 2. Línea y forma</p> <p>1. Describir gráficamente objetos naturales o artificiales, mostrando la comprensión de su estructura interna.</p> <p>2. Emplear la línea para la configuración de formas y transmisión de expresividad.</p>	<p>d), e)</p> <p>3.2. Muestra una actitud autónoma y responsable, respetando el trabajo propio y ajeno. e)</p> <p>1.1. Utiliza la línea en la descripción gráfica de objetos expresando volumen, movimiento espacio y sensaciones subjetivas. d), g)</p> <p>1.2. Representa formas naturales y artificiales, de forma analítica o expresiva, atendiendo a la comprensión de su estructura interna. d), g)</p> <p>2.1. Comprende y representa las formas desde distintos puntos de vista. b), d), g)</p> <p>2.2. Describe gráficamente las formas atendiendo a sus proporciones, relacionándolas con formas geométricas simples. b), d), g)</p>
---	---	--

DIBUJO ARTÍSTICO I - TRIMESTRE 2º		
CONTENIDOS / CONTENIDOS MÍNIMOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (COMPETENCIAS CLAVE)
<p>Bloque 3. La composición y sus fundamentos</p> <p>Las formas en el espacio compositivo.</p>	<p>Bloque 3. La composición y sus fundamentos</p> <p>1. Elaborar composiciones analíticas, descriptivas y expresivas con diferentes grados de iconicidad.</p>	<p>1.1. Selecciona los elementos gráficos esenciales para la representación de la realidad observada según la función que se persiga (analítica o subjetiva) y su grado de iconicidad. d), f), g)</p>

<p>Armonía, peso, equilibrio estático, simetría, equilibrio dinámico .Ritmo. Direcciones visuales.</p> <p>Bloque 4.</p> <p>La luz. El claroscuro y la textura</p> <p>La percepción de la luz e importancia como configuradora de volúmenes.</p> <p>Representación del volumen, espacio y textura mediante escalas de valores. Claroscuro.</p> <p>Dibujo de mancha. Textura visual. Textura táctil.</p>	<p>2. Aplicar las leyes básicas de la percepción visual al representar distintos volúmenes geométricos u orgánicas dentro de un espacio compositivo, atendiendo a las proporciones y a la perspectiva.</p> <p>Bloque 4.</p> <p>La luz. El claroscuro y la textura</p> <p>1. Representar el volumen de objetos y espacios tridimensionales mediante la técnica del claroscuro.</p> <p>2. Valorar la influencia de la luz como configuradora de formas y su valor expresivo.</p> <p>3. Explorar las posibilidades expresivas de la textura visual y el claroscuro.</p>	<p>2.1. Relaciona y representa las formas en el plano atendiendo a las leyes visuales asociativas, a las organizaciones compositivas, equilibrio y direcciones visuales en composiciones con un finalidad expresiva, analítica o descriptiva. d), f), g)</p> <p>1.1. Representa el volumen, el espacio y la textura aplicando diferentes técnicas gráfico-plásticas mediante valores lumínicos. d), f), g)</p> <p>2.1. Conoce el valor expresivo y configurador de la luz, tanto en valores acromáticos como cromáticos explicando verbalmente esos valores en obras propias y ajenas. a), d), f), g)</p> <p>3.1. Observa y utiliza la textura visual con distintos procedimientos gráfico-plásticos, con fines expresivos y configuradores, en obras propias y ajenas. d), f), g)</p>
--	--	--

DIBUJO ARTÍSTICO I - TRIMESTRE 3º		
CONTENIDOS / <u>CONTENIDOS</u> <u>MÍNIMOS</u>	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (COMPETENCIAS CLAVE)
<p>Bloque 5. El color</p> <p>Percepción del color.</p> <p>Color luz color pigmento.</p>	<p>Bloque 5. El color</p> <p>1. Conocer y aplicar los fundamentos teóricos sobre el color y las relaciones cromáticas, tanto en la expresión gráfico-plástica como en el análisis de</p>	<p>1.1. Aplica el color siguiendo las dimensiones de este (valor-luminosidad, saturación-intensidad y croma-tono) en la representación de composiciones y formas naturales y artificiales. d), f), g)</p>

Dimensiones del color: croma-tono, valor- luminosidad, saturación-intensidad.	diversas manifestaciones artísticas.	1.2. Demuestra el conocimiento con explicaciones orales, escritas y gráficas de los fundamentos teóricos del color en composiciones y estudios cromáticos. a), d), f), g)
Armonías, contrastes e interacción del color.		1.3. Aplica de manera expresiva el color en la obra plástica personal. d), f), g)
Psicología del color. Sinestesias.		1.4. Analiza el uso del color observando las producciones artísticas de referencia en todas sus manifestaciones. d), g)
		1.5. Representa los matices cromáticos, a partir de observación del natural, mediante la mezcla de colores primarios. d), f), g)

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

DIBUJO ARTÍSTICO II		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE competencias clave
<p>Bloque 1.</p> <p>La forma. Estudio y transformación</p> <p>Análisis y representación de la forma: apunte, boceto, croquis.</p> <p>Dibujo analítico y sintético</p>	<p>1.Desarrolla la destreza dibujística con distintos niveles de iconicidad.</p> <p>2. Interpretar un a forma u objeto según sus intenciones comunicativas.</p>	<p>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)</p> <p>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)</p>
<p>Bloque 2:</p> <p>La expresión de la subjetividad</p>	<p>1. Desarrollar la capacidad de representación de las formas mediante la memoria y retentiva visual.</p>	<p>1.1 Representa formas aprendidas mediante la percepción visual y táctil atendiendo a sus características formales esenciales. d), f), g)</p>

<p>Psicología de la forma y la composición</p> <p>Memoria visual. Dibujo de retentiva.</p> <p>Dibujo gestual.</p> <p>Valor expresivo de la luz y el color. Sinestesias.</p>	<p>2. Elaborar imágenes con distintas funciones expresivas utilizando la memoria y retentiva visual.</p> <p>3. Investigar sobre la expresividad individual, con el lenguaje propio de la expresión gráfico-plástica</p>	<p>2.1. Expresa sentimientos y valores subjetivos mediante la representación de composiciones figurativas y abstractas de formas y colores (funciones expresivas). d), f), g)</p> <p>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)</p> <p>3.1. Analiza de forma verbal y escrita, individual y colectivamente, obras propias o ajenas, atendiendo a sus valores subjetivos. a), d),f), g)</p>
<p>Bloque 3.</p> <p>Dibujo y perspectiva</p> <p>La perspectiva lineal.</p> <p>Dibujo geométrico.</p> <p>Espacios interiores, exteriores, urbanos y naturales.</p>	<p>1. Representar gráficamente con diferentes niveles de iconicidad , las formas, aisladas o en una composición, el entorno inmediato, interiores y exteriores, expresando las características espaciales, de proporcionalidad, valores lumínicos y cromáticos.</p>	<p>1.1. Comprende y representa las formas desde distintos puntos de vista. d), f), g)</p> <p>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)</p> <p>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)</p>
<p>Bloque 4.</p> <p>El cuerpo humano como modelo</p> <p>Nociones básicas de anatomía</p> <p>Proporciones. Antropometría.</p> <p>El retrato. Facciones y expresiones.</p> <p>El cuerpo en movimiento.</p>	<p>1. Analizar las relaciones de proporcionalidad de la figura humana.</p> <p>2. Representar la figura humana, su entorno, identificando las relaciones de proporcionalidad entre el conjunto y sus partes.</p> <p>3. Experimentar con los recursos gráfico-plásticos para representar el movimiento y expresividad de la figura humana.</p>	<p>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)</p> <p>1.2. Analiza la figura humana atendiendo a sus relaciones de proporcionalidad mediante la observación del natural o con modelos estáticos. d), f), g)</p> <p>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)</p>

		<p>3.1. Es capaz de representar y captar el movimiento de la figura humana de forma gráfico-plástica aplicando diferentes técnicas. d), f), g)</p> <p>3.2. Elabora imágenes con distintos procedimientos gráfico plásticos y distintas funciones expresivas con la figura humana como sujeto. d), f), g)</p>
<p>Bloque 5.</p> <p>El dibujo en el proceso creativo</p> <p>El Dibujo en el proceso de proyectación.</p> <p>El Dibujo Artístico en las Enseñanzas Artísticas, Técnicas y Científicas.</p> <p>El Dibujo Artístico con herramientas digitales.</p>	<p>1. Conocer y aplicar las herramientas digitales de dibujo y sus aplicaciones en la creación gráfico-plástica.</p> <p>2. Valorar la importancia del Dibujo como herramienta del pensamiento y del 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.</p> <p>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.</p>	<p>1.1. Conoce y aplica las herramientas del Dibujo Artístico digital utilizando las TIC en procesos creativos. c), d), f), g)</p> <p>2.1. Valora la importancia del Dibujo Artístico en los procesos proyectivos elaborando proyectos conjuntos con otras disciplinas artísticas o no del mismo nivel o externos. d), f), g)</p> <p>2.2. Demuestra creatividad y autonomía en los procesos artísticos proponiendo soluciones gráfico-plásticas que afianzan su desarrollo personal y autoestima. d), f), g)</p> <p>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)</p> <p>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)</p> <p>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)</p> <p>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)</p>

4.4.4 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.

4.4.5 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.

4.4.6 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.

4.4.7 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.

4.4.8 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 (JUNIO).

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)

4.4.9 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.

4.4.10 PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES

No procede ya que no hay alumnos en este caso

4.4.11 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.

4.4.12 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, en junio.

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

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

4.4.13 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.

Se establecerán las adaptaciones en la evaluación necesarias y establecidas en el plan correspondiente para los alumnos TDAH.

4.4.14 ACTIVIDADES PARA LAS DOS ÚLTIMAS SEMANAS DE JUNIO

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.