



**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA**  
**Curso 2020-21**  
**DEPARTAMENTO DE DIBUJO**  
**LICEO ESPAÑOL “CERVANTES”. ROMA**

**Jefe del Departamento: Marcela Lo Duca Solbas**

**CURSO 2020/2021**

## **ÍNDICE GENERAL**

### **DEPARTAMENTO DE DIBUJO:** (pág. 3)

Composición del Departamento

Docencia asignada

Libros de texto/Cuadernos de Actividades

Aula

PROGRAMACIÓN 1º y 2º DE ESO: EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL (pág. 4)

PROGRAMACIÓN 4º DE ESO: EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL (pág. 46)

PROGRAMACIÓN 1º y 2º DE BACHILLERATO: DIBUJO TÉCNICO I y II (pág. 79)

### **ANEXOS:** (pág. 130)

ANEXO 1: (pág. 131)

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE LOGRO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA

ANEXO 2: (pág. 131)

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

ANEXO 3: (pág. 132)

INDICADORES DE LOGRO DE LA PROPIA PRÁCTICA DOCENTE

ANEXO 4: (pág. 134)

PROPUESTAS DE MEJORA

(Recogidas en la Memoria Final del pasado curso 2019-20)

ANEXO 5: (pág. 137)

MODIFICACIONES INTRODUCIDAS EN LA PROGRAMACIÓN:

(Modificaciones introducidas en la Programación del curso 2019-20 con relación a la Programación del curso anterior)

## DEPARTAMENTO DE DIBUJO

### COMPOSICIÓN DEL DEPARTAMENTO:

- Marcela Lo Duca Solbas  
Jefe del departamento  
Profesor de Enseñanza Secundaria
  
- María Constantino Arriaga  
Secretaria del centro  
Profesora de Enseñanza Secundaria  
Licenciada en Bellas Artes y en Historia del Arte

### DOCENCIA ASIGNADA:

**Marcela Lo Duca Solbas:** impartirá la materia *Educación Plástica, Visual y Audiovisual*

1º ESO: 1 grupo (2 horas semanales)

2º ESO: 1 grupo (2 horas semanales)

4º ESO: 1 grupo (2 horas semanales)

**María Constantino Arriaga:** impartirá las materias *Dibujo Técnico I y II*

1º Bachillerato: 1 grupo (4 horas semanales)

2º Bachillerato: 1 grupo (4 horas semanales)

### LIBROS DE TEXTO/ CUADERNO DE ACTIVIDADES:

1º y 2º ESO: Educación Plástica, Visual y Audiovisual I. Cuaderno de actividades I. Editorial Sandoval

4º ESO: No hay libro de texto

1º/2º Bachillerato: Dibujo Técnico I. Editorial Sandoval

### AULA:

Aula de Dibujo (todos los grupos)

Debido a las excepcionales circunstancias del presente curso, se valorará impartir la materia en algunos momentos en el aula de referencia del alumnado.

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA**  
**EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL**  
**1º y 2º ESO**

**CURSO 2020-21**  
**DEPARTAMENTO DE DIBUJO**  
**LICEO ESPAÑOL CERVANTES. ROMA**

## **ÍNDICE**

- 1.- INTRODUCCIÓN (pág. 6)
- 2.- OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA (pág. 7)
- 3.- ESTRATEGIAS PARA LA CONSECUCIÓN DEL PROGRAMA LINGÜÍSTICO (pág. 8)
- 4.- CONTENIDOS (pág. 10)
  - CONCRECIÓN CURRICULAR
  - ELEMENTOS TRANSVERSALES DEL CURRÍCULO
- 5.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES (pág. 17)
- 6.- ESTRATEGIAS PARA LA CONSECUCIÓN DE LAS COMPETENCIAS (pág. 23)
  - RELACIÓN ENTRE LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES Y CADA UNA DE LAS COMPETENCIAS CLAVE
- 7.- DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS (pág. 32)
  - TEMPORALIZACIÓN
- 8.- METODOLOGÍA (pág. 35)
  - CONCRECIÓN METODOLÓGICA
- 9.- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS (pág. 37)
- 10.- PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN (pág. 38)
- 11.- MÍNIMOS EXIGIBLES (pág. 42)
- 12.- ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y REFUERZO (pág. 42)
  - PLAN DE REFUERZO PARA LA RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES CALIFICADAS NEGATIVAMENTE
  - PLAN PARA LOS ALUMNOS QUE NO SUPERAN LA MATERIA EN LA EVALUACIÓN FINAL DE JUNIO
- 13.- MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD (pág. 43)
- 14.- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES (pág. 44)

# **PROGRAMACIÓN EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL**

## **1º Y 2º DE ESO**

### **Curso 2020-21**

Programación adaptada a la LOMCE, y a la Orden ECD/1361/2015, de 3 de julio, por la que se establece el currículo de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato para el ámbito de gestión del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, publicada en el BOE núm. 163, de 9 de julio de 2015, y a la corrección de errores de la Orden, añadiendo los anexos, publicada en el BOE núm. 173, de 21 de julio de 2015.

### **OBSERVACIÓN**

La presente Programación recoge literalmente los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables, tal y como vienen presentados en la Orden ECD/1361/2015 y en sus correspondientes anexos. Dado que, en dicha Orden, la programación de la materia viene referida globalmente al primer ciclo de la ESO (asignando 4 horas lectivas durante el primer ciclo), y que, en el Liceo Español de Roma la distribución aprobada distribuye la materia en 2 horas en 1º de la ESO y 2 horas en 2º, se ha considerado conveniente seleccionar los contenidos de la Orden para 1º y 2º de ESO en función del Cuaderno de actividades de la editorial Sandoval. Por ello, se seleccionan los contenidos teniendo en cuenta las láminas que corresponden a cada unidad didáctica para su desarrollo en 1º de la ESO durante el presente curso. Los contenidos no impartidos durante el curso anterior, se impartirán en 2º de la ESO.

## **1.- INTRODUCCIÓN**

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

La materia 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.

## 2.- OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA

Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

### ***Artículo 11. Objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria.***

La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

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

relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

### **3.- ESTRATEGIAS PARA LA CONSECUCCIÓN DEL PROGRAMA LINGÜÍSTICO**

En el **Plan de mejora de la Competencia Lingüística del Liceo** se recogen cinco propuestas, que deben ser asumidas por todos los departamentos para la elaboración de una serie de actuaciones desde cada área y materia, de acuerdo con las características específicas de éstas.

Respecto a la contribución a la mejora de la competencia lingüística, los contenidos de la nueva materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual en 1º y 2º de la ESO programan y desarrollan unidades didácticas que tienen relación con las propuestas de mejora, especialmente en todo lo relacionado con los mensajes visuales: publicidad (elaboración e interpretación del mensaje), señalética (selección y desarrollo plástico de ideas), coherencia del mensaje (guión para un cómic, por ejemplo), tipografía (utilización de letras y símbolos para desarrollar trabajos plásticos).

Además, se proponen tres actividades específicas a lo largo del curso: realización de un cómic, diseño de un marcapáginas basado en la lectura de un libro y presentación ante los compañeros de un producto artístico y audiovisual con motivo de la celebración del 12 de octubre, día nacional de España, que complementan las unidades didácticas recogidas en el Cuaderno de Actividades correspondiente.

#### **ACTIVIDADES**

El Departamento de Dibujo programa para el presente curso 2020-21 las siguientes actividades para desarrollar la competencia lingüística en 1º y 2º de ESO.

##### ACTIVIDAD 1:

#### **CÓMIC**

Los alumnos de 1º y 2º de ESO deben realizar un cómic, desarrollando una historia mediante un guión escrito previo y el story board (guión en imágenes), incluyendo el título del cómic y los diálogos o texto correspondiente. Para ello, se recomienda la lectura de cómics diversos y se valora la originalidad y adecuada utilización de los textos, además de las imágenes gráficas diseñadas y el resultado visual obtenido por cada alumno en su trabajo.

El cómic, una vez evaluado y calificado, se presenta al concurso de cómics convocado por el centro docente, y en el que participan otros centros del exterior.

##### ACTIVIDAD 2:

#### **MARCAPÁGINAS:**

Los alumnos deben realizar un marcapáginas con temática relacionada con alguno de los libros leídos durante el curso o de lectura propuesta por el Departamento (el alumno/a escoge un libro de lectura sobre la temática propuesta por el Departamento de Dibujo). La técnica gráfica es libre.



Se valora la relación del motivo gráfico escogido con la temática del libro al que hace referencia.

### ACTIVIDAD 3:

#### **PRESENTACIÓN DE UN PRODUCTO ARTÍSTICO Y AUDIOVISUAL**

Con motivo de la celebración del Día Nacional de España (12 de octubre), que este curso se dedica a Madrid los alumnos de 1º y 2º de ESO expondrán un trabajo relacionado con Madrid.

- 1º ESO: Elaboración de láminas con contenidos de “El Punto”, palabra Madrid
- 2º ESO: Elaboración de láminas con contenidos de “La línea”, Ciudad de Madrid, en Skyline.
- 4º ESO: *Elaboración de photo call, Madrid.*

### ACTIVIDAD 4:

#### **TRABAJOS DEL CUADERNO DE ACTIVIDADES I**

En 1º y 2º de ESO, en el Bloque II del temario (Comunicación audiovisual) se tratan contenidos que contribuyen a la mejora de la competencia lingüística. Estos contenidos (con sus correspondientes actividades) son:

- Comunicación visual: Elaboración del mensaje, transmisión del mensaje, coherencia, recepción del mensaje, lectura e interpretación.
- Lenguaje visual: las metáforas visuales (utilizan un determinado código visual para expresar ideas o sentimientos). Relación entre texto e imagen.
- Finalidad de las imágenes: las diferentes finalidades comunicativas.

## **4.- CONTENIDOS**

De los contenidos contemplados en el currículo de la materia para el primer ciclo de la ESO, se seleccionan los recogidos a continuación para su impartición en 1º de la ESO durante el presente curso 2020-21. Los contenidos no impartidos en 1º ESO durante el curso anterior se impartirán en 2º de la ESO en el presente curso.

### **1º DE ESO: CONTENIDOS**

#### **BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA**

1. El punto, el plano y la línea como elemento de descripción de expresión y configuración de la forma.
2. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.
3. La luz y el claroscuro. Valores expresivos.
4. El color. Colores primarios y secundarios. Color luz y color pigmento. La textura visual y táctil.

#### **BLOQUE 3: DIBUJO TÉCNICO**

1. Punto, línea y plano.
2. Horizontales, verticales y oblicuas. Paralelas, perpendiculares y transversales.
3. Circunferencias.
4. Ángulos. Bisectriz.
5. Segmentos. Mediatriz.

## **2º DE ESO: CONTENIDOS**

### **BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA**

5. El proceso de creación. Apuntes, bocetos, esquemas, etc.
6. Técnicas gráfico-plásticas. Adecuación a las intenciones expresivas. Técnicas secas, húmedas y mixtas.

### **BLOQUE 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

1. La percepción visual.
2. El proceso de la percepción. Elementos y factores. Leyes de la Gestalt.
3. La imagen.
4. Imagen fija. La fotografía y el comic.

### **BLOQUE 3: DIBUJO TÉCNICO**

6. Lugares geométricos.
7. Triángulos.
8. Cuadriláteros.
9. Polígonos

## **CONCRECIÓN CURRICULAR**

### **OBSERVACIONES:**

Se utilizará el *Cuaderno de Actividades de Expresión Plástica, Visual y Audiovisual I* de la Editorial Sandoval.

Se realizarán las láminas del *Cuaderno de Actividades* relacionadas con los contenidos correspondientes a cada unidad didáctica de cada curso

Los contenidos y actividades no impartidos en 1º de ESO serán impartidos en 2º de ESO.

## **ELEMENTOS TRANSVERSALES DEL CURRÍCULO**

Según el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, son elementos transversales del currículo los siguientes:

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

Dichos elementos se deben trabajar en todas las materias, dedicándose un tiempo a la lectura. Además, según el Real Decreto, la programación docente debe comprender en todo caso la prevención de la violencia de género, la violencia contra las personas con discapacidad, la violencia terrorista y cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia, incluido el estudio del Holocausto judío como hecho histórico.

Con relación a la comprensión lectora y a la expresión escrita, se remite al Plan Lingüístico y al Plan Lector del Liceo, donde se recogen las actividades correspondientes, indicando que se dedicará un tiempo a la lectura en clase para fomentar la expresión oral correcta en español.

En cuanto a la Comunicación audiovisual, forma parte de los contenidos de la materia en 1º y 2º de ESO, como un bloque temático y, por ello, se considera especialmente relevante.

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

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

<b>ELEMENTOS TRANSVERSALES DEL CURRÍCULO</b>		
<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>
<b>Comprensión lectora</b> <b>Expresión oral y escrita</b>  Estrategias de comprensión oral: activación de conocimientos previos, mantenimiento de la atención, selección de la información; memorización y retención de la información.  Propiedades textuales de la situación comunicativa:	Reconocer la <b>terminología conceptual de la asignatura</b> y del nivel educativo y utilizarla correctamente en actividades orales y escritas del ámbito personal, académico, social o profesional, y leer comprensivamente textos de formatos diversos.  Captar el sentido global y analizar de	CCL CAA          CCL CAA

<p>adecuación, coherencia y cohesión.</p>	<p>forma crítica textos orales, extrayendo conclusiones, y <b>participar en debates y exposiciones</b> exponiendo de forma organizada su discurso intercambiando informaciones con otros alumnos; <b>explicar el proceso seguido en la elaboración de productos artísticos</b>, evaluando el resultado, haciendo propuestas razonadas para mejorarlo y utilizando un lenguaje no discriminatorio.</p>	
<p>Respeto en el uso del lenguaje. Situaciones de interacción comunicativa (conversaciones, entrevistas, coloquios, debates, etc.)</p>	<p>Buscar y seleccionar información en diversas fuentes de forma contrastada y organizar la información obtenida mediante diversos procedimientos de síntesis o presentación de los contenidos; para ampliar sus conocimientos y elaborar textos del ámbito personal, académico, social o profesional y del nivel educativo, citando adecuadamente su procedencia.</p>	CCL CAA
<p>Estrategias lingüísticas y no lingüísticas: inicio, mantenimiento y conclusión; cooperación, normas de cortesía, fórmulas de tratamiento, etc.</p>	<p>Buscar y seleccionar información, documentos de texto, imágenes, bandas sonoras y vídeos a partir de una estrategia de filtrado y de forma contrastada en medios digitales como páginas web especializadas, diccionarios y enciclopedias on-line y banco de sonidos, registrándola en papel de forma cuidadosa o almacenándola digitalmente en dispositivos informáticos y servicios de la red.</p>	CD CAA
<p>Estrategias de comprensión lectora: antes, durante y después de la lectura.</p>	<p>Reconocer las cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos y <b>expresar emociones, sentimientos e ideas propias</b> al realizar sus producciones disfrutando del proceso de creación artística y mostrando <b>respeto por el trabajo de los demás</b>.</p>	CCEC CIEE CSC
<p>Estrategias de expresión escrita: planificación, escritura, revisión y reescritura.</p>	<p>Superar estereotipos y</p>	CIEE CAA
<p>Formatos de presentación.</p>		
<p>Aplicación de las normas ortográficas y gramaticales.</p>		
<p>Propiedades textuales en situación comunicativa: adecuación, coherencia y cohesión.</p>		
<p>Consolidación de la terminología conceptual específica del área.</p>		
<p><b>Comunicación audiovisual</b> <b>Tecnologías de la información y la comunicación</b></p>		
<p>Reconocimiento de las cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos, y disfrute en el proceso de producción artística.</p>		
<p>Expresión de emociones básicas, ideas, acciones y situaciones al realizar sus obras. Respeto por el trabajo</p>		

<p>de los demás.</p> <p>Búsqueda de información desde diferentes fuentes, tanto convencionales como digitales e Internet, sobre manifestaciones artísticas que se trabajan en el nivel educativo, y análisis de las posibilidades de creación gráfica que ofrecen los nuevos medios tecnológicos</p> <p>Herramientas digitales de búsqueda y visualización. Búsqueda en blogs, foros, páginas web especializadas, diccionarios y enciclopedias on-line.</p> <p>Estrategias de filtrado en la búsqueda de la información. Almacenamiento de la información digital en dispositivos informáticos y servicios de la red.</p> <p>Valoración de los aspectos positivos de las TIC para la búsqueda y contraste de información. Organización de la información siguiendo diferentes criterios.</p> <p>Introducción al proceso creativo en las artes visuales y audiovisuales mediante el desarrollo de un producto individual o colectivo, controlando las distintas fases:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Investigación y estudio previo.</li> <li>· Selección de información y desarrollo de primeras ideas.</li> <li>· Planificación, organización y gestión del tiempo y los recursos.</li> <li>· Toma de decisiones y calibración de oportunidades y riesgos.</li> <li>· Aporte soluciones originales a los problemas.</li> <li>· Realización del producto y establecimiento de criterios para evaluar el proceso y el resultado.</li> <li>· Reflexión y propuesta de</li> </ul>	<p>convencionalismos en la representaciones visuales y plásticas, <b>evitando cualquier forma de discriminación</b> (raza, sexo, cultura) e identificar las influencias que ejercen valores artísticos propios de otras culturas respetando sus formas de expresión.</p> <p>Reconocer el <b>patrimonio artístico y cultural español e italiano como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo</b>, y contribuir a su defensa y conservación a través de la divulgación de obras de arte y medios audiovisuales que forman parte de dicho patrimonio, expresando sus conocimientos de forma crítica.</p>	<p>CIEE CAA</p>
---	--	-----------------

mejora del proceso creativo propio y ajeno, desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva: juicio sobre la buena realización del trabajo, así como la limpieza en su ejecución, y evaluación del uso de las nuevas tecnologías. · ·  
· Reconocimiento del esfuerzo que exige la elaboración de algunas obras artísticas.  
· Apreciación, valoración y disfrute del patrimonio artístico y cultural español e italiano, así como la contribución a su defensa, conservación y desarrollo.

Esfuerzo para superar estereotipos y convencionalismos en las representaciones visuales y plásticas y rechazo ante cualquier forma de discriminación por razón de raza sexo o cultura.  
· Respeto por las maneras de expresión diferentes de la nuestra, aceptando y argumentando las influencias que ejercen los valores artísticos propios de otras culturas que coexisten con la nuestra.

Desarrollo de una actitud de respeto por el entorno de trabajo y el medio ambiente utilizando de forma responsable los recursos y reciclando materiales para la elaboración de representaciones visuales y plásticas, personales y colectivas.

### **Emprendimiento**

Iniciativa e innovación.

Autoconocimiento. Valoración de fortalezas y debilidades

Autorregulación de emociones, control de la ansiedad e incertidumbre y capacidad de

**Realizar de forma eficaz tareas o proyectos**, tener iniciativa para emprender y proponer acciones siendo consciente de sus fortalezas y debilidades, mostrar curiosidad e interés durante su desarrollo y **actuar con flexibilidad buscando soluciones alternativas.**

CSC CCEC

<p>auto-motivación.</p> <p>Superar obstáculos y fracasos.</p> <p>Perseverancia, flexibilidad.</p> <p>Pensamiento alternativo.</p> <p>Sentido crítico.</p> <p>Estrategias de planificación, organización y gestión.</p>	<p><b>Planificar tareas o proyectos, individuales o colectivos</b>, haciendo una previsión de recursos y tiempos ajustada a los objetivos propuestos, adaptarlo a cambios e imprevistos transformando las dificultades en posibilidades, evaluar con ayuda de guías el proceso y el producto final y comunicar de forma personal los resultados obtenidos.</p>	<p>CCEC CIEE CSC</p>
<p><b>Educación cívica y constitucional</b></p> <p>Entornos laborales, profesiones y estudios vinculados con los conocimientos del área.</p> <p>Autoconocimiento de fortalezas y debilidades.</p>	<p>Reconocer los estudios y profesiones vinculados con los conocimientos del nivel educativo e identificar los conocimientos; habilidades y competencias que demandan para relacionarlas con sus fortalezas y preferencias.</p>	<p>CIEE CSC</p>
	<p><b>Cuidar del entorno de trabajo y del medio ambiente</b> utilizando de forma responsable los recursos y <b>reciclar materiales</b> para la elaboración de representaciones visuales y plásticas, personales y colectivas.</p>	<p>CMCT CSC</p>

## 5.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º y 2º ESO		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<b>BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA</b>		
1. El punto, el plano y la línea	1. Identificar los elementos	1.1. Identifica y valora la

<p>como elemento de descripción de expresión y configuración de la forma</p>	<p>configuradores de la imagen.</p> <p>2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.</p> <p>3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros</p>	<p>importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.</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.</p> <p>2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.</p> <p>2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.</p>
<p>2. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo</p>	<p>4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.</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.</p> <p>3.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.</p> <p>3.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.</p>



		3.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.
3. La luz, el claroscuro. Valores expresivos		4.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)  4.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
4. El color, colores primarios, secundarios. Color luz. Color pigmento. La textura visual y táctil.	5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.  6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.  7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	5.1. experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.  6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades, empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.  6.2. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.  7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.
5. El proceso de creación. Apuntes, bocetos, esquemas, etc	8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos	8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito, ajustándose a los

	<p>de artes plásticas y diseño.</p> <p>9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</p> <p>10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</p>	<p>objetivos finales.</p> <p>8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseño de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.</p> <p>9.1. Reflexiona y evalúa, oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p> <p>10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</p>
<p>6. Técnicas gráfico-plásticas. Adecuación a las intenciones expresivas. Técnicas secas, húmedas y mixtas.</p>	<p>11. 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>11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de colore, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.</p> <p>11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.</p> <p>11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando, creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages</p>

		<p>matéricos y figuras tridimensionales.</p> <p>11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas, componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.</p> <p>11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.</p> <p>11.7. 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.</p>
--	--	--

<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>
<b>BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL</b>		
1. La percepción visual	1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica, aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.
2. El proceso de la percepción. Elementos y factores. Leyes de la Gestalt.	2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.
3. La imagen.	3. Identificar signficante y significado en un signo visual.	3.1. Distingue signficante y significado en un signo visual.
4. Imagen fija. La fotografía y el comic.	4. Analiza y realiza fotografías, comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. 5. Analiza y realiza comics,	4.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. 4.2. Realiza fotografías con

	aplicando los recursos de manera apropiada.	distintos encuadres y puntos de vista, aplicando diferentes leyes compositivas.  5.1. Diseña un comic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
--	---	--

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<b>BLOQUE 3: DIBUJO TÉCNICO</b>		
1. Punto, línea y plano	1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.  2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.  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.
2. Horizontales verticales y oblicuas. Paralelas, perpendiculares y transversales	3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
3. Circunferencias	4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.  5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.  5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.
4. Ángulos. Bisectriz	6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.  7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.  7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.  8.1. Construye la bisectriz de un

	8. Estudiar el concepto de ángulo cualquiera, con regla y bisectriz y su proceso de construcción.	
5. Segmentos. Mediatriz.	9. Diferenciar claramente entre recta y segmento, tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás 10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. 11. Estudiar las aplicaciones del Teorema de Thales.	9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás. 10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. 11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el Teorema de Thales. 11.2. Escala un polígono aplicando el Teorema de Thales.
6. Lugares geométricos	12. Conocer lugares geométricos y definirlos.	12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos...)
7. Triángulos	13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. 14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). 15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. 16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos. 14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas. 15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes. 16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.
8. Cuadriláteros	17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros. 18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero. 18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una

		diagonal.
9. Polígonos	19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. 20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. 21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular. 20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia. 21.1 Construye correctamente un pentágono conocido el lado.

## 6.- ESTRATEGIAS PARA LA CONSECUCCIÓN DE LAS COMPETENCIAS

El currículo de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EPVA) permite a todo el alumnado el desarrollo de todas las competencias clave, desde un enfoque significativo e integral, interrelacionando saberes conceptuales, saberes procedimentales, actitudes y valores propios de la materia. La contextualización de los aprendizajes y las metodologías activas que se ponen en juego garantizan la transferencia de lo aprendido, contribuyendo al desarrollo de cada una de las siete competencias clave de la siguiente manera:

### **Competencia en comunicación lingüística:**

Desde el conocimiento de su propio contexto socio-cultural, el alumnado interpretará y elaborará mensajes visuales aplicando los códigos del lenguaje plástico (bidimensional y tridimensional). A través de experiencias de aprendizaje variadas se conjugarán diferentes formatos, soportes, contextos y situaciones de comunicación, lo cual pondrá en juego el discurso, el argumento, la escucha activa y el lenguaje no verbal. Esto permitirá descubrir la crítica constructiva, el diálogo y la conversación como fuentes de disfrute. La expresión de las propias ideas, experiencias y emociones favorecerá la interacción y el intercambio comunicativo a través del lenguaje plástico. Por último, la búsqueda y el tratamiento crítico de la información constituirán un aspecto clave. Se dedicará un tiempo a la lectura en el aula para favorecer la expresión oral correcta en español.

### **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología:**

Al establecerse en esta asignatura una relación profunda entre conocimiento conceptual y conocimiento procedimental en todos los niveles de la etapa, el alumnado deberá razonar matemáticamente para describir, manejar medidas, así como analizar las relaciones entre las figuras (propiedades geométricas, posiciones y direcciones relativas, proporción, composición, perspectiva, etc.). Se conocerán y manipularán diferentes materiales, estudiando su idoneidad en creaciones concretas. Mediante la aplicación de procesos científicos (identificar preguntas, indagar soluciones posibles, contrastar ideas, diseñar pruebas, se fomentan los valores de atención, disciplina, rigor, paciencia, limpieza, iniciativa, responsabilidad, etc., atendiendo a los principios de la ética social, de la salud y de la conservación y mejora del medio natural.

### **Competencia digital:**

Se potenciará el uso activo y creativo de las aplicaciones informáticas, para buscar y procesar información (analizar, cotejar y evaluar), transformándola en conocimiento, y para componer textos e imágenes digitales, dibujando planos, realizando variaciones formales y de color, generando figuras, componiendo secuencias visuales y sonoras, etc. Por otro lado, la participación y el

trabajo colaborativo en línea permitirán una resolución más eficiente de las tareas y actividades planteadas.

### **Competencia de aprender a aprender:**

El alumno desarrollará su habilidad para iniciar, organizar y persistir en sus tareas. Las propuestas de creación abiertas y contextualizadas favorecerán que se sienta protagonista del proceso y del resultado de su propio aprendizaje. Identificando sus propios logros se sentirá auto-eficiente, reforzando así su autonomía y tomando conciencia de cómo se aprende: conocerá (lo que ya sabe sobre la materia, lo que aún desconoce, lo que es capaz de aprender,...), reflexionará (sobre las demandas de la tarea planteada, sobre las estrategias posibles para afrontarla,...) y organizará el propio proceso de aprendizaje para ajustarlo a sus capacidades y necesidades (diseño del plan de acción, autoevaluación continua, análisis y valoración del resultado obtenido y del proceso empleado). Cabe señalar que también se aprende observando cómo los demás aprenden, por lo que el trabajo individual y trabajo cooperativo serán complementarios.

### **Competencias sociales y cívicas:**

A partir de la interpretación de fenómenos y problemas sociales contextualizados se elaboran respuestas, se toman decisiones y se interactúa con los demás, resolviendo conflictos partiendo de la tolerancia y el respeto, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes y mostrando empatía. La cooperación permanente favorecerá el bienestar personal y colectivo. El compromiso social y la disposición para la comunicación intercultural ayudarán a superar los prejuicios y a resolver los problemas que afectan al entorno escolar y a la comunidad, de manera activa, solidaria y constructiva. Así, se desarrollará el respeto de los valores y la intimidad de las creencias, de la cultura y de la historia personal y colectiva, tanto de uno mismo como de los demás.

### **Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:**

Desde el autoconocimiento, la autoestima, la autoconfianza, la autonomía, el interés y el esfuerzo, el estudiante aprenderá a saber elegir, planificar y gestionar diversos conocimientos, destrezas o habilidades y actitudes con criterio propio y con fines concretos. Desarrollará su capacidad para transformar las ideas en actos con iniciativa, creatividad e imaginación, a través de trabajos individuales y en equipo que le exigirán organizar, comunicar, presentar, representar, participar, negociar, gestionar recursos, delegar, tomar decisiones, evaluar, autoevaluar...

### **Competencia de conciencia y expresiones culturales:**

El alumnado conocerá y empleará las principales técnicas, materiales, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos, utilizándolos como medio de expresión y creación personal para comunicar y compartir ideas, experiencias y emociones. Así, desarrollará sus habilidades perceptiva y comunicativa, su sensibilidad y su sentido estético. Es decir, su capacidad para conocer, comprender, apreciar y valorar con espíritu crítico y con actitud abierta y respetuosa autores, obras, géneros y estilos de diversas manifestaciones artístico-culturales, relacionándolos con la sociedad en la que se crean, aprendiendo a disfrutarlas, conservarlas y considerarlas parte de la riqueza y patrimonio cultural de los pueblos. Atendiendo a la gran diversidad cultural de nuestra sociedad se aprenderán y desarrollarán. Los principios de la libertad de expresión y el diálogo entre culturas y sociedades presentes en la realización de experiencias artísticas compartidas, en las que se apoyarán y se apreciarán las contribuciones de los demás compañeros. Se experimentará también el placer por la participación en la vida y actividad cultural del propio entorno, desde la responsabilidad que conlleva la implicación de un proyecto común.

<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>	<b>SIGLAS</b>
1. Comunicación lingüística	CCL
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología	CMCT
3. Competencia digital	CD
4. Competencia de aprender a aprender	CAA
5. Competencias sociales y cívicas	CSC
6. Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	CIEE
7. Competencia de conciencia y expresiones culturales	CCEC

## **RELACIÓN ENTRE LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES Y CADA UNA DE LAS COMPETENCIAS CLAVE**

<b>EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º y 2º ESO</b>		
<b>Bloque 1: Expresión Plástica</b>		
<u>Contenidos:</u>		
<p>1. El punto, el plano y la línea como elemento de descripción de expresión y configuración de la forma.</p> <p>2. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.</p> <p>3. La luz, el claroscuro. Valores expresivos.</p> <p>4. El color, colores primarios, secundarios. Color luz. Color pigmento. La textura visual y táctil.</p> <p>5. El proceso de creación. Apuntes, bocetos, esquemas, etc.</p> <p>6. Técnicas gráfico-plásticas. Adecuación a las intenciones expresivas. Técnicas secas, húmedas y mixtas.</p>		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>	<b>RELACIÓN DE COMPETENCIAS CON ESTÁNDARES</b>
1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.	CCL-CCEC
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones	CCEC



	<p>artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas.</p> <p>2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.</p>	CCEC-CIEE
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros	2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas	CIEC-CCEC
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	<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.</p> <p>3.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.</p> <p>3.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.</p> <p>3.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.</p>	<p>CCL</p> <p>CCEC</p> <p>CMTC</p> <p>CMTC</p>
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.	CCEC
6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el	6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades, empleando	CMTC-CD

color pigmento.	técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.  6.2. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.	CCEC
7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.	CCEC
8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito, ajustándose a los objetivos finales.  8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseño de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.	CAA  CCEC
9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	9.1. Reflexiona y evalúa, oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.	CAA
10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.	CCEC
11. 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.	11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.  11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de colores, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.  11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos,	CAA-CCEC  CCEC  CCEC

	<p>distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.</p> <p>11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando, creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.</p> <p>11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas, componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.</p> <p>11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.</p> <p>11.7. 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.</p>	<p>CCEC</p> <p>CCEC</p> <p>CSC-CCEC</p> <p>CCEC</p>
--	--	---

<b>Bloque 2: Comunicación audiovisual</b>		
<p><u>Contenidos:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. La percepción visual.</li> <li>2. El proceso de la percepción. Elementos y factores. Leyes de la Gestalt.</li> <li>3. La imagen.</li> <li>4. Imagen fija. La fotografía y el comic.</li> </ol>		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>	<b>RELACIÓN DE COMPETENCIAS CON ESTÁNDARES</b>
1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica, aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.	CCL-CCEC

2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.	CMTC
3. Identificar significativo y significado en un signo visual.	3.1. Distingue significativo y significado en un signo visual.	CCL
4. Analiza y realiza fotografías, comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	4.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. 4.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista, aplicando diferentes leyes compositivas.	CAA CCEC
5. Analiza y realiza comics, aplicando los recursos de manera apropiada.	5.1. Diseña un comic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.	CCEC-CCL

<b>Bloque 3: Dibujo Técnico</b>		
<u>Contenidos:</u>		
1. Punto, línea y plano. 2. Horizontales verticales y oblicuas. Paralelas, perpendiculares y transversales. 3. Circunferencias. 4. Ángulos. Bisectriz. 5. Segmentos. Mediatriz. 6. Lugares geométricos. 7. Triángulos. 8. Cuadriláteros. 9. Polígonos		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>	<b>RELACIÓN DE COMPETENCIAS CON ESTÁNDARES</b>
1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.	CMTC-CCEC
2. Analizar cómo se puede definir	2.1. Señala dos de las aristas de un	CMTC-CCEC

una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.	
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	CMTC
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	4.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.	CMTC
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	5.1, Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.	CMTC-CCEC
6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	6.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.	CMTC
7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.	CMTC
8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.	CMTC
9. Diferenciar claramente entre recta y segmento, tomando medidas de segmentos con las regla o utilizando el compás	9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.	CMTC
10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	10.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	CMTC
11. Estudiar las aplicaciones del Teorema de Tales.	11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el Teorema de Tales.  11.2. Escala un polígono aplicando el Teorema de Tales.	CMTC  CMTC

12. Conocer lugares geométricos y definirlos.	12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos...)	CMTC-CCL
13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.	CMTC-CCEC
14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	14.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.	CMTC-CAA
15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	15.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.	CMTC
16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.	CCEC-CMTC
17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	17.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.	CCEC-CMCT
18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	18.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.	CMCT-CAA
19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.	CMTC
20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	20.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.	CMTC-CCEC
21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	21.1 Construye correctamente un pentágono conocido el lado.	CMTC-CCEC

## 7.- DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS

### TRABAJOS A REALIZAR DURANTE EL CURSO

#### TRABAJOS LIBRO DE TEXTO

*Láminas del cuaderno de Expresión Plástica, visual y audiovisual I.* Editorial Sandoval.

#### TRABAJOS COMPLEMENTARIOS:

Trabajo Día Nacional de España (12 de octubre)

Tarjeta de Navidad (diciembre)

Cómic (febrero-marzo)

Marca páginas (marzo-abril)

## TEMPORALIZACIÓN

### 1º DE ESO

#### 1ª Evaluación

---

**Fechas de evaluación: 1 y 2 de diciembre 2020**

**Último día entrega trabajos: viernes 27 de noviembre**

---

#### TRABAJOS A REALIZAR:

- 1- **Láminas de actividades** (septiembre) del *Cuaderno de Expresión plástica, visual y audiovisual I.* correspondientes a los siguientes contenidos:

#### BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA

El punto, el plano y la línea como elemento de descripción de expresión y configuración de la forma.

La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.

#### TRABAJOS COMPLEMENTARIOS:

- 2- **Trabajo en grupo Día Nacional de España** (septiembre-octubre):
- 3- **Tarjeta de Navidad.** (diciembre)

#### 2ª Evaluación

---

**Fechas de evaluación: 15 y 16 de marzo 2021**

**Último día entrega trabajos: viernes 12 de marzo**

---

### **TRABAJOS A REALIZAR:**

- 1- **Láminas de actividades** (enero) del *Cuaderno de Expresión plástica, visual y audiovisual I.* correspondientes a los siguientes contenidos:

#### BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA

La luz y el claroscuro. Valores expresivos.

El color. Colores primarios y secundarios. Color luz y color pigmento. La textura visual y táctil.

#### TRABAJOS COMPLEMENTARIOS:

- 2- **Comic** (febrero-marzo)

### **3ª Evaluación**

---

**Fechas de evaluación: 17 de junio 2021**

**Último día entrega trabajos: viernes 11 de junio**

---

### **TRABAJOS A REALIZAR:**

- 1- **Láminas de actividades** (mayo) del *Cuaderno de Expresión plástica, visual y audiovisual I.* correspondientes a los siguientes contenidos:

#### BLOQUE 3: DIBUJO TÉCNICO

Punto, línea y plano.

Horizontales verticales y oblicuas. Paralelas, perpendiculares y transversales.

Circunferencias.

Ángulos. Bisectriz.

Segmentos. Mediatriz.

#### TRABAJOS COMPLEMENTARIOS:

- 2- **Marca páginas** (marzo-abril)
- 

## **2º DE ESO**

### **1ª Evaluación**

---

**Fechas de evaluación: 1 y 2 de diciembre 2020**

**Último día entrega trabajos: viernes 27 de noviembre**

---



## **TRABAJOS A REALIZAR:**

### **TRABAJOS LIBRO DE TEXTO**

- 1- **Láminas de actividades** (septiembre) del *Cuaderno de Expresión plástica, visual y audiovisual I.* correspondientes a los siguientes contenidos:

#### **BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA**

El proceso de creación. Apuntes, bocetos, esquemas, etc.

Técnicas gráfico-plásticas. Adecuación a las intenciones expresivas. Técnicas secas, húmedas y mixtas.

### **TRABAJOS COMPLEMENTARIOS:**

- 1- **Trabajo en grupo Día Nacional de España** (septiembre-octubre):
- 2- **Tarjeta de navidad**(diciembre)

## **2ª Evaluación**

---

**Fechas de evaluación: 16 y 17 de marzo 2021**

**Último día entrega trabajos: viernes 12 de marzo**

---

## **TRABAJOS A REALIZAR:**

- 1- **Láminas de actividades** (enero) del *Cuaderno de Expresión plástica y visual I.* correspondientes a los siguientes contenidos:

#### **BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

La percepción visual.

El proceso de la percepción. Elementos y factores. Leyes de la Gestalt.

La imagen.

Imagen fija. La fotografía y el comic.

### **TRABAJOS COMPLEMENTARIOS:**

- 2- **Cómic** (febrero-marzo)

## **3ª Evaluación**

---

**Fechas de evaluación: 27 de mayo de 2021**

**Último día entrega trabajos: viernes 21 de mayo**

---

## **TRABAJOS A REALIZAR:**

- 1- **Láminas de actividades** (mayo) del *Cuaderno de Expresión plástica y visual I.* correspondientes a los siguientes contenidos:

#### **BLOQUE 3: DIBUJO TÉCNICO**

Segmentos. Mediatriz.

Lugares geométricos.

Triángulos.

Cuadriláteros.

Polígonos

TRABAJOS COMPLEMENTARIOS:

**2- Marca páginas** (marzo-abril)

---

## 8.- METODOLOGÍA

El **desarrollo y la adquisición de las competencias clave** son los elementos fundamentales a la hora de abordar y orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la materia desde un posicionamiento activo.

En el campo de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual hay que tener en cuenta los cambios que se han dado en el contexto cultural relacionado con la experiencia artística, visual y audiovisual: por un lado, existen unas fronteras entre las artes cada vez más débiles y por otro, un desarrollo enorme de recursos, soportes y planteamientos potenciados, sobre todo por el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

Basándonos en estos cambios la forma de trabajar la asignatura tendrá que dar respuesta a varios ámbitos:

Utilización de los recursos técnicos y expresivos propios de los lenguajes artísticos, visuales y audiovisuales, seleccionando ejemplos familiares a los alumnos, con sus experiencias, sus conocimientos previos y sus valores.

Comprensión e interpretación de referentes estéticos en el arte, la cultura visual y audiovisual, resaltando la importancia que los productos estéticos tienen y han tenido en la vida de los individuos y las sociedades, tomando conciencia sobre las modas y los gustos.

Priorización de los procesos, técnicas y espacios de creación personal y grupal, haciendo hincapié en la importancia de los procesos más que en los resultados.

Valoración de los procesos de reflexión y análisis crítico vinculado al mundo de la imagen en un contexto global, sirviéndose de habilidades del pensamiento como la indagación, imaginación, búsqueda y manipulación creativa de recursos visuales para reelaborar ideas, transformar objetos del entorno y plantear múltiples soluciones evaluando críticamente los resultados.

Se trata de buscar la superación de las concepciones de la Educación Plástica Visual y Audiovisual exclusivamente soportadas en la producción de objetos con valor estético y expresivo, y hacer de esta materia un lugar de reflexión, diálogo, búsqueda e interpretación de las artes y la cultura visual y audiovisual.

La confluencia con otras disciplinas enriquecerá el desarrollo de los procesos de trabajo dentro de esta materia. La mayoría de los productos, tanto artísticos como mediáticos, utilizan los lenguajes escrito, oral y musical. Se intentará relacionar así el lenguaje plástico visual y audiovisual con otros lenguajes y ámbitos de conocimiento.

Ante estos planteamientos el profesor buscará posibilitar adquisiciones significativas de

conocimiento, tanto conceptuales como procedimentales, por parte del alumnado a través de procesos personales y grupales, partiendo del nivel de desarrollo de cada uno procurando así la integración y el intercambio de opiniones.

## **CONCRECIÓN METODOLÓGICA:**

La metodología de la materia se basa en el aprendizaje por competencias, recurriendo a estrategias interactivas y al aprendizaje cooperativo.

Ejes de la metodología:

1- Conocimiento de los contenidos teóricos correspondientes al currículo oficial de la materia:

- Presentaciones teóricas de cada bloque temático
- Utilización de la pizarra digital del aula de dibujo.
- Los alumnos cuentan con los contenidos prácticos o láminas en el Cuaderno de Actividades.
- Contenidos teóricos: sesión previa al comienzo de cada bloque. Utilización de las TIC.

2- Actividades (aprendizaje orientado a la acción):

- Realización práctica de las láminas del libro seleccionadas por el profesor, correspondientes a cada uno de los bloques temáticos.
- Realización individual o cooperativa de Proyectos (trabajo por Proyectos). Se realizan varios proyectos a lo largo del curso
- Utilización de las TIC. Trabajo en el aula de informática y acceso a recursos virtuales para conocimiento y utilización de programas de dibujo (dibujo de comics) y diseño por ordenador a nivel básico.
- Presentación oral de trabajos relacionados con la expresión plástica (trabajos para fomentar el aprendizaje cooperativo y favorecer la oralidad).

3- Seguimiento y evaluación:

- Evaluación continua de las láminas y trabajos realizados por el alumnado. Se valora el resultado pero sobre todo el proceso de realización.
- No se realizarán exámenes.
- Se tienen en cuenta los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables.
- Trabajos de recuperación de evaluaciones y actividades no aprobadas.

4- Organización de la materia:

- Presentación teórica de cada bloque temático y actividades prácticas utilizando las láminas del Cuaderno de Actividades. Realización de trabajos diversos sin utilizar el Cuaderno de Actividades.
- Utilización de las TIC para la realización de trabajos concretos.

## **9.- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS**

**Para el alumno:**

Se utilizará el Cuaderno de Actividades: **Educación Plástica, visual y audiovisual I. Editorial Sandoval**

**Materiales:**

Lapicero 3B y 3H recomendando que este último sea un portaminas de mina 0,5 mm de grosor.

Rotuladores de colores

Escuadra y cartabón a juego de tamaño mediano.

Regla graduada.

Compás.

Goma de borrar blanda.

Sacapuntas.

Tijeras escolares y pegamento en barra.

Lápices de colores de madera

Ceras blandas (al óleo)

Témperas: colores primarios (amarillo, magenta, azul cyan), blanco y negro

Pinceles: nº 2, 6 y 10

Plato o paleta para mezclar

Cuaderno de cartulinas de colores A4

**RECURSOS DIDÁCTICOS:**

Presentaciones teóricas del profesor y presentaciones orales de trabajos de los alumnos:

- Pizarra digital
- Pizarra tradicional

Recursos en la red:

- Presentaciones, videos, *Power Point*
- Tutoriales de programas de Expresión plástica y visual
- Apuntes y recursos de la editorial Sandoval

Material bibliográfico:

- Libros de arte y diseño (aula de dibujo)

Aulas:

- Aula de dibujo
- Aula de informática

**10.- PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de la educación secundaria obligatoria será **integradora**, teniendo en cuenta la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el desarrollo de las competencias clave. La evaluación de la materia se realizará de manera **diferenciada** por el profesor que la imparte, teniendo en cuenta los **criterios de evaluación** y los **estándares de aprendizaje evaluables**. Además, la evaluación será **continua**, detectando las dificultades de aprendizaje en el momento que se produzcan, adoptando las medidas necesarias que permitan al alumnado mejorar su proceso de aprendizaje y les garantice la **adquisición de las competencias clave** para continuar el proceso educativo.

### **CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN:**

La evaluación a lo largo del curso será continua y formativa, realizando un balance de la misma al final de cada trimestre o coincidiendo con los periodos asignados para evaluaciones por el equipo directivo del centro docente. Será fundamentalmente formativa, dándole más importancia al proceso que al resultado. Para ello utilizaremos los siguientes criterios:

- Actitud hacia la materia.
- Trabajo individualizado y en equipo. Colaboración con sus compañeros y con el profesor.
- Presentación y limpieza en los trabajos realizados: La materia de EPVA tiene un gran porcentaje de aplicación práctica, por lo que los trabajos y láminas propuestos serán de entrega obligatoria y dentro de los plazos fijados por el profesor con la flexibilidad necesaria, de no ser así no se podrá superar la asignatura.
- Comportamiento y normas de convivencia en el aula, en el centro y en las actividades lectivas complementarias que se desarrollen fuera de este.
- Asistencia y puntualidad a clase (derecho y deberes de los alumnos).

**Se considera imprescindible para aprobar la materia la realización de todos los trabajos prácticos programados.**

### **EVALUACIÓN INICIAL:**

En los primeros días lectivos del presente curso, se realizará la evaluación inicial del alumnado de 1º y 2º de ESO para detectar el grado de desarrollo alcanzado en los aprendizajes básicos y sobre el dominio de los contenidos y las competencias adquiridas en relación con la materia. Dicha evaluación consistirá en una prueba de carácter teórico-práctico que cada alumno realizará individualmente. Los resultados se presentarán en la sesión de evaluación inicial, a realizar durante el mes de octubre.

### **PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN:**

**Indicadores** de evaluación, **observación sistemática** (diarios de clase, observación directa del profesor...), **análisis de las producciones de los alumnos** (cuaderno de actividades, trabajos diversos, textos escritos, presentaciones orales, investigaciones...), **intercambios orales con los alumnos** (diálogos, entrevistas...), **pruebas específicas** (objetivas, exposición de temas, interpretación de datos...), las **actividades diarias de clase**, etc.

### **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:**

En la medida en que la ejecución del proceso sea llevado a cabo por el profesor a través de medios sistematizados (cuadernos de actividades, fichas de seguimiento, carpeta de trabajos, observación diaria en cuanto a participación en clase, asistencia, puntualidad en la entrega de ejercicios (dentro de la flexibilidad necesaria), cuidado del material, aspecto de los trabajos presentados, etc.) y respondiendo a criterios consensuados entre el docente y los estudiantes sobre los niveles que deberán alcanzarse para superar cada etapa, cada ejercicio, cada actividad, será más asequible y menos problemática la evaluación.

Pasos a seguir:

Evaluación inicial – conocer la situación previa.

Evaluación continua y formativa – el proceso de enseñanza-aprendizaje es un continuo.

Evaluación reguladora, orientadora y auto correctora.

Evaluación sumativa – grado de consecución de los objetivos tanto de los alumnos como del propio proceso. Se realiza al final de cada una de las fases.

Evaluación individualizada – atendiendo a la diversidad, según los indicadores que tengamos de cada alumno por la evaluación inicial.

### **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN:**

La observación directa del trabajo diario realizado por los alumnos nos proporcionará una valiosa información sobre aspectos actitudinales y otros de carácter conceptual y procedimental.

- 1· El grado de comprensión de los contenidos conceptuales requeridos.
- 2· La destreza y habilidades manuales.
- 3· El manejo de los útiles de dibujo.
- 4· La realización de tareas marcadas.
- 5· Realización de actividades individuales en su cuaderno, recogidas para su corrección y calificación.
- 6· Realización de trabajos colaborativos y grado de implicación en los mismos.
- 7· Grado de participación en clase, presentación de trabajos y actividades complementarias.
- 8· Observación diaria del comportamiento y la actitud del alumno en el aula. Así como la regularidad en la asistencia a clase.

Todo ello, cuadernos de actividades, trabajos en grupo, etc., son entregados a los alumnos una vez corregidos, teniendo oportunidad de contrastar sus aciertos y errores incluso de una forma grupal, fomentando así una reflexión continua que permita buscar estrategias de mejora.

En los ejercicios prácticos se tendrá en cuenta el acabado y dominio de la técnica, la originalidad y adecuación a lo propuesto.

Del mismo modo, si se considerase necesario, podrían realizarse ejercicios teóricos de control teniendo en cuenta el conocimiento del lenguaje específico y su dominio, la claridad en la expresión de los conceptos y la coherencia de las redacciones, la comprensión de los trazados geométricos y la exactitud en su ejecución, los recursos técnicos y teóricos utilizados en la realización de composiciones, el sentido y la carga simbólica con las que éstas se presenten, etc. Los ejercicios teóricos podrán consistir en controles, esquemas, resúmenes, exposiciones orales, etc., a criterio del profesor.

**La actitud ante la asignatura**, así como hacia los compañeros y el comportamiento dentro del aula (atención, participación, respeto a los materiales, entrega de trabajos en los plazos indicados, así como realización de los mismos en el aula, traer el material de la asignatura y cuidarlo convenientemente, etc.) contará un **20% de la nota total de cada evaluación**.

Será condición **indispensable para aprobar la presentación de la totalidad de las láminas o trabajos de carácter práctico** señalados por el profesor en clase, la calificación de las cuales supondrá el **80% de la calificación final**.

### **CRITERIOS DE PROMOCIÓN:**

A continuación, se exponen los criterios que se van a tener en cuenta por parte del profesor para que los alumnos se consideren en condiciones de promocionar al curso siguiente:

- 1· Conseguir los objetivos fijados en la programación sobre mínimos.
- 2· Valorar positivamente, si el alumno progresa en la materia de forma continua y durante el curso.
- 3· Valorar su actitud en cuanto a estudio, atención, trabajo, etc.
- 4· Haber alcanzado las competencias clave establecidas.

El alumno no deberá promocionar cuando los objetivos y contenidos mínimos no hayan sido alcanzados. También será considerado como causa para no promocionar el hecho de que su actitud sea negativa, por falta de interés, atención, aprovechamiento, trabajo, faltas de asistencia no justificadas y por causar interrupciones y desórdenes que dificulten el normal desarrollo de las clases.

En definitiva, las causas esenciales para que el alumno no promocione son:

- Contenidos mínimos no conseguidos.
- Falta de progreso.
- No haber alcanzado las competencias clave.
- Actitud negativa en estudio y comportamiento.

## **11.- MÍNIMOS EXIGIBLES**

- 1· Conocer y diferenciar los distintos lenguajes visuales. Distinguir diferentes tipos de imágenes y sus características particulares.
- 2· Realizar imágenes, manipularlas y expresarse a través de ellas con un mínimo de coherencia y de forma sencilla.
- 3· Emplear los elementos visuales de la imagen (puntos, líneas, planos, texturas...) en la construcción de imágenes propias y ajenas de manera original.
- 4· Reconocer los elementos de configuración básicos de las formas (figura/fondo, figurativo/abstracto, estructura y direcciones de composición, conceptos de igualdad y simetría).
- 5· Reconocer los colores primarios y secundarios. Trabajar con mezclas para la realización de imágenes que contengan una misma gama y contrastes cromáticos.
- 6· Reconocer y utilizar las cualidades del color.

- 7· Utilizar materiales y técnicas para crear luz y sombra en formas y objetos.
- 8· Reconocer y utilizar plásticamente las proporciones de la figura humana
- 9· Ser capaz de realizar un comic.
- 10· Conocer y saber utilizar los instrumentos de dibujo geométrico (compás, escuadra y cartabón, regla)
- 11· Realizar trazados geométricos elementales (paralelas y perpendiculares, circunferencias).
- 12· Reconocer, clasificar y saber construir gráficamente las formas poligonales básicas (triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares)

## **12.- ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y REFUERZO**

### **PLAN DE REFUERZO PARA LA RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES CALIFICADAS NEGATIVAMENTE:**

Para los alumnos con evaluaciones calificadas negativamente en la 1ª o 2ª evaluación, se aplicará un plan de refuerzo con el que se pretende dar la posibilidad a dichos alumnos de recuperar evaluaciones no aprobadas. A través de trabajos, y con los criterios de calificación citados en esta programación, el alumno tendrá la capacidad de recuperar las evaluaciones no superadas en su momento.

El profesor de la materia realizará el seguimiento de los trabajos y actividades de recuperación.

### **PLAN PARA LOS ALUMNOS QUE NO SUPERAN LA MATERIA EN LA EVALUACIÓN FINAL DE JUNIO:**

Todos aquellos alumnos que no hayan superado positivamente esta materia en la evaluación final (junio) deberán realizar una serie de ejercicios durante el periodo de vacaciones estivales dispuestos por el Departamento de Dibujo. Éstos serán entregados, debidamente acabados, en el día de septiembre fijado por el Departamento de acuerdo con Jefatura de Estudios. Se evaluará según los criterios de evaluación establecidos anteriormente.

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

***Las medidas de atención a la diversidad que establezcan los centros para la etapa de Educación Secundaria Obligatoria estarán orientadas a responder a las necesidades educativas concretas del alumnado y a la consecución de las competencias clave y los objetivos de la etapa, y no podrán, en ningún caso, suponer una discriminación que les impida alcanzar dichos objetivos y la titulación correspondiente.***

Las medidas de atención a la diversidad tendrán como finalidad fundamental el adecuado aprovechamiento escolar, la atención personalizada y la superación de las dificultades de aprendizaje.

### **ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD EN EXPRESIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL:**

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** permitiendo que el resultado obtenido responda a los gustos y posibilidades de los alumnos.
- 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.
- 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.
- 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 CURRICULARES NO SIGNIFICATIVAS**

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

Este **plan de trabajo individualizado contemplaría las competencias clave que el alumno o la alumna deben alcanzar en esta área, y se incluirían actividades individuales y cooperativas, así como los materiales necesarios para el trabajo.**

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

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

## **14.- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES**

Es posible que durante el desarrollo del curso surja la posibilidad de asistir a alguna exposición cuyos contenidos vengán a reforzar la actividad realizada en el aula, por lo se intentará asistir a algún evento de este tipo en función de la programación de exposiciones en Roma durante el curso escolar y las medidas organizativas y de seguridad derivadas de la excepcional situación generada por el Covid-19.

Además, se participará y se colaborará en todas las actividades y celebraciones programadas por el Liceo y el Departamento de Orientación del centro a lo largo del curso: 12 de octubre (Fiesta Nacional de España), Constitución Española, Navidad, Carnaval, Día del Liceo (23 de abril).

### **12 de octubre** (Fiesta Nacional de España):

Con motivo de la celebración del Día Nacional de España (12 de octubre), que este curso se dedica la Región de Madrid.

- 1º ESO: Muestra láminas de la palabra Madrid.
- 2º ESO: muestra láminas Madrid skyline.

### **Visita a la exposición de los impresionistas** (a determinar)

Junto al departamento de geografía e historia, los alumnos de 2º de la ESO realizarán una visita la exposición dedicada a los impresionistas.

### **Tarjeta navideña** (diciembre):

Los alumnos de 1º y 2º de ESO realizarán una tarjeta navideña utilizando técnicas y procedimientos específicos.

### **Concurso de cómics** (febrero):

Se participará especialmente en la organización y desarrollo del Concurso de cómics en el que pueden participar los alumnos de todos los centros españoles en el exterior. Para ello se programarán actividades de elaboración de cómics por los alumnos del Liceo y se colaborará con la Dirección del Liceo y con el Departamento de Actividades complementarias y extraescolares.

### **Concurso de marca páginas** (abril):

Con motivo del Día Internacional del Libro se programará un Concurso de marcapáginas, que serán expuestos en la biblioteca del Liceo.

### **Actividades complementarias Covid-19**

Las actividades, llegado el momento que nos confinen, seguiremos trabajando desde casa con el libro, y láminas que tendrán que ir mandando al correo de la profesora.

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA**  
**EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL**  
**4º DE ESO**

**CURSO 2020-21**  
**DEPARTAMENTO DE DIBUJO**  
**LICEO ESPAÑOL CERVANTES. ROMA**

## **ÍNDICE**

- 1.- INTRODUCCIÓN (pág. 48)
- 2.- OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA (pág. 49)
- 3.- ESTRATEGIAS PARA LA CONSECUCIÓN DEL PROGRAMA LINGÜÍSTICO (pág. 50)
- 4.- CONTENIDOS (pág. 52)
  - CONCRECIÓN CURRICULAR
  - ELEMENTOS TRANSVERSALES DEL CURRÍCULO
- 5.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES (pág. 58)
- 6.- ESTRATEGIAS PARA LA CONSECUCIÓN DE LAS COMPETENCIAS (pág. 61)
  - RELACIÓN ENTRE LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES Y CADA UNA DE LAS COMPETENCIAS CLAVE
- 7.- DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS (pág. 67)
  - TEMPORIZACIÓN
- 8.- METODOLOGÍA (pág. 68)
  - CONCRECIÓN METODOLÓGICA
- 9.- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS (pág. 70)
- 10.- PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN (pág. 72)
- 11.- MÍNIMOS EXIGIBLES (pág. 75)
- 12.- ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y REFUERZO (pág. 76)
  - PLAN DE REFUERZO PARA LA RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES CALIFICADAS NEGATIVAMENTE
  - PLAN PARA LOS ALUMNOS QUE NO SUPERAN LA MATERIA EN LA EVALUACIÓN FINAL DE JUNIO
- 13.- MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD (pág. 76)
- 14.- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES (pág. 78)

# **PROGRAMACIÓN EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL**

## **4º DE ESO**

### **Curso 2020-21**

Programación adaptada a la LOMCE, y a la Orden ECD/1361/2015, de 3 de julio, por la que se establece el currículo de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato para el ámbito de gestión del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, publicada en el BOE núm. 163, de 9 de julio de 2015, y a la corrección de errores de la Orden, añadiendo los anexos, publicada en el BOE núm. 173, de 21 de julio de 2015.

### **OBSERVACIÓN**

La presente Programación recoge literalmente los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables, tal y como vienen presentados en la Orden ECD/1361/2015 y en sus correspondientes anexos. En dicha Orden, la programación de la materia viene referida como materia optativa de 4º de ESO (asignando 2 horas lectivas). Se ha considerado conveniente seleccionar los contenidos de la Orden para 4º de ESO en función del Cuaderno de actividades de la editorial Sandoval.

## **1.- INTRODUCCIÓN**

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

La materia 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.

## 2.- OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA

Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

### ***Artículo 11. Objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria.***

La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

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

relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

### **3.- ESTRATEGIAS PARA LA CONSECUCIÓN DEL PROGRAMA LINGÜÍSTICO**

En el **Plan de mejora de la Competencia Lingüística del Liceo** se recogen cinco propuestas, que deben ser asumidas por todos los departamentos para la elaboración de una serie de actuaciones desde cada área y materia, de acuerdo con las características específicas de éstas.

Respecto a la contribución a la mejora de la competencia lingüística, los contenidos de la nueva materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual en 4º de la ESO programan y desarrollan unidades didácticas que tienen relación con las propuestas de mejora, especialmente en todo lo relacionado con los mensajes visuales: publicidad (elaboración e interpretación del mensaje), señalética (selección y desarrollo plástico de ideas), coherencia del mensaje (guion para un cómic, por ejemplo), tipografía (utilización de letras y símbolos para desarrollar trabajos plásticos), la fotografía, el cine y los medios de comunicación. Además, se proponen tres actividades específicas a lo largo del curso: realización de un cómic, diseño de un marca páginas basado en la lectura de un libro y presentación ante los compañeros de un producto artístico y audiovisual con motivo de la celebración del 12 de octubre, día nacional de España, que complementan las unidades didácticas recogidas en el Cuaderno de Actividades correspondiente.

#### **ACTIVIDADES**

El Departamento de Dibujo programa para el presente curso 2020-21 las siguientes actividades para desarrollar la competencia lingüística en 4º de ESO:

##### ACTIVIDAD 1:

#### **CÓMIC**

Los alumnos de 4º de ESO deben realizar un cómic, desarrollando una historia mediante un guion escrito previo y el story board (guion en imágenes), incluyendo el título del cómic y los diálogos o texto correspondiente. Para ello, se recomienda la lectura de cómics diversos y se valora la originalidad y adecuada utilización de los textos, además de las imágenes gráficas diseñadas y el resultado visual obtenido por cada alumno en su trabajo.

El cómic, una vez evaluado y calificado, se presenta al concurso de cómics convocado por el centro docente.

##### ACTIVIDAD 2:

#### **MARCAPÁGINAS:**

Los alumnos deben realizar un marca páginas con temática relacionada con alguno de los libros leídos durante el curso o de lectura propuesta por el Departamento (el alumno/a escoge un libro de lectura sobre la temática propuesta por el Departamento de Dibujo). La técnica gráfica es libre.

Se valora la relación del motivo gráfico escogido con la temática del libro al que hace referencia.

### ACTIVIDAD 3:

#### **PRESENTACIÓN DE UN PRODUCTO ARTÍSTICO Y AUDIOVISUAL**

Con motivo de la celebración del Día Nacional de España (12 de octubre), que este curso se dedica a Madrid, los alumnos de 4º de ESO expondrán ante sus compañeros un trabajo por grupos relacionado con Madrid: Elaboración de un photocall.

### ACTIVIDAD 4:

#### **PRESENTACIÓN ORAL POR PARTE DE LOS ALUMNOS DE PROYECTOS REALIZADOS EN EL AULA**

Se llevarán a cabo presentaciones al resto del grupo de los proyectos realizados por los alumnos en el aula durante el año, en colaboración con el departamento de Filosofía. Fecha a determinar.

## **4.- CONTENIDOS**

### **Bloque 1: Expresión plástica**

- Las formas en la naturaleza
- El paisaje urbano
- La figura humana

### **Bloque 2. Lenguaje audiovisual y multimedia**

- La imagen digital
- La fotografía
- El cine y los medios de comunicación

### **Bloque 3. Fundamentos del diseño**

- Fundamentos del diseño
- Diseño gráfico
- Diseño publicitario
- Diseño por ordenador

### **Bloque 4. Dibujo Técnico**

- Sistemas de representación
- Dibujo técnico industrial

## **ELEMENTOS TRANSVERSALES DEL CURRÍCULO**

Según el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, son elementos transversales del currículo los siguientes:

7. La comprensión lectora
8. La expresión oral y escrita



9. La comunicación audiovisual
10. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación
11. El emprendimiento
12. La educación cívica y constitucional

Dichos elementos se deben trabajar en todas las materias, dedicándose un tiempo a la lectura. Además, según el Real Decreto, la programación docente debe comprender en todo caso la prevención de la violencia de género, la violencia contra las personas con discapacidad, la violencia terrorista y cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia, incluido el estudio del Holocausto judío como hecho histórico.

Con relación a la comprensión lectora y a la expresión escrita, se remite al Plan Lingüístico y al Plan Lector del Liceo, donde se recogen las actividades correspondientes, indicando que se dedicará un tiempo a la lectura en clase para fomentar la expresión oral correcta en español.

En cuanto a la Comunicación audiovisual, forma parte de los contenidos de la materia en 4º de ESO, como un bloque temático y, por ello, se considera especialmente relevante.

Del mismo modo, las Tecnologías de la información y de la comunicación, las TIC, sirven de referente operativo y se procura su utilización a lo largo del curso. La educación cívica y constitucional y la educación en valores son un referente permanente en las actividades de la materia y en las relaciones interpersonales, tanto entre los propios alumnos como en sus relaciones y comunicación con el profesor. Resultan de especial relevancia las acciones para la mejora de la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo, la empatía y la resolución de conflictos.

ELEMENTOS TRANSVERSALES DEL CURRÍCULO		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE
<p><b>Comprensión lectora</b> <b>Expresión oral y escrita</b></p> <p>Estrategias de comprensión oral: activación de conocimientos previos, mantenimiento de la atención, selección de la información; memorización y retención de la información.</p> <p>Propiedades textuales de la situación comunicativa: adecuación, coherencia y cohesión.</p> <p>Respeto en el uso del lenguaje. Situaciones de interacción comunicativa (conversaciones, entrevistas, coloquios, debates,</p>	<p>Reconocer la <b>terminología conceptual de la asignatura</b> y del nivel educativo y utilizarla correctamente en actividades orales y escritas del ámbito personal, académico, social o profesional, y leer comprensivamente textos de formatos diversos.</p> <p>Captar el sentido global y analizar de forma crítica textos orales, extrayendo conclusiones, y <b>participar en debates y exposiciones</b> exponiendo de forma organizada su discurso intercambiando informaciones con otros alumnos; <b>explicar el proceso</b></p>	<p>CCL-CAA</p> <p>CCL-CAA</p>

<p>etc.)</p> <p>Estrategias lingüísticas y no lingüísticas: inicio, mantenimiento y conclusión; cooperación, normas de cortesía, fórmulas de tratamiento, etc.</p> <p>Estrategias de comprensión lectora: antes, durante y después de la lectura.</p> <p>Estrategias de expresión escrita: planificación, escritura, revisión y reescritura.</p> <p>Formatos de presentación.</p> <p>Aplicación de las normas ortográficas y gramaticales.</p> <p>Propiedades textuales en situación comunicativa: adecuación, coherencia y cohesión.</p> <p>Consolidación de la terminología conceptual específica del área.</p>	<p><b>seguido en la elaboración de productos artísticos</b>, evaluando el resultado, haciendo propuestas razonadas para mejorarlo y utilizando un lenguaje no discriminatorio.</p> <p>Buscar y seleccionar información en diversas fuentes de forma contrastada y organizar la información obtenida mediante diversos procedimientos de síntesis o presentación de los contenidos; para ampliar sus conocimientos y elaborar textos del ámbito personal, académico, social o profesional y del nivel educativo, citando adecuadamente su procedencia.</p> <p>Buscar y seleccionar información, documentos de texto, imágenes, bandas sonoras y vídeos a partir de una estrategia de filtrado y de forma contrastada en medios digitales como páginas web especializadas, diccionarios y enciclopedias on-line y banco de sonidos, registrándola en papel de forma cuidadosa o almacenándola digitalmente en dispositivos informáticos y servicios de la red.</p>	<p>CCL-CAA</p> <p>CD-CAA</p>
<p><b>Comunicación audiovisual</b> <b>Tecnologías de la información y la comunicación</b></p> <p>Reconocimiento de las cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos, y disfrute en el proceso de producción artística.</p> <p>Expresión de emociones básicas, ideas, acciones y situaciones al realizar sus obras. Respeto por el trabajo de los demás.</p> <p>Búsqueda de información desde diferentes fuentes, tanto convencionales como digitales e Internet, sobre manifestaciones artísticas que</p>	<p>Reconocer las cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos y <b>expresar emociones, sentimientos e ideas propias</b> al realizar sus producciones disfrutando del proceso de creación artística y mostrando <b>respeto por el trabajo de los demás</b>.</p> <p>Superar estereotipos y convencionalismos en la representaciones visuales y plásticas, <b>evitando cualquier forma de discriminación</b> (raza, sexo, cultura) e identificar las influencias que ejercen valores artísticos propios de otras culturas respetando</p>	<p>CCEC-CIEE-CSC</p> <p>CIEE-CAA</p>

<p>se trabajan en el nivel educativo, y análisis de las posibilidades de creación gráfica que ofrecen los nuevos medios tecnológicos</p> <p>Herramientas digitales de búsqueda y visualización. Búsqueda en blogs, foros, páginas web especializadas, diccionarios y enciclopedias on-line.</p> <p>Estrategias de filtrado en la búsqueda de la información. Almacenamiento de la información digital en dispositivos informáticos y servicios de la red.</p> <p>Valoración de los aspectos positivos de las TIC para la búsqueda y contraste de información. Organización de la información siguiendo diferentes criterios.</p> <p>Introducción al proceso creativo en las artes visuales y audiovisuales mediante el desarrollo de un producto individual o colectivo, controlando las distintas fases:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Investigación y estudio previo.</li> <li>· Selección de información y desarrollo de primeras ideas.</li> <li>· Planificación, organización y gestión del tiempo y los recursos.</li> <li>· Toma de decisiones y calibración de oportunidades y riesgos.</li> <li>· Aporte soluciones originales a los problemas.</li> <li>· Realización del producto y establecimiento de criterios para evaluar el proceso y el resultado.</li> <li>· Reflexión y propuesta de mejora del proceso creativo propio y ajeno, desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva: juicio sobre la buena realización del trabajo, así como la limpieza en su ejecución, y evaluación del uso</li> </ul>	<p>sus formas de expresión.</p> <p>Reconocer el <b>patrimonio artístico y cultural español e italiano como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo</b>, y contribuir a su defensa y conservación a través de la divulgación de obras de arte y medios audiovisuales que forman parte de dicho patrimonio, expresando sus conocimientos de forma crítica.</p>	<p>CIEE-CAA</p>
--	---	-----------------

de las nuevas tecnologías. · ·  
· Reconocimiento del esfuerzo que exige la elaboración de algunas obras artísticas.  
· Apreciación, valoración y disfrute del patrimonio artístico y cultural español e italiano, así como la contribución a su defensa, conservación y desarrollo.

Esfuerzo para superar estereotipos y convencionalismos en la representaciones visuales y plásticas y rechazo ante cualquier forma de discriminación por razón de raza sexo o cultura.

· Respeto por las maneras de expresión diferentes de la nuestra, aceptando y argumentando las influencias que ejercen los valores artísticos propios de otras culturas que coexisten con la nuestra.

Desarrollo de una actitud de respeto por el entorno de trabajo y el medio ambiente utilizando de forma responsable los recursos y reciclando materiales para la elaboración de representaciones visuales y plásticas, personales y colectivas.

### **Emprendimiento**

Iniciativa e innovación.

Autoconocimiento. Valoración de fortalezas y debilidades

Autorregulación de emociones, control de la ansiedad e incertidumbre y capacidad de auto-motivación.

Superar obstáculos y fracasos.

Perseverancia, flexibilidad.

**Realizar de forma eficaz tareas o proyectos**, tener iniciativa para emprender y proponer acciones siendo consciente de sus fortalezas y debilidades, mostrar curiosidad e interés durante su desarrollo y **actuar con flexibilidad buscando**

CSC-CCEC

<p>Pensamiento alternativo. Sentido crítico.</p> <p>Estrategias de planificación, organización y gestión.</p> <p><b>Educación cívica y constitucional</b></p> <p>Entornos laborales, profesiones y estudios vinculados con los conocimientos del área.</p>	<p><b>soluciones alternativas.</b></p> <p><b>Planificar tareas o proyectos, individuales o colectivos</b>, haciendo una previsión de recursos y tiempos ajustada a los objetivos propuestos, adaptarlo a cambios e imprevistos transformando las dificultades en posibilidades, evaluar con ayuda de guías el proceso y el producto final y comunicar de forma personal los resultados obtenidos.</p>	<p>CCEC-CIEE-CSC</p>
<p>Autoconocimiento de fortalezas y debilidades.</p>	<p>Reconocer los estudios y profesiones vinculados con los conocimientos del nivel educativo e identificar los conocimientos; habilidades y competencias que demandan para relacionarlas con sus fortalezas y preferencias.</p> <p><b>Cuidar del entorno de trabajo y del medio ambiente</b> utilizando de forma responsable los recursos y <b>reciclar materiales</b> para la elaboración de representaciones visuales y plásticas, personales y colectivas.</p>	<p>CIEE-CSC</p> <p>CMCT-CSC</p>

## 5.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 4º ESO		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE

		APRENDIZAJE EVALUABLES
<b>BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA</b>		
<p>Los soportes en el lenguaje plástico y visual. Experimentación con materiales diversos.</p> <p>Técnicas de expresión gráfico-plásticas bi y tridimensionales: dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. Volumen.</p> <p>Técnicas de grabado y estampación.</p> <p>Criterios de composición: plano básico, centro visual y leyes de composición.</p> <p>Estructura de la forma.</p> <p>Simbología y psicología del color.</p> <p>Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes periodos artísticos.</p> <p>El proceso de creación artística: preparación, incubación, iluminación, verificación.</p>	<p>1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.</p> <p>2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.</p> <p>3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.</p> <p>4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p> <p>5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.</p>	<p>1.1 Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.</p> <p>2.1 Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.</p> <p>2.2 Estudia el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen</p> <p>2.3 Cambia el significado de una imagen por medio del color.</p> <p>3.1 Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos</p> <p>3.2 Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-gráficos manteniendo su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p> <p>4.1 Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p> <p>5.1 Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística, analizando los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.</p> <p>5.2 Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte, situándolas en el periodo artístico al que pertenecen.</p>

**EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 4º ESO**

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE
------------	-------------------------	---------------

		APRENDIZAJE EVALUABLES
<b>BLOQUE 2. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA</b>		
<p>Lenguaje audiovisual. Características.</p> <p>Lenguaje fotográfico. Cámaras.</p> <p>Corrientes estéticas y géneros fotográficos. Aplicaciones técnicas.</p> <p>Lenguaje cinematográfico. Planos, movimientos y angulaciones de cámara. Géneros.</p> <p>Lenguaje visual en prensa. Finalidades de las imágenes en prensa.</p> <p>Lenguaje televisivo. Géneros.</p> <p>Diseño publicitario: fundamentos y estilos. Elementos y composición de los mensajes publicitarios.</p> <p>Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen. Infografía, arte interactivo y videoarte.</p> <p>Multimedia.</p> <p>El proceso colaborativo en la creación artística. Lluvia de ideas, trabajo en equipo.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual, valorando la labor de equipo.</li> <li>Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</li> <li>Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</li> <li>Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad, rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.</li> </ol>	<p>1.1 Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.</p> <p>1.2 Realiza un storyboard a modo de guión para la secuencia de una película.</p> <p>2.1 Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara</p> <p>2.2 Analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.</p> <p>2.3 Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.</p> <p>3.1 Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.</p> <p>3.2 Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.</p> <p>3.3 Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.</p> <p>4.1 Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.</p>

### EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 4º ESO

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<b>BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO</b>		

<p>La comunicación visual: elementos y finalidades.</p> <p>Fundamentos del diseño: valores funcionales y estéticos.</p> <p>Las formas básicas del diseño.</p> <p>Composiciones modulares. Técnicas.</p> <p>Áreas del diseño: diseño gráfico, de interiores modas...Finalidades.</p> <p>La imagen corporativa.</p> <p>Reconocimiento y lectura de imágenes en el diseño.</p> <p>El diseño asistido por ordenador.</p> <p>Programas de dibujo.</p> <p>Realización del proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto) presentación (maqueta) y evaluación del resultado final.</p>	<p>1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales, apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.</p> <p>2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.</p> <p>3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño, adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.</p>	<p>1.1 Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.</p> <p>1.2 Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.</p> <p>2.1 Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.</p> <p>3.1 Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares, utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio</p> <p>3.2 Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.</p> <p>3.3 Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.</p> <p>3.4 Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.</p> <p>3.5 Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, respetando las realizadas por compañeros.</p>
--	--	--

**EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 4º ESO**

<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>
<b>BLOQUE 4. DIBUJO TÉCNICO</b>		



<p>Materiales de Dibujo Técnico.</p> <p>Formas geométricas: óvalo, ovoide, espiral. Cuadriláteros.</p> <p>Polígonos regulares. Polígonos estrellados.</p> <p>Tangencias y enlaces.</p> <p>Geometría descriptiva. Tipos de proyección.</p> <p>Sistemas de representación:</p> <p>Sistema diédrico, sistema axonométrico, perspectiva caballera, perspectiva cónica.</p> <p>El dibujo técnico en el diseño. Programas de dibujo por ordenador.</p>	<p>1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.</p> <p>2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p> <p>3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.</p>	<p>1.1 Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo</p> <p>1.2 Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico</p> <p>1.3 Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.</p> <p>1.4 Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.</p> <p>2.1 Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.</p> <p>2.2 Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas</p> <p>2.3 Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.</p> <p>2.4 Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.</p> <p>3.1 Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.</p>
--	--	--

## 6.- ESTRATEGIAS PARA LA CONSECUCIÓN DE LAS COMPETENCIAS

El currículo de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EPVA) permite a todo el alumnado el desarrollo de todas las competencias clave, desde un enfoque significativo e integral, interrelacionando saberes conceptuales, saberes procedimentales, actitudes y valores propios de la materia. La contextualización de los aprendizajes y las metodologías activas que se ponen en juego garantizan la transferencia de lo aprendido, contribuyendo al desarrollo de cada una de las siete competencias clave de la siguiente manera:

### **Competencia en comunicación lingüística:**

Desde el conocimiento de su propio contexto socio-cultural, el alumnado interpretará y elaborará mensajes visuales aplicando los códigos del lenguaje plástico (bidimensional y tridimensional). A través de experiencias de aprendizaje variadas se conjugarán diferentes formatos, soportes, contextos y situaciones de comunicación, lo cual pondrá en juego el discurso, el argumento, la escucha activa y el lenguaje no verbal. Esto permitirá descubrir la crítica constructiva, el diálogo y la conversación como fuentes de disfrute. La expresión de las propias ideas, experiencias y emociones favorecerá la interacción y el intercambio comunicativo a través del lenguaje plástico.

Por último, la búsqueda y el tratamiento crítico de la información constituirán un aspecto clave.

Se dedicará un tiempo a la lectura en el aula para favorecer la expresión oral correcta en español.

### **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología:**

Al establecerse en esta asignatura una relación profunda entre conocimiento conceptual y conocimiento procedimental en todos los niveles de la etapa, el alumnado deberá razonar matemáticamente para describir, manejar medidas, así como analizar las relaciones entre las figuras (propiedades geométricas, posiciones y direcciones relativas, proporción, composición, perspectiva, etc.). Se conocerán y manipularán diferentes materiales, estudiando su idoneidad en creaciones concretas. Mediante la aplicación de procesos científicos (identificar preguntas, indagar soluciones posibles, contrastar ideas, diseñar pruebas, se fomentan los valores de atención, disciplina, rigor, paciencia, limpieza, iniciativa, responsabilidad, etc., atendiendo a los principios de la ética social, de la salud y de la conservación y mejora del medio natural.

### **Competencia digital:**

Se potenciará el uso activo y creativo de las aplicaciones informáticas, para buscar y procesar información (analizar, cotejar y evaluar), transformándola en conocimiento, y para componer textos e imágenes digitales, dibujando planos, realizando variaciones formales y de color, generando figuras, componiendo secuencias visuales y sonoras, etc. Por otro lado, la participación y el trabajo colaborativo en línea permitirán una resolución más eficiente de las tareas y actividades planteadas.

### **Competencia de aprender a aprender:**

El alumno desarrollará su habilidad para iniciar, organizar y persistir en sus tareas. Las propuestas de creación abiertas y contextualizadas favorecerán que se sienta protagonista del proceso y del resultado de su propio aprendizaje. Identificando sus propios logros se sentirá auto-eficiente, reforzando así su autonomía y tomando conciencia de cómo se aprende: conocerá (lo que ya sabe sobre la materia, lo que aún desconoce, lo que es capaz de aprender,...), reflexionará (sobre las demandas de la tarea planteada, sobre las estrategias posibles para afrontarla,...) y organizará el propio proceso de aprendizaje para ajustarlo a sus capacidades y necesidades (diseño del plan de acción, autoevaluación continua, análisis y valoración del resultado obtenido y del proceso empleado). Cabe señalar que también se aprende observando cómo los demás aprenden, por lo que el trabajo individual y trabajo cooperativo serán complementarios.

### **Competencia social y cívica:**

A partir de la interpretación de fenómenos y problemas sociales contextualizados se elaboran respuestas, se toman decisiones y se interactúa con los demás, resolviendo conflictos partiendo de la tolerancia y el respeto, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes y mostrando empatía. La cooperación permanente favorecerá el bienestar personal y colectivo. El compromiso social y la disposición para la comunicación intercultural ayudarán a superar los prejuicios y a resolver los problemas que afectan al entorno escolar y a la comunidad, de manera activa, solidaria y constructiva. Así, se desarrollará el respeto de los valores y la intimidad de las creencias, de la cultura y de la historia personal y colectiva, tanto de uno mismo como de los demás.

### **Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:**

Desde el autoconocimiento, la autoestima, la autoconfianza, la autonomía, el interés y el esfuerzo, el estudiante aprenderá a saber elegir, planificar y gestionar diversos conocimientos, destrezas o habilidades y actitudes con criterio propio y con fines concretos. Desarrollará su capacidad para transformar las ideas en actos con iniciativa, creatividad e imaginación, a través de trabajos

individuales y en equipo que le exigirán organizar, comunicar, presentar, representar, participar, negociar, gestionar recursos, delegar, tomar decisiones, evaluar, autoevaluar...

**Competencia de conciencia y expresiones culturales:**

El alumnado conocerá y empleará las principales técnicas, materiales, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos, utilizándolos como medio de expresión y creación personal para comunicar y compartir ideas, experiencias y emociones. Así, desarrollará sus habilidades perceptiva y comunicativa, su sensibilidad y su sentido estético. Es decir, su capacidad para conocer, comprender, apreciar y valorar con espíritu crítico y con actitud abierta y respetuosa autores, obras, géneros y estilos de diversas manifestaciones artístico-culturales, relacionándolos con la sociedad en la que se crean, aprendiendo a disfrutarlas, conservarlas y considerarlas parte de la riqueza y patrimonio cultural de los pueblos. Atendiendo a la gran diversidad cultural de nuestra sociedad se aprenderán y desarrollarán. Los principios de la libertad de expresión y el diálogo entre culturas y sociedades presentes en la realización de experiencias artísticas compartidas, en las que se apoyarán y se apreciarán las contribuciones de los demás compañeros. Se experimentará también el placer por la participación en la vida y actividad cultural del propio entorno, desde la responsabilidad que conlleva la implicación de un proyecto común.

<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>	<b>SIGLAS</b>
1. Comunicación lingüística	CCL
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología	CMCT
3. Competencia digital	CD
4. Competencia de aprender a aprender	CAA
5. Competencias sociales y cívicas	CSC
6. Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	CIEE
7. Competencia de conciencia y expresiones culturales	CCEC

**RELACIÓN ENTRE LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES Y CADA UNA DE LAS COMPETENCIAS CLAVE**

<b>EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 4º ESO</b>		
<b>Bloque 1: Expresión Plástica</b>		
<u>Contenidos:</u> Las formas en la naturaleza El paisaje urbano La figura humana		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>	<b>RELACIÓN DE COMPETENCIAS CON ESTÁNDARES</b>

<p>1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.</p> <p>2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.</p> <p>3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.</p> <p>4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p> <p>5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.</p>	<p>1.1 Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.</p> <p>2.1 Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.</p> <p>2.2 Estudia el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen</p> <p>2.3 Cambia el significado de una imagen por medio del color.</p> <p>3.1 Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos</p> <p>3.2 Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-gráficos manteniendo su espacio de trabajo y su material en perfecto estado aportando al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p> <p>4.1 Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p> <p>5.1 Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística, analizando los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.</p> <p>5.2 Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte, situándolas en el periodo artístico al que pertenecen.</p>	<p>1.1. CAA-CCEC</p> <p>2.1. CMCT-CCEC</p> <p>2.2. CMCT-CCEC</p> <p>2.3. CCEC</p> <p>3.1. CCEC-CAA</p> <p>3.2. CCEC-CSC</p> <p>4.1. CCEC-CAA-CSC</p> <p>5.1. CCL-CCEC</p> <p>5.2. CCL-CCEC-CSC</p>
--	---	--

## EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 4º ESO

### Bloque 2. Lenguaje audiovisual y multimedia

#### Contenidos:

La imagen digital  
La fotografía  
El cine y los medios de comunicación

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	RELACIÓN DE COMPETENCIAS CON ESTÁNDARES
<p>1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual, valorando la labor de equipo.</p> <p>2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p> <p>3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p> <p>4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad, rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.</p>	<p>1.1 Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.</p> <p>1.2 Realiza un storyboard a modo de guión para la secuencia de una película.</p> <p>2.1 Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara</p> <p>2.2 Analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.</p> <p>2.3 Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.</p> <p>3.1 Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.</p> <p>3.2 Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.</p> <p>3.3 Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.</p> <p>4.1 Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.</p>	<p>1.1. CCEC</p> <p>1.2. CCL</p> <p>2.1. CMCT-CCEC</p> <p>2.2. CCEC- CMCT-CD</p> <p>2.3. CCL-CCEC</p> <p>3.1. CD</p> <p>3.2. CIEE-CCEC</p> <p>3.3. CAA-CIEE-CCEC</p> <p>4.1. CCEC-CCL-CSC</p>

### EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 4º ESO

#### Bloque 3. Fundamentos del diseño

##### Contenidos:

Fundamentos del diseño  
Diseño gráfico  
Diseño publicitario  
Diseño por ordenador

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	RELACIÓN DE COMPETENCIAS CON ESTÁNDARES
<p>1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales, apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y</p>	<p>1.1 Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.</p> <p>1.2 Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.</p> <p>2.1 Identifica y clasifica diferentes objetos en</p>	<p>1.1. CCEC</p> <p>1.2. CCEC-CCL</p>

valorando sus distintas fases. 2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. 3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño, adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	función de la familia o rama del Diseño. 3.1 Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares, utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio 3.2 Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa. 3.3 Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas. 3.4 Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño. 3.5 Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, respetando las realizadas por compañeros.	2.1. CCEC 3.1. CMCT 3.2. CIEE-CCEC 3.3. CCEC-CSC 3.4. CD 3.5. CSC
--	---	--

### EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 4º ESO

#### Bloque 4. Dibujo Técnico

##### Contenidos:

Sistemas de representación  
Dibujo técnico industrial

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	RELACIÓN DE COMPETENCIAS CON ESTÁNDARES
1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico. 2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería. 3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas	1.1 Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo 1.2 Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico 1.3 Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces. 1.4 Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales. 2.1 Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales. 2.2 Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas 2.3 Dibuja perspectivas de formas	1.1. CCEC 1.2. CMCT 1.3. CMCT 1.4. CMCT-CIEE-CCEC 2.1. CMCT 2.2. CMCT- CCEC

sencillas en los diferentes sistemas de representación.	tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.	2.3. CMCT-CCEC
	2.4 Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.	2.4. CMCT-CCEC
	3.1 Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.	3.1. CD-CMCT

## 7.- DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS

### TRABAJOS A REALIZAR DURANTE EL CURSO

#### TRABAJOS DEL LIBRO DE TEXTO

Actividades del *Cuaderno de expresión plástica, visual y audiovisual 4 ESO*. EDITORIAL Sandoval.

#### TRABAJOS COMPLEMENTARIOS:

Trabajo Día Nacional de España (septiembre-octubre)

Tarjeta de Navidad (diciembre)

Marca páginas (marzo-abril)

Cómic (concurso de cómics del Liceo)

Trabajos por proyectos, en colaboración con el departamento de Filosofía (a lo largo de todo el curso)

## TEMPORALIZACIÓN

### 1ª Evaluación

**Fechas de evaluación: 1 y 2 de diciembre 2020**

**Último día entrega trabajos: viernes 27 de noviembre**

#### TRABAJOS A REALIZAR:

- 1- **Actividades del Cuaderno** correspondientes al BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA (septiembre)

#### TRABAJOS COMPLEMENTARIOS:

- 2- **Trabajo en grupo** Día Nacional de España (12 de octubre):
- 3- **Cartel publicitario y proyecto arte y publicidad** (octubre).
- 4- **Proyecto colaboración departamento filosofía.** (octubre-noviembre)
- 5- **Tarjeta navidad.**(diciembre)

## 2ª Evaluación

---

**Fechas de evaluación: 15 y 16 de marzo 2021**

**Último día entrega trabajos: viernes 12 de marzo**

---

### **TRABAJOS A REALIZAR:**

- 1- **Actividades del Cuaderno** correspondientes BLOQUE 3: Fundamentos del diseño (enero-febrero)

TRABAJOS COMPLEMENTARIOS:

- 2- **Proyecto colaboración departamento filosofía.** (noviembre-diciembre)
  - 3- **Cómic** (enero-febrero)
- 

## 3ª Evaluación

---

**Fechas de evaluación: 17 de junio 2021**

**Último día entrega trabajos: viernes 11 de junio**

---

### **TRABAJOS A REALIZAR:**

- 1- **Actividades del Cuaderno** correspondientes al BLOQUE 2. Lenguaje audiovisual y multimedia y BLOQUE 4: Dibujo técnico (marzo)

TRABAJOS COMPLEMENTARIOS:

- 2- **Marca páginas** (Día del libro, abril)
- 3- **Proyecto sobre arte urbano *Street Art***, en colaboración con el departamento de filosofía (mayo)

## 8.- METODOLOGÍA

El **desarrollo y la adquisición de las competencias clave** son los elementos fundamentales a la hora de abordar y orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la materia desde un posicionamiento activo.

En el campo de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual hay que tener en cuenta los cambios que se han dado en el contexto cultural relacionado con la experiencia artística, visual y audiovisual: por un lado, existen unas fronteras entre las artes cada vez más débiles y por otro, un desarrollo enorme de recursos, soportes y planteamientos potenciados, sobre todo, por el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

Basándonos en estos cambios la forma de trabajar la asignatura tendrá que dar respuesta a varios ámbitos:

Utilización de los recursos técnicos y expresivos propios de los lenguajes artísticos, visuales y audiovisuales, seleccionando ejemplos familiares a los alumnos, con sus experiencias, sus conocimientos previos y sus valores.

Comprensión e interpretación de referentes estéticos en el arte, la cultura visual y audiovisual, resaltando la importancia que los productos estéticos tienen y han tenido en la vida de los



individuos y las sociedades, tomando conciencia sobre las modas y los gustos.

Priorización de los procesos, técnicas y espacios de creación personal y grupal, haciendo hincapié en la importancia de los procesos más que en los resultados.

Valoración de los procesos de reflexión y análisis crítico vinculado al mundo de la imagen en un contexto global, sirviéndose de habilidades del pensamiento como la indagación, imaginación, búsqueda y manipulación creativa de recursos visuales para reelaborar ideas, transformar objetos del entorno y plantear múltiples soluciones evaluando críticamente los resultados.

Se trata de buscar la superación de las concepciones de la Educación Plástica Visual y Audiovisual exclusivamente soportadas en la producción de objetos con valor estético y expresivo, y hacer de esta materia un lugar de reflexión, diálogo, búsqueda e interpretación de las artes y la cultura visual y audiovisual.

La confluencia con otras disciplinas enriquecerá el desarrollo de los procesos de trabajo dentro de esta materia. La mayoría de los productos, tanto artísticos como mediáticos, utilizan los lenguajes escrito, oral y musical. Se intentará relacionar así el lenguaje plástico visual y audiovisual con otros lenguajes y ámbitos de conocimiento.

Ante estos planteamientos el profesor buscará posibilitar adquisiciones significativas de conocimiento, tanto conceptuales como procedimentales, por parte del alumnado a través de procesos personales y grupales, partiendo del nivel de desarrollo de cada uno procurando así la integración y el intercambio de opiniones.

### **CONCRECIÓN METODOLÓGICA:**

La metodología de la materia se basa en el aprendizaje por competencias, recurriendo a estrategias interactivas y al aprendizaje cooperativo.

Ejes de la metodología:

1- Conocimiento de los contenidos teóricos correspondientes al currículo oficial de la materia:

- Presentaciones teóricas de cada bloque temático
- Utilización de la pizarra digital del aula de dibujo.
- Contenidos teóricos: sesión previa al comienzo de cada bloque. Utilización de las TIC.

2- Actividades (aprendizaje orientado a la acción):

- Realización práctica de las láminas del libro seleccionadas por el profesor correspondientes a cada uno de los bloques temáticos, o de diseño libre.
- Realización individual o cooperativa de Proyectos (trabajo por Proyectos). Se realizan varios proyectos a lo largo del curso
- Utilización de las TIC (trabajo en el aula de informática y acceso a recursos virtuales para conocimiento y utilización de programas de dibujo (dibujo de comics) y diseño por ordenador a nivel básico)
- Presentación oral de trabajos relacionados con la expresión plástica (trabajos para fomentar el aprendizaje cooperativo y favorecer la oralidad).

3- Seguimiento y evaluación:

- Evaluación de las láminas y trabajos realizados por el alumnado. Se valora el proceso de realización y el resultado final.

- No se realizarán exámenes.
- Se tienen en cuenta los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables.
- Trabajos de recuperación de evaluaciones no aprobadas.

#### 4- Organización de la materia:

- Presentación teórica de cada bloque temático y actividades prácticas utilizando las láminas del Cuaderno de Actividades. Realización de trabajos diversos sin utilizar el Cuaderno de Actividades.

## 9.- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

### MATERIALES

Lapicero 3B y 3H recomendando que este último sea un portaminas de mina 0,5 mm de grosor.

Rotuladores de colores

Escuadra y cartabón a juego de tamaño mediano.

Regla graduada.

Compás.

Goma de borrar blanda.

Sacapuntas.

Tijeras escolares y pegamento en barra.

Lápices de colores de madera

Ceras blandas (al óleo)

Témperas: colores primarios (amarillo, magenta, azul cyan), blanco y negro

Pinceles: nº 2, 6 y 10

Plato o paleta para mezclar

Cuaderno de cartulinas de colores A4

Cámara fotográfica o móvil con cámara

### RECURSOS DIDÁCTICOS:

Presentaciones teóricas del profesor y presentaciones orales trabajos de los alumnos:

- Pizarra digital
- Pizarra tradicional

Recursos en la red:

- Presentaciones, videos, power point
- Tutoriales de programas de Expresión plástica y visual
- Apuntes y recursos de la editorial Sandoval

Material bibliográfico:

- Libros de arte y diseño (aula de dibujo)

Aulas:

- Aula de dibujo
- Aula de informática

## **10.- PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de la educación secundaria obligatoria será **integradora**, teniendo en cuenta la consecución de los objetivos establecidos para la etapa y el desarrollo de las competencias clave. La evaluación de la materia se realizará de manera **diferenciada** por el profesor que la imparte, teniendo en cuenta los **criterios de evaluación** y los **estándares de aprendizaje evaluables**. Además, la evaluación será **continua**, detectando las dificultades de aprendizaje en el momento que se produzcan, adoptando las medidas necesarias que permitan al alumnado mejorar su proceso de aprendizaje y les garantice la **adquisición de las competencias clave** para continuar el proceso educativo.

### **CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN:**

La evaluación a lo largo del curso será continua y formativa, realizando un balance de la misma al final de cada trimestre o coincidiendo con los periodos asignados para evaluaciones por el equipo directivo del centro docente. Será fundamentalmente formativa, dándole más importancia al proceso que al resultado. Para ello utilizaremos los siguientes criterios:

- Actitud hacia la materia.
- Trabajo individualizado y en equipo. Colaboración con sus compañeros y con el profesor.
- Comportamiento y normas de convivencia en el aula, en el centro y en las actividades lectivas complementarias que se desarrollen fuera de este.
- Presentación y limpieza en los trabajos realizados: La materia de EPVA tiene un gran porcentaje de aplicación práctica, por lo que los trabajos y láminas propuestos serán de entrega obligatoria y dentro de los plazos fijados por el profesor con la flexibilidad necesaria.
- Asistencia y puntualidad a clase (derecho y deberes de los alumnos).

**Se considera imprescindible para aprobar la materia la realización de todos los trabajos prácticos programados.**

### **EVALUACIÓN INICIAL:**

En los primeros días lectivos del presente curso, se realizará la evaluación inicial del alumnado de 4º de ESO para detectar el grado de desarrollo alcanzado en los aprendizajes básicos y sobre el dominio de los contenidos y las competencias adquiridas en relación con la materia.

Dicha evaluación consistirá en una prueba de carácter teórico-práctico que cada alumno realizará

individualmente. Los resultados se presentarán en la sesión de evaluación inicial, a realizar durante el mes de octubre.

### **PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN:**

**Indicadores** de evaluación, **observación sistemática** (diarios de clase, observación directa del profesor...), **análisis de las producciones de los alumnos** (cuaderno de actividades, trabajos diversos, textos escritos, producciones orales, investigaciones...), **intercambios orales con los alumnos** (diálogos, entrevistas...), **pruebas específicas** (objetivas, exposición de temas, interpretación de datos...), las actividades diarias de clase, etc.

### **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:**

En la medida en que la ejecución del proceso sea llevado a cabo por el profesor a través de medios sistematizados (cuadernos de actividades, fichas de seguimiento, carpeta de trabajos, observación diaria en cuanto a participación en clase, asistencia, puntualidad en la entrega de ejercicios (dentro de la flexibilidad necesaria), cuidado del material, aspecto de los trabajos presentados, etc.) y respondiendo a criterios consensuados entre el docente y los estudiantes sobre los niveles que deberán alcanzarse para superar cada etapa, cada ejercicio, cada actividad, será más asequible y menos problemática la evaluación.

Pasos a seguir:

Evaluación inicial – conocer la situación previa.

Evaluación continua y formativa – el proceso de enseñanza-aprendizaje es un continuo. Evaluación reguladora, orientadora y autocorrectora.

Evaluación sumativa – grado de consecución de los objetivos tanto de los alumnos como del propio proceso. Se realiza al final de cada una de las fases.

Evaluación individualizada – atendiendo a la diversidad, según los indicadores que tengamos de cada alumno por la evaluación inicial.

### **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN:**

La observación directa del trabajo diario realizado por los alumnos nos proporcionará una valiosa información sobre aspectos actitudinales y otros de carácter conceptual y procedimental.

- 1· El grado de comprensión de los contenidos conceptuales requeridos.
- 2· La destreza y habilidades manuales.
- 3· El manejo de los útiles de dibujo.
- 4· La realización de tareas marcadas.
- 5· Realización de actividades individuales en su cuaderno, recogidas para su corrección y calificación.
- 6· Realización de trabajos colaborativos o en grupo y grado de implicación en los mismos.
- 7· Grado de participación en clase, presentación de trabajos y actividades complementarias.
- 8· Observación diaria del comportamiento y la actitud del alumno en el aula. Así como la regularidad en la asistencia a clase.

Todo ello, cuadernos de actividades, trabajos en grupo, etc, son entregados a los alumnos una vez corregidos, teniendo oportunidad de contrastar sus aciertos y errores incluso de una forma grupal, fomentando así una reflexión continua que permita buscar estrategias de mejora.

En los ejercicios prácticos se tendrá en cuenta el acabado y dominio de la técnica, la originalidad y adecuación a lo propuesto.

Del mismo modo, si se considerase necesario, podrían realizarse ejercicios teóricos de control teniendo en cuenta el conocimiento del lenguaje específico y su dominio, la claridad en la expresión de los conceptos y la coherencia de las redacciones, la comprensión de los trazados geométricos y la exactitud en su ejecución, los recursos técnicos y teóricos utilizados en la realización de composiciones, el sentido y la carga simbólica con las que éstas se presenten, etc. Los ejercicios teóricos podrán consistir en controles, esquemas, resúmenes, exposiciones orales, etc., a criterio del profesor,

**La actitud ante la asignatura**, así como hacia los compañeros y el comportamiento dentro del aula (atención, participación, respeto a los materiales, entrega de trabajos en los plazos indicados, así como realización de los mismos en el aula, traer el material de la asignatura y cuidarlo convenientemente, etc.) contará un **20% de la nota total de cada evaluación**.

Será condición **indispensable para aprobar la presentación de la totalidad de las láminas o trabajos de carácter práctico** señalados por el profesor en clase, la calificación de las cuales supondrá el **80% de la calificación final**.

### **CRITERIOS DE PROMOCIÓN:**

A continuación, se exponen los criterios que se van a tener en cuenta por parte del profesor para que los alumnos se consideren en condiciones de promocionar al curso siguiente:

- 1· Conseguir los objetivos fijados en la programación sobre mínimos.
- 2· Valorar positivamente, si el alumno progresa en la materia de forma continua y durante el curso.
- 3· Valorar su actitud en cuanto estudio, atención, trabajo, etc.
- 4· Haber alcanzado las competencias clave establecidas.

El alumno no deberá promocionar, cuando los objetivos y contenidos mínimos no hayan sido alcanzados. También será considerado como causa para no promocionar el hecho de que su actitud sea negativa, por falta de interés, atención, aprovechamiento, trabajo, faltas de asistencia no justificadas y por causar interrupciones y desórdenes que dificulten el normal desarrollo de las clases.

En definitiva, las causas esenciales para que el alumno no promocione son:

- Contenidos mínimos no conseguidos.
- Falta de progreso.
- No haber alcanzado las competencias clave.
- Actitud negativa en estudio y comportamiento.

## **11.- MÍNIMOS EXIGIBLES**

- 1· Conocer y diferenciar los distintos lenguajes visuales. Distinguir diferentes tipos de imágenes y

sus características particulares.

- 2· Realizar imágenes, manipularlas y expresarse a través de ellas con un mínimo de coherencia y de forma sencilla.
- 3· Emplear los elementos visuales de la imagen (puntos, líneas, planos, texturas...) en la construcción de imágenes propias y ajenas de manera original.
- 4· Reconocer los elementos de configuración básicos de las formas (figura/fondo, figurativo/abstracto, estructura y direcciones de composición, conceptos de igualdad y simetría).
- 5· Reconocer los colores primarios, secundarios y terciarios. Trabajar con mezclas para la realización de imágenes que contengan una misma gama y contrastes cromáticos.
- 6· Utilizar materiales y técnicas para crear luz y sombra en formas y objetos.
- 7· Reconocer el tipo de soporte, el material e instrumentos adecuados a diversas técnicas gráficas o plásticas.
- 8· Participar activamente en los trabajos y en las exposiciones que se hagan de ellos.
- 9· Comprender las formas del entorno y la expresividad de los elementos gráficos.
- 10· Utilizar adecuadamente las técnicas gráficas estudiadas.
- 11· Manejar correctamente el material, sobre todo el común, y cuidar responsablemente el mobiliario y los utensilios del aula.
- 12· Reconocer en obras gráfico-plásticas los recursos compositivos utilizados.
- 13· Realizar propuestas gráficas que cumplan una función comunicativa determinada.
- 14· Conocer los fundamentos de la imagen fotográfica y cinematográfica.
- 15· Utilizar con corrección y precisión los instrumentos de dibujo técnico.
- 16· Realizar croquis acotados y delineados del entorno.
- 17· Representar puntos, rectas y planos en el sistema diédrico en diversos lugares y posiciones.
- 18· Trazar figuras planas en sistema axonométrico.
- 19· Representar volúmenes sencillos en perspectiva isométrica y caballera.

## **12.- ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y REFUERZO**

### **PLAN DE REFUERZO PARA LA RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES CALIFICADAS NEGATIVAMENTE:**

Para los alumnos con evaluaciones calificadas negativamente en la 1ª o 2ª evaluación, se aplicará un plan de refuerzo con el que se pretende dar la posibilidad a dichos alumnos de recuperar evaluaciones no aprobadas. A través de trabajos, y con los criterios de calificación citados en esta programación, el alumno tendrá la capacidad de recuperar las evaluaciones no superadas en su momento.

El profesor de la materia realizará el seguimiento de los trabajos y actividades de recuperación.

### **PLAN PARA LOS ALUMNOS QUE NO SUPERAN LA MATERIA EN LA EVALUACIÓN FINAL DE JUNIO:**

Todos aquellos alumnos que no hayan superado positivamente esta materia en la evaluación final (junio) deberán realizar una serie de ejercicios durante el periodo de vacaciones estivales dispuestos por el Departamento de Dibujo. Éstos serán entregados, debidamente acabados, en el día de septiembre fijado por el Departamento de acuerdo con Jefatura de Estudios. Se evaluará según los criterios de evaluación establecidos anteriormente.

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

*Las medidas de atención a la diversidad que establezcan los centros para la etapa de Educación Secundaria Obligatoria estarán orientadas a responder a las necesidades educativas concretas del alumnado y a la consecución de las competencias clave y los objetivos de la etapa, y no podrán, en ningún caso, suponer una discriminación que les impida alcanzar dichos objetivos y la titulación correspondiente.*

Las medidas de atención a la diversidad tendrán como finalidad fundamental el adecuado aprovechamiento escolar, la atención personalizada y la superación de las dificultades de aprendizaje.

#### ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD EN EXPRESIÓN PLÁSTICA Y VISUAL:

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** permitiendo que el resultado obtenido responda a los gustos y posibilidades de los alumnos.
- 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.
- 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.
- 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 CURRICULARES NO SIGNIFICATIVAS

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

Orientación y también, si fuera necesario, se contará con la colaboración de las familias.

Este **plan de trabajo individualizado contemplaría las competencias clave que el alumno o la alumna deben alcanzar en esta área, y se incluirían actividades individuales y cooperativas así como los materiales necesarios para el trabajo.**

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

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

## **14.- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES**

Se participará y se colaborará en todas las actividades y celebraciones programadas por el Liceo y el Departamento de Orientación del centro a lo largo del curso: 12 de octubre (Fiesta de la Hispanidad), Constitución Española, Navidad, Carnaval, Día del Liceo (23 de abril).

### **12 de Octubre. Photocall Madrid:**

Con motivo de la celebración de la fiesta nacional dedicada a Madrid, el alumnado de 4º de la ESO realizará un photocall que será expuesto junto al resto de obras dedicadas a la región el día de la fiesta nacional.

### **Visita a una galería de arte:**

En diciembre, conjuntamente con el departamento de filosofía se realizará una salida a una galería de arte para después realizar un proyecto relacionado con las obras de arte de la misma.

### **El día más corto:**

El 21 de diciembre se realizará una jornada de proyección de cortometrajes con motivo del día más corto del año. Con colaboración departamento de geografía e historia.

### **Tarjeta navideña:**

Los alumnos de 4º de ESO realizarán una tarjeta navideña utilizando técnicas y procedimientos específicos.

### **Ruta Street Art:**

Con motivo de la realización de un proyecto relacionado con el arte urbano se realizará una ruta por la ciudad para visitar algunas obras de *Street Art*. *Con colaboración departamento de filosofía*

### **Concurso de comics:**

Se participará especialmente en la organización y desarrollo del **Concurso de cómics**, en el que pueden participar los alumnos de todos los centros españoles en el exterior.



### **Concurso de marca páginas:**

Con motivo del Día Internacional del Libro se programará un **concurso de marca páginas**, que serán expuestos en la biblioteca del Liceo.

### **Actividades complementarias Covid-19**

Las actividades, llegado el momento que nos confinen, seguiremos trabajando desde casa en forma teórica y las niñas realizando las láminas que tendrán que ir mandando al correo de la profesora.

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA**  
**DIBUJO TÉCNICO I y II**  
**1º y 2º BACHILLERATO**

**CURSO 2020-21**  
**DEPARTAMENTO DE DIBUJO**  
**LICEO ESPAÑOL CERVANTES. ROMA**

# **ÍNDICE**

## **COMÚN A 1º Y 2º DE BACHILLERATO:**

- 1.- INTRODUCCIÓN (pág. 82)
- 2.- OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA (pág. 83)
- 3.- ESTRATEGIAS PARA LA CONSECUCIÓN DEL PROGRAMA LINGÜÍSTICO (pág. 84)
  - PLAN DE MEJORA DE LA COMPETENCIA LINGÜÍSTICA DEL LICEO
  - ACTUACIONES DESDE EL DEPARTAMENTO DE DIBUJO

## **PROGRAMACIÓN DIBUJO TÉCNICO I. 1º DE BACHILLERATO:**

- 4.- CONTENIDOS (pág. 88)
  - \* CONCRECIÓN CURRICULAR
  - OBSERVACIONES
  - CONTENIDOS TEÓRICOS
  - ACTIVIDADES PRÁCTICAS
    - \* ELEMENTOS TRANSVERSALES DEL CURRÍCULO
- 5.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES (pág. 91)
- 6.- ESTRATEGIAS PARA LA CONSECUCIÓN DE LAS COMPETENCIAS (pág. 97)
  - \* RELACIÓN ENTRE LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES Y CADA UNA DE LAS COMPETENCIAS CLAVE
- 7.- DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS (pág. 104)

## **PROGRAMACIÓN DIBUJO TÉCNICO II. 2º DE BACHILLERATO:**

- 4.- CONTENIDOS (pág. 107)
  - \* CONCRECIÓN CURRICULAR
  - OBSERVACIONES
  - CONTENIDOS TEÓRICOS
  - ACTIVIDADES PRÁCTICAS
    - \* ELEMENTOS TRANSVERSALES DEL CURRÍCULO
- 5.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES (pág. 110)
- 6.- ESTRATEGIAS PARA LA CONSECUCIÓN DE LAS COMPETENCIAS (pág. 114)
  - \* RELACIÓN ENTRE LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES Y CADA UNA DE LAS COMPETENCIAS CLAVE
- 7.- DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS (pág. 121)

## **COMÚN A 1º Y 2º DE BACHILLERATO:**

- 8.- METODOLOGÍA (pág. 123)
  - CONCRECIÓN METODOLÓGICA

9.- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS (pág. 125)

- MATERIALES
- RECURSOS DIDÁCTICOS

10.- PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN (pág. 126)

1. EVALUACIÓN (SEGÚN LA LOMCE)
2. EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE
3. REGISTROS DE LA EVALUACIÓN
4. EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

11.- MÍNIMOS EXIGIBLES (pág. 127)

12.- ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y REFUERZO (pág. 128)

- PLAN DE REFUERZO PARA LA RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES CALIFICADAS NEGATIVAMENTE
- PLAN PARA LOS ALUMNOS QUE NO SUPERAN LA MATERIA EN LA EVALUACIÓN FINAL DE JUNIO

13.- MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD (pág. 128)

14.- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES (pág. 129)

## **DIBUJO TÉCNICO I y II** **1º y 2º DE BACHILLERATO**

Programación adaptada a la LOMCE, y a la Orden ECD/1361/2015, de 3 de julio, por la que se establece el currículo de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato para el ámbito de gestión del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, publicada en el BOE núm. 163, de 9 de julio de 2015, y a la corrección de errores de la Orden, añadiendo los anexos, publicada en el BOE núm. 173, de 21 de julio de 2015.

### **OBSERVACIÓN**

La presente Programación recoge literalmente los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables, tal y como vienen presentados en la Orden ECD/1361/2015 y en sus correspondientes anexos.

Dado que el libro de texto utilizado los cursos pasados ha sido actualizado por la editorial Sandoval con el fin de adaptarse a la LOMCE, el Departamento ha considerado oportuno continuar utilizando dicho libro de texto actualizado.

## **COMÚN A 1º Y 2º DE BACHILLERATO:**

### **1.- INTRODUCCIÓN**

Entre las finalidades del Dibujo Técnico figura de manera específica dotar al estudiante de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad en un mundo cada vez más complejo, que requiere del diseño y fabricación de productos que resuelvan las necesidades presentes y futuras. Esta función comunicativa, gracias al acuerdo de una serie de convenciones a escala nacional, comunitaria e internacional, nos permite transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera fiable, objetiva e inequívoca.

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

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

Durante el primer curso se trabajan las competencias básicas relacionadas con el Dibujo Técnico

como lenguaje de comunicación e instrumento básico para la comprensión, análisis y representación de la realidad. Para ello, se introducen gradualmente y de manera interrelacionada tres grandes bloques: Geometría, Sistemas de representación y Normalización. Se trata de que el estudiante tenga una visión global de los fundamentos del Dibujo Técnico que le permita en el siguiente curso profundizar distintos aspectos de esta materia.

A lo largo del segundo curso se introduce un Bloque nuevo, denominado Proyecto, para la integración de las destrezas adquiridas en la etapa.

Los contenidos de la materia se han agrupado en cuatro bloques interrelacionados: Geometría, Sistemas de representación, Normalización y Proyectos.

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

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

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

El cuarto bloque, denominado Proyectos, tiene como objetivo principal que el estudiante movilice e interrelacione los contenidos adquiridos a lo largo de toda la etapa, y los utilice para elaborar y presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño gráfico, industrial o arquitectónico.

En 1º de Bachillerato, el bloque denominado Proyectos en 2º, se desarrolla a través de los trabajos prácticos que tienen este enfoque. A lo largo del curso, se pide a los alumnos la realización de una serie de proyectos, de mayor o menor entidad y complejidad, que están vinculados a los conceptos teóricos que se imparten en cada periodo del curso. En 2º de bachillerato, la realización de proyectos y los conocimientos necesarios para ello forman el cuarto bloque de la materia.

## **2.- OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA**

Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

### **Artículo 25. Objetivos.**

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

a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.

- b) Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades y discriminaciones existentes, y en particular la violencia contra la mujer e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas por cualquier condición o circunstancia personal o social, con atención especial a las personas con discapacidad.
- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma.
- f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.
- n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.

### 3.- ESTRATEGIAS PARA LA CONSECUCCIÓN DEL PROGRAMA LINGÜÍSTICO

En el **Plan de mejora de la Competencia Lingüística del Liceo** se recogen cinco propuestas, que deben ser asumidas por todos los departamentos para la elaboración de una serie de actuaciones desde cada área y materia, de acuerdo con las características específicas de éstas.

En Bachillerato, la contribución desde el Departamento de Dibujo para la consecución del Programa Lingüístico se basará en el **conocimiento y adecuada utilización del vocabulario técnico relacionado con la materia** y la realización de presentaciones orales, con ayuda de proyecciones en la pizarra digital del aula de dibujo, de temas relacionados con el dibujo técnico, la arquitectura, la ingeniería y el diseño, para lo que se consultará la bibliografía adecuada.

#### **ACTUACIONES DESDE EL DEPARTAMENTO DE DIBUJO:**

- 1· Utilizar en el lenguaje escrito y oral la terminología específica del dibujo técnico, con coherencia, claridad y precisión, para expresar y comprender informaciones, emociones, ideas y experiencias de distinto tipo.

- 2· Participar en coloquios y debates sobre diversos temas de interés (la simetría, la proporción, la proporción aurea, etc.) del dibujo técnico en general y de la Historia del Arte manifestando criterio y valoraciones personales fundadas en apreciaciones contrastadas y mostrando orden, claridad y dominio del lenguaje específico de la materia.
- 3· Realizar presentaciones orales, individuales o en pequeño grupo, de temas propuestos por el profesor, mostrando orden, claridad, precisión y dominio del lenguaje específico relacionado con el tema expuesto. Podrán utilizar la pizarra digital del aula.
- 4· Se dedicará un tiempo a la lectura utilizando textos relacionados con los contenidos específicos de la materia.



**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA**  
**DIBUJO TÉCNICO I**  
**1º BACHILLERATO**

**CURSO 2020-21**  
**DEPARTAMENTO DE DIBUJO**  
**LICEO ESPAÑOL CERVANTES. ROMA**

# **DIBUJO TÉCNICO I** **1º BACHILLERATO**

## **4.- CONTENIDOS**

Tal y como se expone en la introducción, la materia se distribuye en tres bloques: Geometría, Sistemas de Representación y Normalización, incorporándose en 2º de Bachillerato un cuarto bloque denominado Proyecto.

### **BLOQUE 1. GEOMETRÍA**

- Trazados geométricos.
- Instrumentos y materiales del Dibujo Técnico.
- Reconocimiento de la geometría en la Naturaleza.
- Identificación de estructuras geométricas en el Arte.
- Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.
- Trazados fundamentales en el plano.
- Circunferencia y círculo.
- Operaciones con segmentos.
- Mediatriz.
- Paralelismo y perpendicularidad.
- Ángulos.
- Determinación de lugares geométricos. Aplicaciones.
- Elaboración de formas basadas en redes modulares.
- Trazado de polígonos regulares.
- Resolución gráfica de triángulos. Determinación, propiedades y aplicaciones de sus puntos notables.
- Resolución gráfica de cuadriláteros y polígonos.
- Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario.
- Representación de formas planas: Trazado de formas proporcionales.
- Proporcionalidad y semejanza.
- Construcción y utilización de escalas gráficas.
- Transformaciones geométricas elementales. Giro, traslación, simetría homotecia y afinidad. Identificación de invariantes. Aplicaciones.
- Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces. Aplicaciones.
- Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales.
- Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial.
- Geometría y nuevas tecnologías.
- Aplicaciones de dibujo vectorial en 2D.

### **BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN**

- Fundamentos de los sistemas de representación:
  - ✓ Los sistemas de representación en el Arte.

- ✓ Evolución histórica de los sistemas de representación.
- ✓ Los sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación. Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección.
- ✓ Clases de proyección.
- ✓ Sistemas de representación y nuevas tecnologías.
- ✓ Aplicaciones de dibujo vectorial en 3D.
- Sistema diédrico.
  - ✓ Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas.
  - ✓ Disposición normalizada. Reversibilidad del sistema. Número de proyecciones suficientes.
  - ✓ Representación e identificación de puntos, rectas y planos. Posiciones en el espacio.
  - ✓ Paralelismo y perpendicularidad.
  - ✓ Pertenencia e intersección.
  - ✓ Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos
  - ✓ Secciones planas. Determinación de su verdadera magnitud.
- Sistema de planos acotados. Aplicaciones.
- Sistema axonométrico.
  - ✓ Fundamentos del sistema.
  - ✓ Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción.
  - ✓ Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas.
  - ✓ Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballerías y militares.
  - ✓ Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.
- Sistema cónico.
  - ✓ Elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual.
  - ✓ Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales.
  - ✓ Paralelismo.
  - ✓ Puntos de fuga.
  - ✓ Puntos métricos.
  - ✓ Representación simplificada de la circunferencia.
- Representación de sólidos en los diferentes sistemas

## BLOQUE 3. NORMALIZACIÓN

- Elementos de normalización:
- El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas.
- Formatos. Doblado de planos.
- Vistas.
- Líneas normalizadas.
- Escalas.
- Acotación.
- Cortes y secciones.
- Aplicaciones de la normalización.
  - ✓ Dibujo industrial.
  - ✓ Dibujo arquitectónico.

## CONCRECIÓN CURRICULAR

### OBSERVACIONES:

Se utilizará el libro Dibujo Técnico I de la editorial Sandoval. Dicho libro contiene el temario de la

materia y láminas separables para realizar los ejercicios y trabajos prácticos relacionados con cada tema.

Los contenidos teóricos se impartirán en función de la programación oficial recogida en la LOMCE y en la legislación que la desarrolla. Los trabajos prácticos se realizarán en las láminas del libro y también en otros tipos de láminas seleccionadas por el docente.

## **ACTIVIDADES PRÁCTICAS:**

### **Láminas:**

Se realizarán las láminas correspondientes a cada tema que figuran en el libro y que hayan sido previamente seleccionadas.

### **Proyectos:**

Se realizarán utilizando papel de dibujo pudiendo también utilizar papel milimetrado y papel vegetal.

Corresponden a trabajos programados en los que no se utilizan las láminas del libro.

Su finalidad es realizar actividades globalizadas en las que se utilicen conceptos diversos del dibujo técnico en un mismo trabajo práctico.

Se programan a lo largo del curso, en alternancia con las láminas de ejercicios del libro.

## **ELEMENTOS TRANSVERSALES DEL CURRÍCULO**

Según el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, son elementos transversales del currículo los siguientes:

- La comprensión lectora
- La expresión oral y escrita
- La comunicación audiovisual
- Las Tecnologías de la Información y la Comunicación
- El emprendimiento
- La educación cívica y constitucional

Dichos elementos se deben trabajar en todas las materias, dedicándose un tiempo a la lectura. Además, según el Real Decreto, la programación docente debe comprender en todo caso la prevención de la violencia de género, la violencia contra las personas con discapacidad, la violencia terrorista y cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia, incluido el estudio del Holocausto judío como hecho histórico.

Con relación a la comprensión lectora y a la expresión escrita, se remite al Plan Lingüístico y al Plan Lector del Liceo, donde se recogen las actividades correspondientes. Se dedicará un tiempo a la lectura utilizando textos relacionados con los contenidos específicos de la materia. Para favorecer la oralidad, el texto será leído en voz alta por un alumno diferente en cada ocasión.

En cuanto a la Comunicación audiovisual, se desarrolla a través de la utilización de presentaciones de los temas relacionados con la materia, recurriendo a videos, diapositivas y presentaciones audiovisuales en la pizarra digital del aula.

Del mismo modo, las Tecnologías de la información y de la comunicación, las TIC, sirven de referente operativo y se procura su utilización a lo largo del curso. En función de la disponibilidad del aula de informática, se planificarán sesiones de presentación y utilización básica de los programas más conocidos de diseño por ordenador.

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

## 5.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

<b>DIBUJO TÉCNICO I 1º BACHILLERATO</b>		
<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>
<b>BLOQUE 1: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO</b>		
1. Trazados geométricos. 2. Instrumentos y materiales del Dibujo Técnico. 3. Reconocimiento de la geometría en la Naturaleza. 4. Identificación de estructuras geométricas en el Arte. 5. Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico. 6. Trazados fundamentales en el plano. 7. Circunferencia y círculo. 8. Operaciones con segmentos. 9. Mediatriz. 10. Paralelismo y perpendicularidad. 11. Ángulos. 12. Determinación de lugares geométricos. Aplicaciones. 13. Elaboración de formas basadas en redes modulares. 14. Trazado de polígonos regulares. 15. Resolución gráfica de triángulos. 16. Determinación, propiedades y aplicaciones de sus puntos notables. 17. Resolución gráfica de	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. 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.	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. 1.2. Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas. 1.3. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones. 1.4. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones. 1.5. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y

<p>cuadriláteros y polígonos.  18. Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario.  19. Representación de formas planas: Trazado de formas proporcionales.  20. Proporcionalidad y semejanza.  21. Construcción y utilización de escalas gráficas.  22. Transformaciones geométricas elementales. Giro, traslación, simetría homotecia y afinidad.  23. Identificación de invariantes. Aplicaciones.  24. Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces. Aplicaciones.  25. Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales.  26. Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial.  27. Geometría y nuevas tecnologías.  28. Aplicaciones de dibujo vectorial en 2D.</p>		<p>los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.  1.6. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.  1.7. Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.  1.8. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.  2.1. Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.  2.2. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.  2.3. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.  2.4. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras</p>
--	--	---

		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.
--	--	--

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<b>BLOQUE 2: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN</b>		
<p>1. Fundamentos de los sistemas de representación:</p> <p>1.1. Los sistemas de representación en el Arte.</p> <p>1.2. Evolución histórica de los sistemas de representación.</p> <p>1.3. Los sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación. Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección.</p> <p>1.4. Clases de proyección.</p> <p>1.5. Sistemas de representación y nuevas tecnologías.</p> <p>1.6. Aplicaciones de dibujo vectorial en 3D.</p> <p>2. Sistema diédrico:</p> <p>2.1. Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas.</p> <p>2.2. Disposición normalizada.</p> <p>2.3. Reversibilidad del sistema.</p> <p>2.4. Número de proyecciones suficientes.</p> <p>2.5. Representación e identificación de puntos, rectas y planos.</p> <p>2.6. Posiciones en el espacio.</p> <p>2.7. Paralelismo y perpendicularidad.</p> <p>2.8. Pertenencia e intersección.</p> <p>2.9. Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos</p> <p>2.10. Secciones planas.</p> <p>2.11. Determinación de su verdadera magnitud.</p> <p>3. Sistema de planos acotados. Aplicaciones.</p> <p>4. Sistema axonométrico.</p> <p>4.1. Fundamentos del sistema.</p> <p>4.2. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes</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 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>3. 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>4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones</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.</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.</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.</p> <p>1.4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.</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.</p>

<p>de reducción.</p> <p>4.3. Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas.</p> <p>4.4. Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballeras y militares.</p> <p>4.5. Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.</p> <p>5. Sistema cónico:</p> <p>5.1. Elementos del sistema.</p> <p>5.2. Plano del cuadro y cono visual.</p> <p>5.3. Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales.</p> <p>5.4. Paralelismo.</p> <p>5.5. Puntos de fuga.</p> <p>5.6. Puntos métricos.</p> <p>5.7. Representación simplificada de la circunferencia.</p> <p>6. Representación de sólidos en los diferentes sistemas.</p>	<p>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>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).</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.</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.</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.</p> <p>3.1. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.</p> <p>3.2. Realiza perspectivas caballeras o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias</p>
--	---	---



		<p>situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p> <p>4.1. Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida.</p> <p>4.2. Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p> <p>4.3. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzada o con la ayuda de plantillas de curvas.</p>
--	--	---

<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>
<b>BLOQUE 3: NORMALIZACIÓN</b>		
1. Elementos de normalización: 2. El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas. 3. Formatos. Doblado de planos. 4. Vistas. 5. Líneas normalizadas. 6. Escalas. 7. Acotación. 8. Cortes y secciones. 9. Aplicaciones de la	1. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final. 2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas	1.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.

<p>normalización: 10. Dibujo industrial. 11. Dibujo arquitectónico.</p>	<p>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>2.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas. 2.2. Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas. 2.3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma. 2.4. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma. 2.5. Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.</p>
---	---	--

## 6.- ESTRATEGIAS PARA LA CONSECUCIÓN DE LAS COMPETENCIAS

COMPETENCIAS CLAVE	SIGLAS
1. Comunicación lingüística	CCL
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología	CMCT
3. Competencia digital	CD
4. Competencia de aprender a aprender	CAA
5. Competencias sociales y cívicas	CSC
6. Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	CIEE
7. Competencia de conciencia y expresiones culturales	CCEC

En la 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, se contemplan las **competencias como un conocimiento en la Práctica**, es decir, un conocimiento adquirido a través de la participación activa en prácticas sociales y, como tales, se pueden desarrollar tanto en el contexto educativo formal, a través del currículo, como en los contextos educativos no formales e informales.

Se considera que las competencias clave son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo.

Las competencias clave se definen como capacidades relacionadas, de manera prioritaria, con el **saber hacer**; la consideración de funcionalidad y practicidad de la competencia no la reduce a un carácter meramente mecánico; el saber hacer posee, también, una **dimensión de carácter teórico-comprensivo** (componentes, claves, tareas, formas de resolución) y también una **dimensión de carácter actitudinal** (que permite disponer el bagaje de conocimientos, su movilización y la valoración de las opciones). Suponen, por su complejidad, **un elemento de formación** al que hay que acercarse, de manera convergente (desde distintas materias) y gradual (desde distintos momentos y situaciones de aprendizaje -cursos, etapas...).

El carácter integrador de una materia como el dibujo técnico hace posible que su proceso de enseñanza/aprendizaje permita contribuir activamente al desarrollo de las competencias clave.

La competencia que se vincula de forma natural a este ámbito de conocimientos es la **competencia de conciencia y expresiones culturales**. La materia proporciona un ámbito de vivencias, relaciones y conocimientos que hacen posible la familiarización con los diferentes códigos del dibujo técnico. Ello implica ampliar las posibilidades de representación mental y conocimiento y, de otro, las posibilidades de expresión y creación. Desde las primeras aprenderá a captar, atender, mantener la atención, discriminar, relacionar y apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones geométricas, tanto las propias como las de los demás. Desde las posibilidades expresivas se facilita la comunicación a otros de ideas y sentimientos, la liberación de tensiones y la manifestación de éstas en productos nuevos, personales y originales. El dominio de esta competencia exige identificar los elementos básicos, los materiales, soportes, herramientas del dibujo técnico, así como el conocimiento de sus principios fundamentales.

El desarrollo de esta competencia facilitará la interpretación crítica, por parte del alumno, de imágenes del entorno cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales. Además, reconocerá la importancia de los valores culturales y estéticos del patrimonio que pueden apreciarse en el entorno comunitario, español, italiano y universal contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.

También la materia facilita el desarrollo de las **competencias sociales y cívicas**. La expresión y creación en el dibujo técnico estimula el trabajo en equipo y proporciona situaciones propicias a trabajar el respeto, la tolerancia, la cooperación y la flexibilidad: se contribuye a la adquisición de habilidades sociales.

**La competencia digital** se ve enormemente favorecida por los trabajos propios de la materia relacionados con la aplicación de recursos gráficos o informáticos en función del dibujo que se quiera realizar y de las finalidades del mismo. Supone utilizar programas que permitan realizar las operaciones necesarias para llevar a cabo un dibujo técnico desarrollando actitudes relacionadas con el interés, por parte del alumno, para su uso autónomo y en grupo, así como la valoración de

forma crítica y reflexiva de la numerosa información disponible, el interés por utilizarla como vehículo de comunicación, y, finalmente, la sensibilidad hacia un uso responsable y seguro.

El dibujo técnico exige y facilita el desarrollo de habilidades relacionadas con el pensamiento científico: formular hipótesis, observar, experimentar, descubrir, reflexionar, analizar, extraer conclusiones y generalizar. Todo ello implica una relación clara con las competencias de **aprender a aprender y competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor** (que suponen aprender a trazar proyectos, a funcionalizar recursos, a valorar posibilidades, anticipar resultados y evaluarlos).

La evolución en los elementos de percepción y estructuración del espacio a través de los contenidos de geometría y de la representación de las formas coopera de forma significativa a que el alumnado adquiera la competencia **matemática y las competencias básicas en ciencia y tecnología**. Estas competencias permiten utilizar las herramientas matemáticas en la comprensión de los fundamentos de la Geometría métrica; incluyen la identificación y uso de estrategias para utilizar razonamientos, símbolos y fórmulas matemáticas que permitan integrar conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos y en aplicaciones de la vida cotidiana, revisando y valorando el estado de consecución del proyecto o actividad siempre que sea necesario.

Finalmente, la **competencia en comunicación lingüística** se relaciona con el desarrollo de las habilidades y estrategias para el uso del lenguaje verbal como vehículo para la representación mental y la comunicación en el aula a la hora de comprender y transmitir informaciones vinculadas a datos, conceptos, principios, técnicas, materiales e instrumentos. La lectura de textos relacionados con contenidos de la materia es esencial también: permitirá familiarizarse con los comentarios y valoraciones de críticos y creadores de diversos ámbitos (arquitectura, diseño industrial, diseño de moda, ingeniería, etc); ayudará a los alumnos a comprender, evaluar y forjar un criterio personal.

Se dedicará un tiempo a la lectura utilizando textos relacionados con los contenidos específicos de la materia.

## RELACIÓN ENTRE LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES Y CADA UNA DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS CLAVE
<b>BLOQUE 1: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO</b>		
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	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	1.1. CCEC-CMCT

<p>esquema “paso a paso” y/o figura de análisis elaborada previamente.</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>auxiliares utilizadas.</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.</p> <p>1.3. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.</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.</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.</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.</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.</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.</p> <p>2.1. Identifica las relaciones existentes entre puntos de</p>	<p>1.2. CCEC-CMCT</p> <p>1.3. CMCT</p> <p>1.4. CMCT</p> <p>1.5. CCEC-CMCT</p> <p>1.6. CCEC-CMCT</p> <p>1.7. CCEC-CMCT</p> <p>1.8. CCEC-CMCT</p> <p>2.1. CCEC-CMCT</p>
---	--	---

	<p>tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.</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.</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.</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</p>	<p>2.2. CCEC-CMCT</p> <p>2.3. CCEC-CMCT</p> <p>2.4. CCEC-CMCT</p>
--	--	---

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS CLAVE
<b>BLOQUE 2: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN</b>		
<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,</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.</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.</p>	<p>1.1. CCEC-CAA</p> <p>1.2. CCEC</p> <p>1.3. CCEC-CIEE</p>

<p>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>3. 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>4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.</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.</p> <p>1.4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada</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.</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).</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.</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.</p> <p>2.5. Comprende el funcionamiento del sistema de</p>	<p>1.4. CCEC</p> <p>2.1. CCEC</p> <p>2.2. CCEC</p> <p>2.3. CCEC-CMCT</p> <p>2.4. CCEC</p> <p>2.5. CCEC-CMCT</p>
--	---	---

	<p>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.</p> <p>3.1. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.</p> <p>3.2. Realiza perspectivas caballerías o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p> <p>4.1. Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida.</p> <p>4.2. Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p> <p>4.3. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales,</p>	<p>3.1. CCEC</p> <p>3.2. CCEC</p> <p>4.1. CCEC</p> <p>4.2. CCEC</p> <p>4.3. CCEC</p>
--	--	--



	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.	
--	---	--

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS CLAVE
<b>BLOQUE 3: NORMALIZACIÓN</b>		
<p>1. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final.</p> <p>2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el Dibujo Técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis y utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.</p>	<p>1.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.</p> <p>2.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.</p> <p>2.2. Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.</p> <p>2.3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional de acuerdo a la norma.</p> <p>2.4. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, de acuerdo a la norma.</p> <p>2.5. Representa objetos con</p>	<p>1.1. CCL-CCEC</p> <p>2.1. CCEC</p> <p>2.2. CCEC-CIEE</p> <p>2.3. CCEC</p> <p>2.4. CCEC</p> <p>2.5. CCEC</p>

	huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.	
--	--	--

## 7.- DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS

### 1ª Evaluación

**Fechas de evaluación: 1 y 2 de diciembre 2020**

**Último día entrega trabajos: viernes 27 de noviembre**

#### **CONTENIDOS TEÓRICOS:**

BLOQUE I: GEOMETRÍA

#### **TRABAJOS A REALIZAR:**

- 1- Selección de láminas del libro correspondientes al bloque I: Geometría (septiembre-octubre)
- 2- Proyecto de diseño decorativo: (septiembre) Realización del diseño de una composición modular decorativa utilizando cuadrados y circunferencias.
- 3- Examen de los contenidos correspondientes al bloque I** (noviembre)
- 4- Proyecto arquitectónico: (noviembre-diciembre) Realización de los planos a escala 1:100 de una casa de dos plantas (planta y alzados).

### 2ª Evaluación

**Fechas de evaluación: 16 y 17 de marzo 2021**

**Último día entrega trabajos: viernes 12 de marzo**

#### **CONTENIDOS TEÓRICOS:**

BLOQUE I: GEOMETRÍA (completar)

BLOQUE III: NORMALIZACIÓN

#### **TRABAJOS A REALIZAR:**

- 1- Selección de láminas del libro correspondientes al bloque I: Geometría (completar) y al bloque II: Normalización. (diciembre-enero)
- 2- Examen de los contenidos correspondientes al bloque I y III** (febrero)
- 3- Proyecto de diseño gráfico: (enero) Realización de un logotipo utilizando formas geométricas. Tamaño A4
- 4- Proyecto de diseño industrial: (febrero-marzo) Aplicación de tangencias y enlaces.

### **3ª Evaluación**

**Fechas de evaluación: 17 de junio 2021**

**Último día entrega trabajos: viernes 11 de junio**

---

#### **CONTENIDOS TEÓRICOS:**

BLOQUE II: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

#### **TRABAJOS A REALIZAR:**

1- Selección de láminas del libro correspondientes al bloque II: Sistemas de representación. (marzo-abril-mayo)

**2- Examen de los contenidos correspondientes al bloque II: Sistemas de representación** (junio)

3- Proyecto arquitectónico representado en perspectiva isométrica a escala. Tamaño A3. (mayo-junio)

#### **Observaciones:**

Las láminas de cada una de las unidades del libro a realizar por los alumnos serán seleccionadas por el profesor de la materia a lo largo del curso, partiendo de la imposibilidad de realizarlas todas. Está previsto, dada la continuidad de la materia en 2º de bachillerato, completar dichas láminas durante el curso siguiente.

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA**  
**DIBUJO TÉCNICO II**  
**2º BACHILLERATO**

**CURSO 2020-21**  
**DEPARTAMENTO DE DIBUJO**  
**LICEO ESPAÑOL CERVANTES. ROMA**

## DIBUJO TÉCNICO II 2º BACHILLERATO

### 4.- CONTENIDOS

#### BLOQUE 1. GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO

- Resolución de problemas geométricos:
- Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones.
- Construcción de figuras planas equivalentes.
- Relación entre los ángulos y la circunferencia. Arco capaz. Aplicaciones.
- Potencia de un punto respecto a una circunferencia.
- Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias.
- Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias.
- Trazado de curvas cónicas y técnicas:
  - ✓ Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola. Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones.
  - ✓ Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y evolventes. Aplicaciones.
- Transformaciones geométricas: Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones.
- Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.

#### BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

- Punto, recta y plano en sistema diédrico.
- Resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad. Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas.
- Abatimiento de planos. Determinación de sus elementos. Aplicaciones.
- Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones.
- Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones.
- Construcción de figuras planas.
- Afinidad entre proyecciones.
- Problema inverso al abatimiento.
- Cuerpos geométricos en sistema diédrico.
  - ✓ Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares.
  - ✓ Determinación de sus secciones principales.
  - ✓ Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones.
  - ✓ Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas.

- Sistemas axonométricos ortogonales.
  - ✓ Posición del triedro fundamental.
  - ✓ Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema.
  - ✓ Determinación de coeficientes de reducción.
  - ✓ Tipología de las axonometrías ortogonales. Ventajas e inconvenientes.
  - ✓ Representación de figuras planas.
  - ✓ Representación simplificada de la circunferencia.
  - ✓ Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos.
  - ✓ Secciones planas. Intersecciones.
- Sistema axonométrico oblicuo.
  - ✓ Perspectiva caballera.
  - ✓ Perspectiva militar.
- 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.
- Sistema de planos acotados.

### **BLOQUE 3. DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS**

- Elaboración de bocetos, croquis y planos.
- El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual.
- El proyecto: tipos y elementos.
- Planificación de proyectos.
- Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas.
- Elaboración de las primeras ideas. Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas.
- Elaboración de dibujos acotados.
- Elaboración de croquis de piezas y conjuntos.
- Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción.
- Presentación de proyectos. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo.
- Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos.
- Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas.
- Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas. Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.

### **CONCRECIÓN CURRICULAR**

#### **OBSERVACIONES:**

Se utilizará el libro Dibujo Técnico I de la editorial Sandoval. Dicho libro contiene el temario de la materia y láminas separables para realizar los ejercicios y trabajos prácticos relacionados con cada tema.

Los contenidos teóricos se impartirán en función de la programación oficial recogida en la LOMCE y en la legislación que la desarrolla. Los trabajos prácticos se realizarán en las láminas del libro y también en otros tipos de láminas.

## **ACTIVIDADES PRÁCTICAS:**

### **Láminas:**

Se realizarán las láminas correspondientes a cada tema que figuran en el libro y que hayan sido previamente seleccionadas.

### **Proyectos:**

Se realizarán utilizando papel de dibujo, papel milimetrado y papel vegetal.

Corresponden a trabajos programados en los que no se utilizan las láminas del libro.

Su finalidad es realizar actividades globalizadas en las que se utilicen conceptos diversos del dibujo técnico en un mismo trabajo práctico.

Se programan a lo largo del curso, en alternancia con las láminas de ejercicios del libro.

## **ELEMENTOS TRANSVERSALES DEL CURRÍCULO**

Según el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, son elementos transversales del currículo los siguientes:

- La comprensión lectora
- La expresión oral y escrita
- La comunicación audiovisual
- Las Tecnologías de la Información y la Comunicación
- El emprendimiento
- La educación cívica y constitucional

Dichos elementos se deben trabajar en todas las materias, dedicándose un tiempo a la lectura. Además, según el Real Decreto, la programación docente debe comprender en todo caso la prevención de la violencia de género, la violencia contra las personas con discapacidad, la violencia terrorista y cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia, incluido el estudio del Holocausto judío como hecho histórico.

Con relación a la comprensión lectora y a la expresión escrita, se remite al Plan Lingüístico y al Plan Lector del Liceo, donde se recogen las actividades correspondientes. Se dedicará un tiempo a la lectura utilizando textos relacionados con los contenidos específicos de la materia. Para favorecer la oralidad, el texto será leído en voz alta por un alumno diferente en cada ocasión.

En cuanto a la Comunicación audiovisual, se desarrolla a través de la utilización de presentaciones de los temas relacionados con la materia, recurriendo a videos, diapositivas y presentaciones audiovisuales en la pizarra digital del aula.

Del mismo modo, las Tecnologías de la información y de la comunicación, las TIC, sirven de referente operativo y se procura su utilización a lo largo del curso. En función de la disponibilidad del aula de informática, se planificarán sesiones de presentación y utilización básica de los programas más conocidos de diseño por ordenador.

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

## 5.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

### Dibujo Técnico II. 2º Bachillerato

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<b>Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico</b>		
<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.                      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 resolución de tangencias.                      Trazado de curvas cónicas y técnicas:                      Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola.                      Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones.                      Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y evolventes. Aplicaciones.                      Transformaciones geométricas: Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones.                      Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas.</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.                      2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.                      3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.</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.                      1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión.                      1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.                      1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.                      1.5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.                      2.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus</p>



Aplicaciones.		<p>aplicaciones. 2.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.</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. 3.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.</p> <p>3.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.</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.</p>
---------------	--	---

<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>
<b>Bloque 2. Sistemas de representación</b>		
Punto, recta y plano en sistema diédrico: Resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad. Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas. Abatimiento de planos. Determinación de sus elementos. Aplicaciones. Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones. Cambios de plano. Determinación de las nuevas	1. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la “visión espacial”, analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales. 2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus	1.1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud. 1.2. Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección,

<p>proyecciones. Aplicaciones. Construcción de figuras planas. Afinidad entre proyecciones. Problema inverso al abatimiento. Cuerpos geométricos en sistema diédrico: Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares. Determinación de sus secciones principales. Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones. Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas. Sistemas axonométricos ortogonales: Posición del triedro fundamental. Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema. Determinación de coeficientes de reducción. Tipología de las axonometrías ortogonales. Ventajas e inconvenientes. Representación de figuras planas. Representación simplificada de la circunferencia. Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones.</p>	<p>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. 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>trazando sus proyecciones diédricas. 1.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados. 2.1. Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas. 2.2. Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida. 2.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud. 2.4. Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida. 2.5. Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman. 3.1. Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la</p>
--	--	---

		<p>orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección.</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.</p> <p>3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballeras.</p>
--	--	--

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
<b>Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos</b>		
<p>Elaboración de bocetos, croquis y planos.</p> <p>El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual.</p> <p>El proyecto: tipos y elementos.</p> <p>Planificación de proyectos.</p> <p>Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas.</p> <p>Elaboración de las primeras ideas.</p> <p>Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas.</p> <p>Elaboración de dibujos acotados.</p> <p>Elaboración de croquis de piezas y conjuntos.</p> <p>Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción.</p> <p>Presentación de proyectos.</p> <p>Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo.</p> <p>Posibilidades de las Tecnologías de la Información y</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</p>	<p>1.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo técnico.</p> <p>1.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.</p> <p>1.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.</p> <p>1.4. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.</p> <p>2.1. Comprende las</p>

<p>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>responsabilidad</p>	<p>posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.  2.2. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.  2.3. Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.  2.4. Presenta los trabajos de Dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.</p>
---	------------------------	---

## 6.- ESTRATEGIAS PARA LA CONSECUCIÓN DE LAS COMPETENCIAS

COMPETENCIAS CLAVE	SIGLAS
1. Comunicación lingüística	CCL
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología	CMCT
3. Competencia digital	CD
4. Competencia de aprender a aprender	CAA
5. Competencias sociales y cívicas	CSC
6. Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	CIEE
7. Competencia de conciencia y expresiones culturales	CCEC

En la 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, se contemplan las **competencias como un conocimiento**

**en la Práctica**, es decir, un conocimiento adquirido a través de la participación activa en prácticas sociales y, como tales, se pueden desarrollar tanto en el contexto educativo formal, a través del currículo, como en los contextos educativos no formales e informales.

Se considera que las competencias clave son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo.

Las competencias clave se definen como capacidades relacionadas, de manera prioritaria, con el **saber hacer**; la consideración de funcionalidad y practicidad de la competencia no la reduce a un carácter meramente mecánico; el saber hacer posee, también, una **dimensión de carácter teórico-comprensivo** (componentes, claves, tareas, formas de resolución) y también una **dimensión de carácter actitudinal** (que permite disponer el bagaje de conocimientos, su movilización y la valoración de las opciones). Suponen, por su complejidad, **un elemento de formación** al que hay que acercarse, de manera convergente (desde distintas materias) y gradual (desde distintos momentos y situaciones de aprendizaje -cursos, etapas...).

El carácter integrador de una materia como el dibujo técnico hace posible que su proceso de enseñanza/aprendizaje permita contribuir activamente al desarrollo de las competencias clave.

La competencia que se vincula de forma natural a este ámbito de conocimientos es la **competencia de conciencia y expresiones culturales**. La materia proporciona un ámbito de vivencias, relaciones y conocimientos que hacen posible la familiarización con los diferentes códigos del dibujo técnico. Ello implica ampliar las posibilidades de representación mental y conocimiento y, de otro, las posibilidades de expresión y creación. Desde las primeras aprenderá a captar, atender, mantener la atención, discriminar, relacionar y apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones geométricas, tanto las propias como las de los demás. Desde las posibilidades expresivas se facilita la comunicación a otros de ideas y sentimientos, la liberación de tensiones y la manifestación de éstas en productos nuevos, personales y originales. El dominio de esta competencia exige identificar los elementos básicos, los materiales, soportes, herramientas del dibujo técnico, así como el conocimiento de sus principios fundamentales.

El desarrollo de esta competencia facilitará la interpretación crítica, por parte del alumno, de imágenes del entorno cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales. Además, reconocerá la importancia de los valores culturales y estéticos del patrimonio que pueden apreciarse en el entorno comunitario, español, italiano y universal contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.

También la materia facilita el desarrollo de las **competencias sociales y cívicas**. La expresión y creación en el dibujo técnico estimula el trabajo en equipo y proporciona situaciones propicias a trabajar el respeto, la tolerancia, la cooperación y la flexibilidad: se contribuye a la adquisición de habilidades sociales.

**La competencia digital** se ve enormemente favorecida por los trabajos propios de la materia relacionados con la aplicación de recursos gráficos o informáticos en función del dibujo que se quiera realizar y de las finalidades del mismo. Supone utilizar programas que permitan realizar las operaciones necesarias para llevar a cabo un dibujo técnico desarrollando actitudes relacionadas con el interés, por parte del alumno, para su uso autónomo y en grupo, así como la valoración de forma crítica y reflexiva de la numerosa información disponible, el interés por utilizarla como

vehículo de comunicación, y, finalmente, la sensibilidad hacia un uso responsable y seguro.

El dibujo técnico exige y facilita el desarrollo de habilidades relacionadas con el pensamiento científico: formular hipótesis, observar, experimentar, descubrir, reflexionar, analizar, extraer conclusiones y generalizar. Todo ello implica una relación clara con las competencias de **aprender a aprender y competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor** (que suponen aprender a trazar proyectos, a funcionalizar recursos, a valorar posibilidades, anticipar resultados y evaluarlos).

La evolución en los elementos de percepción y estructuración del espacio a través de los contenidos de geometría y de la representación de las formas coopera de forma significativa a que el alumnado adquiera la competencia **matemática y las competencias básicas en ciencia y tecnología**. Estas competencias permiten utilizar las herramientas matemáticas en la comprensión de los fundamentos de la Geometría métrica; incluyen la identificación y uso de estrategias para utilizar razonamientos, símbolos y fórmulas matemáticas que permitan integrar conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos y en aplicaciones de la vida cotidiana, revisando y valorando el estado de consecución del proyecto o actividad siempre que sea necesario.

Finalmente, la **competencia en comunicación lingüística** se relaciona con el desarrollo de las habilidades y estrategias para el uso del lenguaje verbal como vehículo para la representación mental y la comunicación en el aula a la hora de comprender y transmitir informaciones vinculadas a datos, conceptos, principios, técnicas, materiales e instrumentos. La lectura de textos relacionados con contenidos de la materia es esencial también: permitirá familiarizarse con los comentarios y valoraciones de críticos y creadores de diversos ámbitos (arquitectura, diseño industrial, diseño de moda, ingeniería, etc) ayudará a los alumnos a comprender, evaluar y forjar un criterio personal.

Se dedicará un tiempo a la lectura utilizando textos relacionados con los contenidos específicos de la materia. Para favorecer la oralidad, el texto será leído en voz alta por un alumno diferente en cada ocasión.

## RELACIÓN ENTRE LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES Y CADA UNA DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS CLAVE
<b>BLOQUE 1: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO</b>		
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	1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad. 1.2. Determina lugares	1.1. CCEC-CMCT  1.2. CMCT

<p>enlace y la relación entre sus elementos.</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>geométricos de aplicación al dibujo técnico aplicando los conceptos de potencia o inversión.</p> <p>1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.</p> <p>1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolas por analogía en otros problemas más sencillos.</p> <p>1.5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p> <p>2.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.</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.</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.</p> <p>3.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.</p> <p>3.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la</p>	<p>1.3. CMCT</p> <p>1.4. CAA-CMCT-CIEE</p> <p>1.5. CMCT</p> <p>2.1. CMCT</p> <p>2.2. CMCT</p> <p>2.3. CMCT</p> <p>3.1. CMCT</p> <p>3.2. CMCT</p>
---	---	--

	<p>representación de formas planas.</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.</p>	3.3 CCEC-CMCT
--	--	---------------

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS CLAVE
<b>BLOQUE 2: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN</b>		
<p>1. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la “visión espacial”, analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.</p> <p>2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.</p> <p>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>1.1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.</p> <p>1.2. Representa figuras planas contenidas en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.</p> <p>1.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados.</p> <p>2.1. Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados y el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides, en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.</p> <p>2.2. Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de</p>	<p>1.1. CCEC-CMCT</p> <p>1.2. CMCT</p> <p>1.3. CMCT</p> <p>2.1. CMCT</p> <p>2.2. CMCT</p>



	<p>medida.</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.</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.</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.</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.</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.</p> <p>3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballeras.</p>	<p>2.3. CMCT</p> <p>2.4. CMCT</p> <p>2.5. CMCT</p> <p>3.1. CCEC-CMCT</p> <p>3.2. CMCT</p> <p>3.3. CMCT</p>
--	---	--

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS CLAVE
<b>BLOQUE 3: DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS</b>		
1. Elaborar bocetos, croquis y	1.1. Elabora y participa	1.1. CAA-CSC

<p>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>activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico.</p> <p>1.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.</p> <p>1.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.</p> <p>1.4. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.</p> <p>2.1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.</p> <p>2.2. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.</p> <p>2.3. Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de 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</p>	<p>1.2. CCEC-CMCT</p> <p>1.3. CSC-CMCT</p> <p>1.4. CMCT</p> <p>2.1. CAA-CMCT</p> <p>2.2. CD-CMCT</p> <p>2.3. CD-CMCT</p>
---	--	--

	propósito buscado. 2.4. Presenta los trabajos de dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.	2.4. CD-CMCT
--	---	--------------

## 7.- DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS

### 1ª Evaluación

**Fechas de evaluación: 1 y 2 de diciembre 2020**

**Último día entrega trabajos: viernes 27 de noviembre**

#### **CONTENIDOS TEÓRICOS:**

##### *BLOQUE I: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO*

*U.D.1.- Trazados fundamentales en el plano. Lugar geométrico. Mediatriz. Bisectriz. Ángulos. Arco capaz*

*U.D.2.- La circunferencia. Rectificación*

*U.D.3.- Polígonos.*

*U.D.4.- Proporcionalidad y semejanza. Escala. Teorema de Tales*

*U.D.5.- Potencia, inversión y polaridad.*

*U.D.6.- Transformaciones geométricas. Homología, afinidad, homotecia, inversión*

*U.D.7.- Tangencias y enlaces*

*U.D.8.- Curvas cónicas. Elipse. Hipérbola. Parábola*

*U.D.9.- Curvas técnicas. Óvalo, ovoide. Espiral.*

*U.D.10.- Curvas cíclicas: Cicloide. Epicloide. Hipocicloide*

#### **TRABAJOS A REALIZAR:**

- 1- Láminas (del libro y complementarias) correspondientes al bloque I, geometría y dibujo técnico (septiembre-octubre).
- 2- **Examen correspondiente a los contenidos del bloque I** (noviembre).
- 3- Proyecto de diseño: aplicación de tangencias y curvas técnicas (noviembre).

### 2ª Evaluación

**Fechas de evaluación: 16 y 17 de marzo 2021**

**Último día entrega trabajos: viernes 12 de marzo**

#### **CONTENIDOS TEÓRICOS:**

##### *BLOQUE II: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN*

U.D.11.- *Sistemas de representación.*

U.D.12.- *Sistema diédrico I. Vistas. Sistema europeo. Sistema americano. Punto, recta y plano*

U.D.13.- *Sistema diédrico II. Intersecciones. Abatimientos. Giros. Cambios de plano*

U.D.14.- *Sistema diédrico III. Cuerpos geométricos*

U.D.15.- *Sistema axonométrico ortogonal. Isométrico, dimétrico, trimétrico*

U.D.16.- *Sistema axonométrico oblicuo: perspectiva caballera*

U.D.17.- *Perspectiva cónica. Frontal y oblicua.*

U.D.18.- *Sistema de planos acotados.*

### **TRABAJOS A REALIZAR:**

- 1- Láminas (del libro y complementarias) correspondientes a bloque II (diciembre-enero-febrero).
- 2- **Examen correspondiente a los contenidos del bloque II** (febrero).
- 3- Proyecto arquitectónico: representación de un espacio en sistema axonométrico (marzo).

### **3ª Evaluación**

**Fechas de evaluación: 25 de mayo 2021**

**Último día entrega trabajos: viernes 21 de mayo**

---

### **CONTENIDOS TEÓRICOS:**

*BLOQUE III: DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS*

*Repaso de los bloques I y II*

### **TRABAJOS A REALIZAR:**

- 1- Láminas (del libro y complementarias) correspondientes al bloque III y repaso de la representación diédrica y axonométrica (marzo-abril).
- 2- **Examen correspondiente a los contenidos del bloque II y III** (mayo).
- 3- Proyecto arquitectónico: representación de un espacio en sistema cónico (mayo).

### **Observaciones:**

Las láminas de cada una de las unidades del libro a realizar por los alumnos serán seleccionadas por el profesor de la materia a lo largo del curso. Está previsto, dada la continuidad de la materia con 1º de bachillerato, completar dichas láminas no realizadas en el curso anterior durante el presente curso.

## **COMÚN A 1º Y 2º DE BACHILLERATO:**

### **8.- METODOLOGÍA (Dibujo Técnico I y II)**

Según se especifica en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, artículo 29 (Proceso de aprendizaje), **las actividades educativas en el Bachillerato favorecerán la capacidad del alumnado para aprender por sí mismo, para trabajar en equipo y para aplicar los métodos de investigación apropiados.**

Esta materia ha de lograr en dos cursos el conocimiento y la práctica del Dibujo Técnico, teniendo en cuenta la necesidad de superar, al acabar 2º de bachillerato, la nueva prueba de reválida prevista en la LOMCE y la prueba de Maturité italiana, preparando a los alumnos para proseguir estudios superiores de diversa especialización, como los estudios profesionales de los ciclos de grado superior y las carreras universitarias de arquitectura e ingenierías, y las de los diversos campos del Diseño.

La propuesta metodológica en relación con la materia de Dibujo Técnico I está basada en las **Orientaciones para facilitar el desarrollo de estrategias metodológicas que permitan trabajar por competencias en el aula**, contenidas en el Anexo III de la 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.

En dicho Anexo, se evidencia que la metodología debe partir de la perspectiva del docente como orientador, promotor y facilitador del desarrollo competencial en el alumnado; además, la metodología debe enfocarse a la realización de tareas o situaciones-problema, planteadas con un objetivo concreto, que el alumnado debe resolver haciendo uso adecuado de los distintos tipos de conocimientos, destrezas, actitudes y valores; asimismo, la metodología debe tener en cuenta la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y cooperativo.

También, se señala la necesidad de que la metodología se ajuste al nivel competencial inicial de los alumnos, secuenciando la enseñanza de tal modo que se parta de aprendizajes más simples para avanzar gradualmente hacia otros más complejos, despertando y manteniendo la motivación del alumnado. Para ello, resulta imprescindible una metodología activa y contextualizada, que es aquella que facilite la participación e implicación del alumnado y la adquisición y uso de conocimientos en situaciones reales. La metodología activa ha de apoyarse en estructuras de aprendizaje cooperativo, basado en la resolución conjunta de tareas.

Se recomienda las metodologías que contextualizan el aprendizaje y permiten el aprendizaje por proyectos.

### **CONCRECIÓN METODOLÓGICA:**

La metodología de la materia se basa en el aprendizaje por competencias, recurriendo a estrategias interactivas y al aprendizaje cooperativo.

Ejes de la metodología:

1- Conocimiento de los contenidos teóricos correspondientes al currículo oficial de la materia:

- Presentaciones teóricas de cada tema.
- Utilización de la pizarra digital del aula de dibujo.
- Los alumnos cuentan con la presentación de cada tema en el libro de texto.
- En ocasiones, se completarán los contenidos teóricos con envío de material de repaso por vía telemática.

2- Actividades (aprendizaje orientado a la acción):

- Realización práctica de las láminas del libro seleccionadas por el profesor correspondientes a cada uno de los tres bloques temáticos.
- Realización de varios proyectos a lo largo del curso
- Utilización de las TIC (trabajo en el aula de informática y acceso a recursos virtuales para conocimiento y utilización de programas de dibujo técnico y diseño por ordenador a nivel básico).
- Presentación oral de trabajos relacionados con el dibujo técnico y el diseño (trabajos para fomentar el aprendizaje cooperativo y favorecer la oralidad).

3- Seguimiento y evaluación:

- Evaluación de las láminas y proyectos realizados por el alumnado. Se valora el proceso de realización y el resultado final.
- Evaluación de los conocimientos adquiridos por medio de un examen teórico-práctico.
- Se tienen en cuenta los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables.
- Trabajos de recuperación de evaluaciones no aprobadas.

4- Organización de la materia:

En 1º de Bachillerato:

- 1ª Evaluación: Se impartirá el bloque I: Geometría
- 2ª evaluación: Se completará el Bloque I: Geometría. Se impartirá el Bloque III: Normalización.
- 3ª evaluación: Se impartirá el Bloque II: Sistemas de Representación.

En 2º de Bachillerato:

- 1ª Evaluación: Se impartirá el bloque I: Geometría y Dibujo Técnico
- 2ª Evaluación: Se impartirá el bloque II: Sistemas de representación
- 3ª Evaluación: Se impartirá el bloque III: Documentación gráfica de proyectos y se repasarán el I y el II.

## **9.- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS**

### **MATERIALES:**

**Libro de texto:** DIBUJO TÉCNICO I. Editorial Sandoval.

ISBN: 978-84-933867-5-7

Libro de texto de carácter obligatorio (contiene las láminas de trabajo práctico).

### **Materiales de trabajo:**

Portaminas 0,5/0,7

Lápiz 3H,

Goma, goma para tinta, sacapuntas

Compás con adaptador

Regla graduada 50 cm.

Escuadra y cartabón

Goniómetro (transportador de ángulos)

Estilógrafos normalizados (0,2/0,4/0,8)

Carpeta de archivo de trabajos (tamaño A3)

Plantillas de curvas

Papel milimetrado A4/A3

Papel vegetal A4/A3

### **RECURSOS DIDÁCTICOS:**

Presentaciones teóricas del profesor y presentaciones orales trabajos de los alumnos:

1. Pizarra digital
2. Pizarra tradicional

Recursos en la red:

1. Presentaciones, videos, Power Point
2. Tutoriales de programas de dibujo técnico y diseño
3. Apuntes de dibujo técnico

Material bibliográfico:

Libros de dibujo técnico (aula de dibujo)

Aulas:

15. Aula de dibujo
16. Aula de informática

## **10.- PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

### **EVALUACIÓN**

**La evaluación del aprendizaje del alumnado será continua y diferenciada según las distintas materias, tendrá un carácter formativo y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje.**

(Artículo 30, Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato)

El profesorado de cada materia decidirá, al término del curso, si el alumno o alumna ha logrado los objetivos y ha alcanzado el adecuado grado de adquisición de las competencias correspondientes.

## **EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE:**

En base al artículo 7: La evaluación de las competencias clave, de la 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.

Los procedimientos de evaluación utilizables, como la observación sistemática del trabajo de los alumnos, las pruebas orales y escritas, el portfolio, los protocolos de registro, o los trabajos de clase, deben permitir la integración de todas las competencias en un marco de evaluación coherente.

## **REGISTROS DE LA EVALUACIÓN**

1. Observación del trabajo cotidiano en el aula.
2. Corrección de las láminas, proyectos y ejercicios.
3. Examen.
4. Comprensión de los conceptos fundamentales: exposición, participación, presentaciones.
5. Asistencia regular y puntualidad.
6. Cuidado y conservación de los materiales e instrumentos de dibujo técnico.

## **EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN**

Se considera prioritario la realización de los ejercicios y proyectos programados a lo largo del curso. Los ejercicios y problemas abarcarán los bloques temáticos programados en función del perfil del grupo y del ajuste de la programación a los plazos previstos. Cada ejercicio práctico será evaluado con un total de 10 puntos, distribuidos en relación a los ejercicios y problemas propuesto por el profesor, siendo los porcentajes a aplicar los siguientes: corrección del planteamiento y exactitud del resultado 8 puntos; calidad gráfica 2 puntos. Entre todos los trabajos prácticos puntuados en cada trimestre se calculará la media aritmética.

Con el fin de contribuir a la capacidad de síntesis de cada alumno, a la capacidad de expresar los conceptos fundamentales del Dibujo Técnico y al control de dichos conocimientos por parte del profesor, se podrán realizar exposiciones orales individuales o en pequeño grupo, que serán valorados en la calificación de cada una de las evaluaciones.

**Para superar positivamente cada evaluación, será obligatorio la entrega del bloque de ejercicios y proyectos propuestos durante la misma.**

### **Calificación global de cada evaluación:**

La calificación de cada evaluación se obtendrá de la siguiente forma:

- **Examen: 40%** de la calificación
- **Ejercicios, proyectos y presentaciones: 50%** de la calificación



- **Actitud** y comportamiento diario en clase, utilización y cuidado de los instrumentos de dibujo técnico, puntualidad en las entregas: **10%** de la calificación.

## **11.- MÍNIMOS EXIGIBLES**

Están basados en los criterios de evaluación del currículo oficial y servirán de referente en la evaluación final de la materia:

1. Resolver trazados geométricos, valorando el método y el razonamiento utilizados en las construcciones, así como su acabado y presentación.
2. Utilizar y construir escalas gráficas para la interpretación de planos y elaboración de dibujos.
3. Conocer y utilizar los trazados fundamentales en el plano (especialmente mediatriz, bisectriz, arco capaz, teorema de Tales)
4. Elaborar y participar activamente en proyectos de construcción geométrica cooperativos, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico.
5. Emplear las normas de acotación correctamente y saber acotar piezas sencillas
6. Utilizar el sistema diédrico para representar figuras planas y volúmenes sencillos, así como las relaciones espaciales entre punto, recta y plano.
7. Realizar perspectivas axonométricas (en isométrica, caballera y perspectiva militar) de cuerpos definidos por sus vistas principales y viceversa, ejecutadas a mano alzadas y/o delineadas.
8. Representar piezas y elementos industriales o de construcción sencillos, valorando la correcta aplicación de las normas referidas a vistas, acotación y simplificaciones indicadas en la representación.
9. Culminar los trabajos de dibujo técnico utilizando los diferentes procedimientos y recursos gráficos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.

## **12.- ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN Y REFUERZO**

### **RECUPERACIÓN DE LAS EVALUACIONES NO SUPERADAS:**

En el caso de no superarse una o varias evaluaciones, el alumno realizará un examen de recuperación y los trabajos no aprobados, bajo la supervisión y el seguimiento del profesor. Al ser imprescindible continuar con los trabajos de la evaluación siguiente, dichos trabajos serán realizados por cada alumno en casa, y se presentarán en la fecha fijada por el profesor.

### **CALIFICACIÓN FINAL:**

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

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

Todos aquellos alumnos que no hayan superado positivamente la materia en la evaluación final (junio) deberán realizar en la convocatoria de septiembre un examen teórico-práctico que englobe los contenidos principales impartidos a lo largo del curso.

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

La misma definición del proyecto curricular y de sus concreciones constituye una medida de atención a la diversidad. Por otro lado, su desarrollo en las programaciones didácticas y en las unidades didácticas genera un conjunto de propuestas que favorecen la adaptación a los intereses, capacidades y motivaciones de los alumnos respetando siempre un trabajo común de base e intención formativa global que permita la consecución de las competencias clave y de los objetivos de cada curso y de la etapa.

En Bachillerato, las medidas de atención a la diversidad desde el Departamento de Dibujo, pueden ser las siguientes:

- **Programa de refuerzo.** Dirigido a aquel alumnado que promocione al segundo curso sin haber superado la materia de Dibujo Técnico I, de 1º de bachillerato. Dicho programa es organizado por el Departamento de Dibujo de manera personalizada para cada alumno/a afectado. El programa se aplicará el próximo curso, si se presenta el caso.
- **Adaptaciones curriculares.** Esta medida está orientada para alumnos/as que presenten necesidades educativas especiales o altas capacidades intelectuales. En el caso del Liceo, únicamente se contemplarían las adaptaciones curriculares para los alumnos/as con altas capacidades intelectuales.
- **Seguimiento del trabajo práctico en el aula:** En el caso de alumnos que requieran un apoyo y atención más constantes del profesor de la materia para realizar los proyectos, láminas y trabajos prácticos. Atención individualizada y ayuda por parte del profesor.
- **Adaptación a los ritmos de trabajo de cada alumno:** La materia de Dibujo Técnico, con una componente práctica prioritaria, requiere que el profesor tenga en consideración los diferentes ritmos de aprendizaje y de trabajo del alumnado. Para ello, la clave es utilizar la flexibilidad en los plazos de entrega y en el desarrollo de los contenidos.

## **14.- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES**

Encuentros/charlas de orientación profesional:

Actividad en colaboración con el Departamento de Orientación.

Temporalización: 2º trimestre.

En 1º y 2º de bachillerato se valora la posibilidad de contribuir mediante las actividades complementarias y extraescolares a suministrar información adecuada a los alumnos sobre los estudios universitarios técnicos y sobre las diferentes ramas del diseño, recurriendo a la **organización de algún encuentro o charla con profesionales** (italianos y españoles) del ámbito

de la arquitectura, de las diferentes ingenierías, y de los diversos tipos de Diseño (industrial, publicitario, de moda, etc).

Para ello, se recurrirá a los padres y madres de alumnos del Liceo que desarrollen dichas actividades profesionales y que estén dispuestos a participar en estos encuentros informativos o charlas, o a otros posibles profesionales del sector.

## **ANEXOS**

## **ANEXO 1:**

### **PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE LOGRO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA**

El Departamento realizará la evaluación de los procesos de enseñanza y de la práctica docente, que incluirá los siguientes aspectos:

- a) Análisis de los resultados académicos.
- b) Valoración del funcionamiento de los órganos de coordinación didáctica.
- c) Valoración de las relaciones entre el profesorado del Departamento y los alumnos.
- d) La pertinencia de la metodología didáctica y de los materiales curriculares.
- e) Valoración del ambiente y clima de trabajo en las aulas.
- f) La adecuación de la organización del aula y el aprovechamiento de los recursos del centro.
- g) La colaboración con los padres, madres o tutores legales y con los servicios de apoyo educativo.
- h) Propuesta de mejora.

## **ANEXO 2:**

### **PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA**

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

- a) Adecuación de la secuencia y distribución temporal de los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.
- b) Validez de los perfiles competenciales.
- c) Evaluación del tratamiento de los temas transversales.
- d) Pertinencia de las medidas de atención a la diversidad y las adaptaciones curriculares aplicadas en su caso.
- e) Valoración de las estrategias e instrumentos de evaluación de los aprendizajes del alumnado.
- f) Pertinencia de los criterios de calificación.
- g) Evaluación de los procedimientos, instrumentos de evaluación e indicadores de logro del proceso de enseñanza.

- h) Idoneidad de los materiales y recursos didácticos utilizados.
- i) Adecuación de las actividades extraescolares y complementarias programadas.
- j) Detección de los aspectos mejorables e indicación de los ajustes que se realizarán en consecuencia.

Además, El Departamento realizará un seguimiento continuo del desarrollo de la programación, recogiendo las observaciones pertinentes y las incidencias en el Libro de Actas del Departamento.

## **ANEXO 3:**

### **INDICADORES DE LOGRO DE LA PROPIA PRÁCTICA DOCENTE**

Los indicadores de logro son una serie de preguntas que nos sirven para reflexionar sobre nuestra actuación con los alumnos, y sobre todos los aspectos recogidos en la programación. Es una reflexión basada en la autocrítica para convertirse en una herramienta de mejora. Trata sobre:

- Los materiales y recursos didácticos utilizados.
- Si la planificación ha sido la adecuada: número y duración de las actividades, nivel de dificultad, interés para los alumnos, significancia para el proceso de aprendizaje, basadas en los intereses de los alumnos, con objetivos bien definidos, con propuestas de aprendizaje colaborativo...
- Si hemos sabido motivar adecuada y suficientemente a los alumnos.
- Si hemos tenido en cuenta la participación de las familias.
- Si hemos aplicado las medidas de atención a la diversidad necesarias, el uso de las TICs, si se han incluido las medidas transversales, si han realizado actividades de carácter interdisciplinar...

Se deben establecer y valorar una serie de ámbitos o dimensiones a evaluar, y elaborar indicadores para cada uno de ellos. Estos ámbitos son:

- 1- Motivación del alumnado
- 2- Tratamiento de la diversidad
- 3- Actividades de aula
- 4- Evaluación
- 5- Programación

#### Indicadores para cada ámbito o dimensión:

- 1- Motivación del alumnado:
  - ✓ He programado actividades motivadoras.
  - ✓ Acepto las observaciones y sugerencias de los alumnos.
  - ✓ Modifico las actividades que provocan rechazo o escaso entusiasmo e interés en el

alumnado.

- ✓ El clima de trabajo en clase es positivo.

## 2- Tratamiento de la diversidad:

- ✓ He adaptado la programación a las características y necesidades del alumnado.
- ✓ Contemplo y valoro los diferentes ritmos de aprendizaje.
- ✓ Flexibilizo la temporalización de la materia.

## 3- Actividades de aula:

- ✓ Son diversas.
- ✓ Utilizo recursos variados.
- ✓ Doy a conocer la finalidad de cada actividad.
- ✓ Impulsan la participación del alumnado.
- ✓ Organizo adecuadamente el tiempo de clase.
- ✓ Propongo actividades colaborativas.
- ✓ Propongo actividades que contribuyen al aprendizaje autónomo.

## 4- Evaluación:

- ✓ Utilizo diferentes pruebas de evaluación (exámenes, trabajos individuales, trabajos colectivos, exposiciones orales...).
- ✓ Utilizo diversos instrumentos de registro (notas en el cuaderno del profesor, competencias clave...).
- ✓ Al inicio de cada unidad didáctica o del proyecto, los alumnos conocen los objetivos didácticos, las competencias que se van a desarrollar, las actividades a realizar y cómo se desarrollará la evaluación.
- ✓ Opciones de mejora de los resultados.

## 5- Programación:

- ✓ A quién va dirigida.
- ✓ Analizo los recursos y los selecciono en base a su idoneidad.
- ✓ Tengo en cuenta la secuenciación de los contenidos y la temporización de las actividades.
- ✓ Utilizo instrumentos para evaluar las competencias.
- ✓ Doy a conocer a los alumnos los elementos de la programación: contenidos, actividades, temporalización, criterios de evaluación y calificación, criterios de recuperación, contenidos mínimos...).

### Instrumentos de recogida de datos:

En función de los aspectos que se decida valorar y de los datos que se necesiten obtener habrá unos instrumentos más adecuados que otros. Pueden ser:

- Hojas de registro: anotando los aspectos más cuantificables.
- Diario de aula: para recoger las situaciones y actuaciones día a día para la reflexión posterior.
- Cuestionarios o encuestas: para ser cumplimentadas por los alumnos.
- Rúbricas de autoevaluación: facilitan cuantificar el grado de consecución de aspectos concretos.

### Medidas de mejora:

La autoevaluación y la evaluación en educación deben ser siempre un instrumento de mejora.

Los datos que se obtienen deben ser útiles para identificar las áreas de mejora que nos permitan introducir cambios en la programación didáctica para mejor adaptarla a las necesidades de los alumnos.

Las medidas de mejora se incluirán en la Memoria final de curso.

## **ANEXO 4:**

### **PROPUESTAS DE MEJORA:**

(Recogidas en la Memoria Final del curso 2019-20)

Las propuestas de mejora del Departamento de Dibujo para el curso 2020-21 se centran en los siguientes apartados:

- 1- Mejora de las instalaciones del aula de Dibujo
- 2- Contribución a la mejora de las instalaciones y espacios del Liceo.
- 3- Contribución a la aplicación del Proyecto Lingüístico desde el ámbito de competencias del departamento.
- 4- Actividades para favorecer la Oralidad.
- 5- Programación de actividades para potenciar el uso de las TIC dentro del ámbito de competencias del departamento.
- 6- Mejorar y profundizar en el proyecto audiovisual interdepartamental que se ha llevado a cabo en 4º ESO. Ampliar el proyecto mediante la participación, con los trabajos realizados, en algún concurso de cortometrajes para jóvenes, en la medida de lo posible.

### 1- Mejora de las instalaciones del aula de Dibujo:

La mejora de las instalaciones del aula de dibujo es una preocupación constante del departamento, habiéndose realizado una serie de mejoras en los últimos cursos.

La dotación de medios auxiliares de fotografía e imagen (focos y difusores de luz) permitirá contar con medios para desarrollar mejor la parte del programa referida a Imagen y medios audiovisuales.

La solicitud de instalación de un fregadero nuevo será una de las prioridades de este curso.

### 2- Contribución a la mejora de las instalaciones y espacios del Liceo:

El departamento está siempre disponible para participar en las propuestas y acciones de mejora de las instalaciones y espacios del centro que disponga la dirección, especialmente en todo aquello que se relacione con la decoración, ornamentación e iluminación del centro.

### 3- Contribución a la aplicación del Proyecto Lingüístico desde el ámbito de competencias del departamento:

En la Programación didáctica del pasado curso se incluyeron las actividades a realizar con cada grupo dentro del Proyecto Lingüístico. Dichas actividades se incluyen también en la Programación del próximo curso.

Respecto a la contribución a la mejora de la competencia lingüística, los contenidos de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en los cursos de la ESO se ha incidido especialmente en todo lo relacionado con los mensajes visuales: publicidad (elaboración e interpretación del mensaje), señalética (selección y desarrollo plástico de ideas), coherencia del mensaje (guión para un comic, por ejemplo), tipografía (utilización de letras y símbolos para desarrollar trabajos plásticos).

La valoración es muy positiva y se tiene el propósito de continuar contribuyendo a la mejora de dicha competencia con la programación de nuevas actividades en el próximo curso 2020-21.

### 4- Actividades para favorecer la oralidad:

Las actividades del Departamento de Dibujo que se han incluido en el Plan de Mejora de la Oralidad que se incluirá en la Programación del próximo curso, son las siguientes:

#### a) - Actividades para favorecer la Oralidad en la ESO:

- ✓ Explicación oral de los trabajos prácticos realizados al resto del grupo y respuesta a las preguntas de los compañeros (incluyendo la posibilidad del debate)
- ✓ Presentación oral (individual o en equipo) de temas relacionados con la Expresión Plástica y Visual y con el Dibujo Técnico (temas propuestos por el profesor)
- ✓ Adquisición del vocabulario técnico relacionado con la materia y utilización adecuada de éste en la actividad cotidiana en el aula.
- ✓ Conocimiento adecuado y utilización cotidiana del vocabulario relacionado con los instrumentos y materiales de expresión plástica

#### b) - Actividades para favorecer la oralidad en Bachillerato:



En Bachillerato, la contribución desde el Departamento de Dibujo para mejorar la expresión oral se basará en el conocimiento y adecuada utilización del vocabulario técnico relacionado con la materia y la realización de presentaciones orales, con ayuda de proyecciones en la pizarra digital del aula de dibujo, de temas relacionados con el dibujo técnico, la arquitectura, la ingeniería y el diseño.

Actuaciones específicas:

- Utilizar en el lenguaje oral la terminología específica del dibujo técnico, con coherencia, claridad y precisión, para expresar y comprender informaciones, emociones, ideas y experiencias de distinto tipo.
- Realizar presentaciones orales, individuales o en pequeño grupo, de temas propuestos por el profesor, mostrando orden, claridad, precisión y dominio del lenguaje específico relacionado con el tema expuesto. Podrán utilizar la pizarra digital del aula.

#### 5- Programación de actividades para potenciar el uso de las TIC dentro del ámbito de competencias del departamento:

El pasado curso se han utilizado las TIC, tanto en ESO como en Bachillerato. El propósito es dar mayor relevancia a la presencia de las TIC en el aula de Plástica, programando más actividades para realizar con medios informáticos y dando mayor presencia, si cabe, a los medios digitales en la exposición de los contenidos teóricos.

#### 6- Mejorar y profundizar en el proyecto audiovisual interdepartamental que se ha llevado a cabo en 4º ESO. Ampliar el proyecto mediante la participación, con los trabajos realizados, en algún concurso de cortometrajes para jóvenes, en la medida de lo posible.

Durante el curso 2019-20 se consolidará el trabajo por proyectos en colaboración con el Dpto. de Filosofía. Se llevarán a cabo trabajos en los que se asociará a un Bloque temático.

## **ANEXO 5:**

### **CAMBIOS INTRODUCIDOS CON RESPECTO A LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 2019-20**

- 1- Se actualiza la temática y temporalización de las actividades realizadas en 1º, 2º y 4º de la ESO.
- 2- Se actualiza la temática y temporalización de las actividades realizadas en 1º y 2º de Bachillerato.
- 3- Se modifican los porcentajes de calificación en 1º y 2º de Bachillerato.
- 4- Se actualizan las actividades extraescolares de todos los niveles.
- 5 - Modificaciones puntuales en la redacción.

En Roma, a 15 de octubre de 2020

Fdo.: Juan Carlos López Sánchez  
Departamento de Dibujo