

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 2018/2019**

**DEPARTAMENTO DE DIBUJO**

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA LAS LLAMAS**

**SANTANDER**

## ÍNDICE

### I. COMPOSICIÓN Y FUNCIONAMIENTO DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO

I.1.Composición del Departamento de Dibujo.....	5
I.2.Distribución de grupos.....	5

### II. LA EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL EN LA E.S.O

II.1. Objetivos de la etapa.....	6
II.2. Organización de los contenidos.....	7
II.3. Orientaciones metodológicas.....	7
II.4. Contribución a la adquisición de las competencias clave.....	9
II.5. 1º Curso E.S.O.	
II.5.1.Contenidos... Distribución temporal de los contenidos.....	11
II.5.2.Criterios de evaluación y competencias.....	12
II.5.3. Estándares de aprendizaje evaluables .....	18
II.6. 3º Curso E.S.O.	
II.6.1.Contenidos... Distribución temporal de los contenidos.....	22
II.6.2 .Criterios de evaluación y competencias.....	23
II.6.3. Estándares de aprendizaje evaluables .....	29
II.7. 4º Curso E.S.O.	
II.7.1.Contenidos... Distribución temporal de los contenidos.....	33
II.7.2.Criterios de Evaluación.....	35
II.7.3. Estándares de aprendizaje evaluables.....	40
II.8. Materiales y recursos didácticos.....	42
II.9. Evaluación:	
II.9.1. Procedimientos e instrumentos de evaluación.....	43

43	II.9.2. Criterios de calificación.....	52
	II.9.3. Instrumentos de calificación. Rúbricas con indicadores de logro..	45
	II.9.4. Actividades de recuperación y procedimiento de evaluación para alumnos con la asignatura pendiente.....	52
	II.10 Medidas de atención a la diversidad.....	53
	II.11 Concreción de temas transversales. Contribución al desarrollo de los planes del Centro.....	55

### III. EL DIBUJO TÉCNICO EN LA ETAPA DEL BACHILLERATO

#### III .1. Dibujo Técnico I

	III.1.1. Objetivos de la etapa.....	57
	III.1.2. Organización de los contenidos.....	58
	III.1.3. Orientaciones metodológicas.....	59
	III.1.4. Contribución del Dibujo Técnico I al desarrollo de las competencias.	60
	III.1.5. Contenidos.....	62
	III.1.6. Distribución temporal de los contenidos.....	65
	III.1.7. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.....	66

#### III.2. Dibujo Técnico II

	III.2.1. Objetivos de la etapa.....	72
	III.2.2. Organización de los contenidos.....	74
	III.2.3. Orientaciones metodológicas.....	75
	III.2.4. Contribución del Dibujo Técnico II al desarrollo de las competencias.....	77
	III.2.5. Contenidos.....	80
	III.2.6. Temporalización de los contenidos.....	83

III.2.7. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.....	84
<b>III.3. Evaluación En Dibujo Técnico I y II</b>	
III.3.1 Criterios de calificación y recuperación.....	92
III.3.2 Criterios de evaluación de la prueba extraordinaria.....	93
III.3.3. Criterios de recuperación de alumnado de segundo de Bachillerato con Dibujo Técnico I pendiente.....	93
<b>III.4. Materiales y recursos didácticos.....</b>	<b>94</b>
<b>IV. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES</b>	
IV.1. Programa anual de Actividades Complementarias y Extraescolares.....	94
<b>V. CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE. INDICADORES DE LOGRO.....</b>	<b>95</b>
<b>VI. ANEXO 1</b>	
<b>INFORMACIÓN AL ALUMNADO Y A SUS FAMILIAS.....</b>	<b>99</b>
<b>VI.1. Primer curso de ESO.....</b>	<b>99</b>
<b>VI.2. Tercer curso de ESO.....</b>	<b>104</b>
<b>VI.3. Cuarto curso de ESO.....</b>	<b>109</b>
<b>VI.4. Primer curso de Bachillerato.....</b>	<b>116</b>
<b>VI.5. Segundo curso de Bachillerato.....</b>	<b>118</b>

## **I.COMPOSICIÓN Y FUNCIONAMIENTO DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO**

### **I.1. COMPOSICIÓN DEL DEPARTAMENTO DE DIBUJO.**

En el presente curso el Departamento de Dibujo está formado por los profesores:

- . Felipe Torre Crespo (Secretario del Centro)
- . María A. Gutiérrez San Román (Jefa de Departamento)
- . Javier Encinas Hernández (Coordinador TIC)

### **I.2. DISTRIBUCION DE GRUPOS**

Los grupos y materias fueron repartidos de la siguiente manera:

- **Profesor Felipe Torre Crespo. 19 períodos lectivos**
  - . Un grupo de 2º Bachillerato de Dibujo Técnico.
  
- **Profesora María A. Gutiérrez San Román. 19 períodos lectivos**
  - Un grupo de 2º Bachillerato de Dibujo Técnico.
  - Tres grupos de 1º ESO en el área Educación Plástica Visual y Audiovisual.

- Un grupo de 4º ESO en el área Educación Plástica, Visual y Audiovisual.
- **Profesor Javier Encinas Hernández. 20 períodos lectivos**
- Dos grupos de 1º de Bachillerato de Dibujo Técnico.
- Tres grupos de 3º ESO en el área Educación Plástica, visual y Audiovisual.

## **II. LA EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL EN LA E.S.O**

### **II.1. OBJETIVOS DE LA ETAPA**

La enseñanza de la Educación Plástica Visual y Audiovisual en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno visual, natural y cultural, siendo sensible...
2. Apreciar los valores culturales y estéticos de las obras de arte como parte integrante del patrimonio cultural, identificando, interpretando...
3. Comprender las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y elegir la fórmula expresiva más adecuada ...
4. Expresarse con creatividad, mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual y saber relacionarlas con otros ámbitos...
5. Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión, crítica...
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones...
7. Representar cuerpos y espacios simples mediante el uso de la perspectiva, las proporciones y la representación...
8. Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de un objeto partiendo de unos objetivos...

Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración y la comunicación, respetando y valorando las ideas del grupo, aportando su conocimiento para el progreso del mismo y rechazando actitudes de desprecio hacia los demás

## 1. OBJETIVOS

### FUNDAMENTALES

- Desarrollar todas las competencias en la Plástica y ser capaces de enfrentarse y dar respuesta a situaciones de la vida de manera creativa
- Comprometerse en el proceso de aprendizaje para adquirir conocimientos, capacidades y actitudes para un enriquecimiento de la vida
- Apreiciar la expresión creativa de ideas, experiencias y emociones de la música, la escena, la literatura y las artes plásticas
- Tomar conciencia de la importancia del patrimonio cultural y la diversidad de sus expresiones
- Expresarse con los medios y disfrutar con el arte y sus manifestaciones
- Cultivar los factores estéticos de la vida y el sentido de identidad respetando la diversidad
- Respetar los derechos humanos y el medio ambiente actuando en consecuencia

### GENERALES

- Expresarse de manera creativa desarrollando ideas y valores, empeñarse en conseguirlos, actuar con juicio crítico y encontrar las respuestas más adecuadas.
- Tener conciencia de uno mismo, aprender haciendo y conseguir metas a largo plazo.
- Interesarse por el propio trabajo, pensar con creatividad, desarrollar capacidades técnicas, expresando lo imaginado.
- Hacer un uso adecuado de las Nuevas Tecnologías y desarrollar la lectura y la escritura en el área de la Plástica.

## **II.2. ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS**

Los lenguajes visuales y audiovisuales permiten desarrollar el pensamiento simbólico, por estar en la base de la comunicación universal. Gracias al estudio y experimentación con los diversos códigos visuales y audiovisuales, podemos satisfacer de manera más completa nuestras necesidades comunicativas. De igual manera el estudio de la *Educación Plástica, Visual y Audiovisual* proporciona destrezas y conocimientos que mejoran nuestra particular forma de expresión y además nos acerca al hecho cultural desde el conocimiento y análisis de las obras artísticas, permitiéndonos un mayor disfrute, valoración y respeto de las diferentes manifestaciones culturales.

Por otro lado, hay que tener presente que gracias a desarrollo de las TIC, los lenguajes visuales y audiovisuales ha adquirido un valor preponderante en la actualidad, como medios de comunicación y expresión humana, y como herramientas eficaces en la conservación y trasmisor de conocimiento o como instrumento que facilita el desarrollo científico y tecnológico. Por esta razones, la *Educación Plástica, Visual y Audiovisual* inicia su estudio en la Educación

Primaria en el área de Educación Artística, por lo que 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, con los que se profundiza el proceso creativo, comunicativo, plástico y visual, contribuyendo a adquirir las competencias necesarias para la formación permanente del individuo al fomentar un pensamiento divergente y un mayor desarrollo emocional.

### **II.3.ORIENTACIONES METODOLÓGICAS**

Desde el punto de vista metodológico, hay que tener presente que 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.

También es recomendable que los bloques de conocimiento se desarrollen de forma progresiva a lo largo de los tres cursos, hasta alcanzar el dominio de todos los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje establecidos, por lo que no es de extrañar que se repitan contenidos en varios cursos, en algunos casos a modo de recordatorio, pues se debe tener en cuenta, que en 2º de ESO no se imparte la materia y además debemos considerar la madurez del alumno en cada curso, por lo que los programas deben diseñarse desde lo más simple a lo más complejo, planteando estrategias de aprendizaje que faciliten la adquisición de las competencias y para que en todo momento el alumno adquiera una visión de conjunto, algo necesario para la elaboración de proyectos integradores y globales.

Además, 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, pues en la actualidad las fronteras entre las artes cada vez son más débiles y por otro lado se están desarrollando múltiples 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, vinculados 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, haciendo 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, por lo que se intentará relacionar así el lenguaje plástico visual y audiovisual con otros lenguajes y ámbitos de conocimiento.

Ante estos planteamientos el profesor buscará posibilitar al alumno la adquisición significativa de conocimiento, tanto conceptual como procedimental, a través de procesos personales y grupales, partiendo del nivel de desarrollo de cada de cada alumno, procurando así la integración y el intercambio de opiniones.

#### **II.4. CONTRIBUCIÓN A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.**

Por otro lado, la Educación Plástica, Visual y Audiovisual permite el desarrollo de todas las competencias clave por su carácter teórico-práctico e integrador. Y muy especialmente la competencia de *Conciencia y expresiones culturales*, pues el desarrollo de esta competencia está directamente relacionado con la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual, ya que integra actividades y procesos creativos que permiten profundizar en los aspectos estéticos y culturales del panorama artístico actual, favoreciéndose, de esta manera, la sensibilidad artística y la alfabetización estética. A través de la identificación y experimentación de los diversos recursos expresivos que se plantean en la materia, por lo que el alumnado podrá tomar conciencia de sus propias necesidades creativas y artísticas, favoreciendo la creación de un lenguaje personal y desarrollando la capacidad de analizar y comprender la importancia de la actividad artística, en todas sus formas, como medio comunicativo y expresivo.

Además la Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a desarrollar la *Comunicación lingüística*, ya que a lo largo de los curso, los alumnos tendrán que explicar, argumentar y exponer sus propios proyectos, de forma oral y escrita, al mismo tiempo que aprenden a usar un amplio vocabulario específico de la materia, a la vez que deben integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes, especialmente a través de los medios audiovisuales, en los que la imagen y el lenguaje oral y escrito se combinan en lenguajes multimedia complejos que potencian la capacidad comunicativa.

De la misma manera contribuye a complementar la *Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología*, a través del razonamiento matemático y del pensamiento lógico y espacial, para explicar y describir la realidad a través del lenguaje simbólico, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad a través de la geometría y la representación objetiva de las formas. Con la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión posterior, potenciamos además el pensamiento crítico. Se contribuirá a la adquisición de esta competencia, desarrollando también destrezas que permiten utilizar y manipular diferentes herramientas tecnológicas.

Así mismo hay que destacar que el *Competencia digital* se desarrolla en esta materia a través del uso de las *Tecnologías de la Información y la Comunicación*, como medio de búsqueda y selección crítica y reflexiva de información, así como para utilizar diferentes soportes para la realización y exhibición de proyectos. También proporciona destrezas en el manejo de aplicaciones informáticas para la creación o manipulación de imágenes y audiovisuales, mostrándoles el panorama creativo más actual.

Igualmente la Educación Plástica, Visual y Audiovisual mejora la competencia de *Aprender a aprender*, al introducir al alumno en procesos creativos basados en la investigación y experimentación y en los que debe integrar su propia forma de expresión, todo lo cual, le permite adquirir un mayor grado de autonomía, al tener que resolver problemas de manera creativa, organizando sus actividades en función de los recursos, el tiempo y la información disponibles. Por tanto el alumnado desarrolla la capacidad de superar los obstáculos con éxito, fomentando su motivación, la autoestima, y aplicando lo aprendido a diversos contextos.

Del mismo modo se contribuye a las *Competencias sociales y cívicas*, al fomentar la creación artística personal y el trabajo en equipo, por lo que se facilita la integración social, promoviendo actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad, que contribuyen a la adquisición de habilidades sociales, pues en la materia se debe desarrollar la capacidad de comunicarse de manera constructiva. Además el estudio y análisis de obras artísticas ajenas y el conocimiento de los principios básicos de su conservación, favorecen la valoración y respeto por el patrimonio cultural.

Por último destacar que la Educación Plástica, Visual y Audiovisual sirve para desarrollar estrategias de planificación, de aprensión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. Por lo que la toma de decisiones de manera autónoma, el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, la búsqueda de nuevas soluciones y planteamientos, así como la autocrítica, fomentan de manera importante la *iniciativa y espíritu emprendedor* en los alumnos.



## **II.5. 1º E.S.O.**

### **II.5.1 CONTENIDOS. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL.**

#### **Educación Plástica, Visual y Audiovisual. 1º ESO**

##### **Bloque 1. Expresión plástica**

- Los elementos configuradores del lenguaje visual: -El punto, el plano y la línea como elemento de descripción, de expresión y configuración de la forma.

-La luz, el claroscuro. Valores expresivos. -El color, colores primarios, secundarios .Color luz. Color pigmento. -La textura visual y táctil.

-La composición: Tipos. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.

-Técnicas gráfico plásticas: .Técnicas secas, húmedas y mixtas: grafito, bolígrafos, rotuladores, los lápices de colores, tempera y collage Adecuación a las intenciones expresivas.

- El proceso de creación. Apuntes, bocetos, esquemas, etc., métodos creativos para la obtención de imágenes gráfico-plásticas

##### **Bloque 2. Comunicación audiovisual**

-La percepción visual: -El proceso de la percepción. -Elementos y factores. Leyes de la Gestalt. -Interpretación y elaboración de ilusiones ópticas.

- La imagen: Definición. Grado de iconicidad. Signo, símbolo, icono. Lectura y análisis de imágenes. Imagen fija. La fotografía y el cómic.

-Comunicación visual y audiovisual: Elementos de la comunicación, funciones y finalidades. Lenguajes y códigos audiovisuales.

-Imagen en movimiento: Tipos y fundamentos de la animación.-Lenguaje del cine: Historia del cine. Géneros cinematográficos.

Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica.-Lenguaje publicitario audiovisual -Lenguaje Multimedia: tipos y Recursos digitales para su elaboración.

##### **Bloque 3. Dibujo técnico**

- Materiales específicos de dibujo técnico.-Definición del punto, la línea y el plano. Tipos de planos.

-Tipos de líneas: Recta, semirrecta y segmentos. Quebradas Curvas mixtas. Horizontales, verticales, oblicuas, paralelas, perpendiculares y transversales.

-La circunferencia; su definición y sus elementos. Posiciones relativas de las circunferencias. -Operaciones con segmentos: suma y resta de segmentos. Mediatriz. Teorema de Thales y su aplicación.

-Ángulos: Tipos. Suma y resta. Medición de ángulos. Bisectriz de un ángulo.

-Triángulos. Clasificación. Resolución de problemas básicos

-Cuadriláteros. Clasificación, construcción y resolución de problemas básicos.

-Los polígonos. Clasificación. Construcción de polígonos Regulares.

-Tangencias: definición y resolución de tangencias básicas.

-Introducción sistema diédrico desde su aplicación a las vistas de los volúmenes básicos. Iniciación a la normalización.

-Perspectiva: tipos. Construcción en caballera de volúmenes elementales.

### **DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS:**

Se trabajarán los tres bloques de contenidos simultáneamente a lo largo del curso.

La metodología que vamos a seguir se basará en trabajar los contenidos a través de proyectos. Llevaremos a cabo en el primer trimestre un proyecto común para todos los alumnos de la ESO basado en el estudio de una figura fundamental de las vanguardias artísticas, la santanderina María Blanchard.

Por otra parte, coincidiendo con las exposiciones temporales del Centro Botín, trabajaremos sobre la obra de esos determinados artistas. Los alumnos podrán disfrutar de sus cuadros en vivo, interpretarlos en el aula y finalmente exponer los resultados en el instituto.

Se intercalará la realización de proyectos artísticos con la ejecución de láminas sobre aspectos imprescindibles de todos los bloques de contenido.

### **II.5.2 CRITERIOS DE EVALUACION**

Criterios de evaluación (Según Decreto 38/2015 de 22 de mayo de Cantabria)

#### **Bloque 1. Expresión plástica**

**1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.** Este criterio valora si el alumno es capaz de reconocer la importancia del punto, la línea y el plano en la creación de imágenes propias o ajenas, así como la fluidez para expresar por

escrito y oralmente la importancia de estos elementos al analizar diferentes imágenes en las que claramente se identifique estos elementos configuradores.

1º Comunicación lingüística. 7º Conciencia y expresiones culturales.

**2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.** El criterio mide la capacidad del alumno para observar y reconocer diferentes tipos de ritmos en imágenes sacadas de la realidad y en obras artísticas, así como su capacidad para aplicar los ritmos en composiciones propias.

2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

4º Aprender a aprender. 7º Conciencia y expresiones culturales.

**3. Experimentar con los colores primarios y secundarios.** El criterio evalúa si el alumno reconoce los colores primarios, secundarios y complementarios en la síntesis aditiva y sustractiva del color, así como si es capaz de obtener dichos colores de forma experimental aplicándolos a creaciones propias.

2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

4º Aprender a aprender.

**4. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.** El criterio permite detectar si el alumno ha comprendido las propiedades de los colores luz y los colores materia, así como si es capaz de aplicarlos a volumetrías sencillas realizadas manualmente y con medios digitales, haciendo uso de los colores primarios y también del claroscuro.3.º Competencia digital. 4º Aprender a aprender. 7º Conciencia y expresiones culturales

**5. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.** El criterio permite comprobar si el alumno es capaz de diferenciar las texturas en una imagen, así como si es capaz de reproducir alguna de estas texturas en su propia obra con procesos experimentales como el frottage, valorando también las propiedades expresivas de dichas texturas. 7º Conciencia y expresiones culturales.4º Aprender a aprender.

**6. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.** El criterio permite demostrar si el alumno tiene la suficiente capacidad de análisis para identificar y expresar por escrito y oralmente los elementos básicos de la composición: equilibrio, proporción y ritmo, en las obras de arte, así como si es capaz de aplicar estos principios básicos de la composición a sus propias obras. 1º Comunicación lingüística. 7º Conciencia y expresiones culturales.

**7. 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.** El criterio nos permite acreditar que el alumno es capaz de conocer y aplicar las técnicas del grafito, bolígrafos, rotuladores, los lápices de colores, tempera y el collage en sus propias obras valorando además el potencial enriquecedor y expresivo de cada procedimiento y técnica empleada. Por otro lado este apartado permite valorar el grado de autonomía y la capacidad del alumno para mantener su espacio de trabajo en orden y buen

estado. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 5º Competencias sociales y cívicas 7º Conciencia y expresiones culturales.

**8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.** El criterio permite establecer si el alumno es capaz de iniciarse en un proceso creativo sencillo, partiendo de una propuesta inicial que debe elaborar por escrito y con las indicaciones gráficas necesarias, para luego llevarla a la práctica, siguiendo lo establecido inicialmente. 1º Comunicación lingüística. 6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor 9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. El criterio permite constatar si el alumno tiene la capacidad suficiente para analizar y evaluar un proyecto propio o ajeno, oralmente y por escrito, así como la capacidad para enfrentarse a proyectos que deben realizarse en colaboración con sus compañeros. 5º Competencias sociales y cívicas 1º Comunicación lingüística. 7º Conciencia y expresiones culturales.

## **Bloque 2. Comunicación audiovisual Criterios de evaluación**

**1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.** Con este criterio se gradúa la capacidad que el alumno tiene para analizar las ilusiones ópticas más comunes, así como para explicarlas desde los procesos básicos de la percepción visual. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

**2. Identificar signifiante y significado en un signo visual.** Este criterio valora si el alumno es capaz de diferencias entre el signifiante de una imagen y su significado a partir de diferentes tipos de imágenes planas o volumétricas y los conceptos estudiados previamente. 1º Comunicación lingüística. 7º Conciencia y expresiones culturales.

**3. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.** El criterio mide la capacidad del alumno para analizar reconocer y diferenciar las imágenes según su grado de significación o grado de iconicidad. 7º Conciencia y expresiones culturales.

**4. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.** El criterio es detectar si el alumno es capaz de diferenciar entre los conceptos de icono y símbolo desde el análisis del significado de diferentes tipos de imágenes. 1º Comunicación lingüística. 7º Conciencia y expresiones culturales

**5. Describir, analizar e interpretar una imagen, distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.** El criterio evalúa la capacidad del alumno para realizar oralmente y por escrito la descripción de una imagen de manera objetiva, atendiendo a sus elementos formales y también identificar su valor subjetivo o connotativo, si existiera claramente. 1º Comunicación

lingüística. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

**6. Analizar y realizar cómics, aplicando los recursos de manera apropiada.**

El criterio permite comprobar si el alumno tiene la suficiente capacidad de expresarse haciendo uso de los lenguajes integrados, en este caso del cómic, el criterio no valora la calidad gráfico plástica, sino su y su originalidad narrativa y expresividad tanto en la parte gráfica como en la escrita. 7º Conciencia y expresiones culturales 1º Comunicación lingüística.

**7. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.**

El criterio permite demostrar si el alumno reconoce los elementos de la comunicación en un documento visual, es decir si reconoce al emisor, al receptor, código, canal, etc. 1º Comunicación lingüística. 7º Conciencia y expresiones culturales.

**8. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.**

El criterio nos permite acreditar que el alumno reconocer la función comunicativa predominante en cada los mensaje visual y audiovisual, sabiendo que en algunos casos pueden tener más de una función. 1º Comunicación lingüística. 7º Conciencia y expresiones culturales

**9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.**

*El criterio permite establecer si el alumno conoce los fundamentos* generales de la imagen en movimiento y si es capaz de aplicarlos en sencillos trabajos personales, el criterio sobre todo mide la aplicación práctica de los conceptos, más que su resultado. 7º Conciencia y expresiones culturales. 3º Competencia digital.

**10. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales, apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.**

El criterio permite constatar si el que el alumno reconoce y comprende los recurso principales que se han utilizado en los lenguajes visuales y audiovisuales a lo largo de la historia, así como su capacidad para reconocer su importancia como patrimonio histórico y cultural que hay que respetar y conservar. 7º Conciencia y expresiones culturales.

**11. Identificar y emplear recursos visuales, como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. Con este criterio se gradúa la capacidad del alumno para generar su propio mensaje visual, aplicando algunos de los recursos narrativos así como las técnicas gráficas estudiadas con anterioridad.**

El criterio valora especialmente la eficacia comunicativa del mensaje, aunque no dejará de lado la calidad plástica de los trabajos presentado. 7º Conciencia y expresiones culturales. 4º Aprender a aprender

**12. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.**

Este criterio pretende introducir al alumno en el uso del lenguaje multimedia, por lo que se valora si el alumno adquiere los fundamentos básicos de los lenguajes multimedia desde su aplicación



práctica, al exigirle que elabore mensajes multimedia sencillo empleando las herramientas informáticas y los recursos disponibles en internet, tales como programas de presentación, pintura y retoque fotografió, edición de video, archivos de sonido, etc. 3.º Competencia digital. 7º Conciencia y expresiones culturales

### **Bloque 3. Dibujo técnico**

**1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.** El criterio detecta si el alumno conoce con precisión los conceptos del punto, la línea y el plano, así como su la capacidad para representarlos básicamente. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

**2. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.** El criterio evalúa la capacidad de reconocer los diferentes tipos de líneas y si es capaz de dibujarlas con precisión haciendo uso del instrumental de dibujo. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

**3. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco así como ser capaz de representarlos con precisión.** El criterio permite comprobar si el alumno es capaz de definir los conceptos estudiados, así como su capacidad de representación haciendo uso del compás. 1º Comunicación lingüística. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

**4. Diferenciar claramente entre recta y segmento, tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.** El criterio permite demostrar si el alumno adquiere el conocimiento de los conceptos y su representación gráfica con instrumentos de dibujo. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

**5. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.** El criterio mide la capacidad del alumno para definir el concepto estudiado y su capacidad para representarlo gráficamente con precisión haciendo uso del instrumental de dibujo. 2º Competencia matemática y competencias básicas, ciencia y tecnologías en **6. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.** El criterio nos permite acreditar que el alumno sabe realizar la división de un segmento aplicando el teorema de Thales 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

**7. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.** Se evalúa la capacidad para definir los conceptos estudiados y su identificación en dibujos u objetos reales. 2º Competencia matemática y competencias ciencia y tecnología

**8. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.** El criterio permite valorar la capacidad el alumno para representar

las operaciones de suma y resta de ángulos mediante procesos gráficos. 2º Competencia matemática y con ciencia y tecnología competencias básicas en...

**9. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.** Se mide si el alumno comprende y representa gráficamente la bisectriz de un ángulo con instrumentos de dibujo siguiendo los procesos constructivos con la debida precisión. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

**10. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.** El criterio nos permite comprobar si el alumno es capaz de clasificar los triángulos a partir del análisis de las figuras. 2º Competencia matemática ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender. y competencias básicas

**11. Construir triángulos conociendo dos o tres de sus lados** El criterio, en este nivel, permite establecerla capacidad del alumno para construir triángulo conocido sus tres lados con los instrumentos de dibujo. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.

**12. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.** Se valora que el alumno sepa reconocer los diferentes tipos de cuadriláteros a partir del análisis de sus lados y ángulos. 4º Aprender a aprender.

**13. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.** El criterio, en este nivel, constata si el alumno es capaz de construir con instrumentos de dibujo cuadrados y rectángulos con precisión y de forma compresiva, a partir de los datos que se le facilitan. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.

**14. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.** Se medirá que el alumno sepa clasificar los polígonos regulares e irregulares partiendo del análisis de sus lados y ángulos. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.

**15. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.** El criterio permite comprobar la capacidad del alumno para dibujar con precisión polígonos regulares de 3 a 6 lados inscritos en una circunferencia. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

**16. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.** El criterio permite medir si el alumno comprende el concepto de tangencia y enlace, así como la obtención de la recta tangente a una circunferencia, circunferencia tangente a otra circunferencia, y enlace de un arco a dos rectas que se cortan. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

**17. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.** Se valora que el alumno sea capaz de representar ortogonalmente los volúmenes básicos: cubo, prisma rectangular, cilindro, cono y esfera, desde la representación de las vistas principales, así como que sepa indicar sus dimensiones de forma normalizada. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.

**18. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.** Se medirá la capacidad del alumno para representar volúmenes básicos compuestos de prismas rectos y cilindros en posiciones sencillas. Haciendo uso de la perspectiva caballera. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

### **II.5.3 ESTANDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**

#### **BLOQUE 1**

1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas

2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas.

2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.

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 gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geoméricamente o más libres y espontáneas.

3.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.

4.1. 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.

4.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas

5.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativa

6.1. 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.

7.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.

7.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.

7.3. 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.

7.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando, creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.

7.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.

7.7. 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.

8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito, ajustándose a los objetivos finales.

9.1. Reflexiona y evalúa, oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

## **BLOQUE 2**

1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica, aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.

2.1. Distingue significante y significado en un signo visual.

3.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.

3.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.

4.1. Distingue símbolos de iconos.

5.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.

6.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas

7.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.

8.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.

8.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.

9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.

10.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.

11.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.

12.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada

### **BLOQUE 3**

1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.

2.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.

3.1. Representar gráficamente y definir por escrito los conceptos estudiados.

4.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.

5.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.

6.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.

7.1. Identifica los ángulos de  $30^\circ$ ,  $45^\circ$ ,  $60^\circ$  y  $90^\circ$  en la escuadra y en el cartabón.

8.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.

- 9.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
- 10.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.
- 11.1. Construye un triángulo conociendo sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.
- 12.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.
- 13.1. Construye cuadrados y rectángulos conociendo dos lados consecutivos y/o una diagonal.
- 14.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.
- 15.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.
- 16.1. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.
- 17.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.
- 18.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.

## II.6 3º E.S.O.

### II.6.1 CONTENIDOS. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL

**Bloque 1. Expresión plástica** - Los elementos configuradores del lenguaje visual: -El punto, el plano y la línea como elemento de descripción de expresión y configuración de la forma. -La luz, el claroscuro. Valores expresivos. -El color, colores primarios, secundarios, Color luz. Color pigmento. -La textura visual y táctil

La composición: Tipos, Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo

Técnicas gráfico plásticas: Técnicas secas, húmedas y mixtas: carboncillo, grafito, bolígrafos, rotuladores, los lápices de colores, ceras, tempera y collage Adecuación a las intenciones expresivas. El proceso de creación. Apuntes, bocetos, esquemas, etc., métodos creativos para lo obtención de imágenes gráfico-plásticas.

**Bloque 2. Comunicación audiovisual** - La percepción visual: El proceso de la percepción. Elementos y factores. Leyes de la Gestalt. Interpretación y elaboración de ilusiones ópticas.

La imagen: Definición. Significante y significado de la imagen. Grado de iconicidad. Signo, símbolo, icono. Lectura y análisis de imágenes. Imagen fija. La fotografía y el cómic.

Comunicación visual y audiovisual: Elementos de la comunicación,-funciones y finalidades. Lenguajes y códigos audiovisuales.

-Imagen en movimiento: Tipos y fundamentos de la animación. -Lenguaje del cine: Historia del cine. Géneros cinematográficos. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. -Lenguaje publicitario audiovisual. Lenguaje Multimedia: tipos y Recursos digitales para su elaboración.

**Bloque 3. Dibujo técnico** - -Definición del punto, la línea y el plano. Tipos de planos -Repaso de Conceptos fundamentales: Recta, semirecta y segmentos. Quebradas Curvas mixtas. Horizontales, verticales, oblicuas, paralelas, perpendiculares y transversales -La circunferencia: sus elementos y propiedades. -Teorema de Thales y su aplicación en la división de un segmento y como escala. -Ángulos: Suma y resta. Medición de ángulos. -Definición de los lugares geométricos destacables: mediatriz, bisectriz, circunferencia, rectas paralelas, planos paralelos. -Triángulos. Rectas y puntos característicos y, Construcción. Resolución de problemas básicos -Cuadriláteros. Construcción y resolución de problemas básicos: cuadrado rectángulo. Rombo, romboide y trapecio. -Los polígonos. Construcción de polígonos regulares inscritos en la circunferencia y conocido el lado. Métodos generales para la obtención de polígonos -Tangencias: definición, Resolución de problemas más comunes: rectas tangentes a circunferencias, circunferencias tangentes a circunferencias, enlaces de rectas y curvas más comunes. -Óvalos, ovoides y espirales. -Transformaciones básicas: definición, simetrías, giros, traslaciones básicas. -Introducción a las proyecciones ortogonales desde su aplicación a las vistas principales de piezas sencillas. Principios generales de la normalización: acotación, escalas, rotulación, formatos. -Perspectiva: tipos, fundamentos generales y construcción de perspectiva caballera e isométrico con su correspondiente reducción.

### **DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS:**

Se trabajarán los tres bloques de contenidos simultáneamente a lo largo del curso.

La metodología que vamos a seguir se basará en trabajar los contenidos a través de explicaciones teóricas (combinando el soporte digital con la pizarra) y láminas que intercalarán los bloques de expresión. Una selección de trabajos será subida al blog de aula para su exposición y consulta.

Por otra parte, en coordinación con el resto de profesorado del departamento, podrán plantearse visitas a exposiciones o centros de creación/difusión artística como el Centro Botín o el Museo Guggenheim Bilbao.

### **II.6.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE IMPLICADAS**

#### **BLOQUE 1. Expresión plástica**

##### **1. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.**

El criterio mide la capacidad del alumno para observar y reconocer diferentes tipos de ritmos la realidad y en las imágenes y en obras artísticas, así como su capacidad para aplicar los ritmos en composiciones propias con sentido creativo. *4º Aprender a aprender. 7º Conciencia y expresiones culturales*



**2. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.** El criterio detecta si el alumno tiene capacidad para utilizar los elementos configuradores de la imagen así como los recursos gráfico-plásticos con valor expresivo y originalidad. *7º Conciencia y expresiones culturales*

**3. Identificar y diferenciar las propiedades del claroscuro, del color luz y el color pigmento.** El criterio permite detectar si el alumno ha comprendido las propiedades de los colores luz y los colores materia, así como si es capaz de aplicarlos a composiciones personales abstractas realizadas manualmente y con medios digitales, haciendo uso de los colores primarios y también del claroscuro. *3.º Competencia digital. 7º Conciencia y expresiones culturales*

**4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.** El criterio permite demostrar si el alumno tiene la suficiente capacidad de análisis para identificar y representar los elementos básicos de la composición: equilibrio, proporción y ritmo, en las obras de arte, así como si es capaz de aplicar estos principios básicos de la composición a sus propias obras. *7º Conciencia y expresiones culturales 4º Aprender a aprender.*

**5. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. El carboncillo, la témpera, los lápices de grafito y de color, los rotuladores, la tinta china y el collage.** El criterio nos permite acreditar que el alumno es capaz de conocer y aplicar las técnicas estudiadas en sus propias obras valorando además el potencial enriquecedor y expresivo de cada procedimiento y técnica empleada. Por otro lado este apartado permite valorar el grado de autonomía y madurez del alumno para mantener su espacio de trabajo en orden y buen estado. *6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor*

**6. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.** El criterio permite establecer si el alumno es capaz de iniciarse en un proceso creativo del arte y del diseño, partiendo de una propuesta inicial que debe elaborar por escrito y con las indicaciones gráficas necesarias, para luego llevarla a la práctica, siguiendo lo establecido inicialmente. *6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor*

**7. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.** Con este criterio se gradúa la capacidad del alumno para crear imágenes que se acercan a la representación más objetiva de la realidad o si por el contrario busca un mayor grado subjetivo de expresividad al reducir el grado de iconicidad. *7º Conciencia y expresiones culturales*

**8. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.** El criterio permite constatar si el alumno tiene la capacidad suficiente para analizar y evaluar un proyecto ajeno o propio adaptado a su edad, oralmente y por escrito, así como la capacidad para enfrentarse a proyectos que deben realizarse en colaboración con sus compañeros. *1º Comunicación lingüística. 6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor 7º Conciencia y expresiones culturales*

## **BLOQUE 2 Comunicación audiovisual**

**1. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.** Este criterio valora si el alumno es capaz de comprender y reconocer los fenómenos de las ilusiones ópticas teniendo presente los principios de la percepción, así como que sea capaz de aplicar estos fenómenos en sus propias obras como recurso expresivo o comunicativo. *2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 7º Conciencia y expresiones culturales*

**2. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.** El criterio mide la capacidad del alumno para diferenciar y crear imágenes según su grado de significación o grado de iconicidad, valorando las diferencias expresivas entre unas y otras. *4º Aprender a aprender.*

### **3. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes**

**según su relación significante-significado: símbolos e iconos.** El criterio detecta si el alumno es capaz de diferenciar entre los conceptos de icono y símbolo desde el análisis del significado de diferentes tipos de imágenes y a la vez si es capaz de crear sus propios símbolos e iconos. *7º Conciencia y expresiones culturales*

**4. Describir, analizar e interpretar una imagen, distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.** El criterio evalúa la capacidad del alumno para realizar oralmente y por escrito la descripción de una imagen de manera objetiva y subjetiva atendiendo a sus elementos formales y también identificando su valor subjetivo o connotativo. *1º Comunicación lingüística. 7º Conciencia y expresiones culturales*

**5. Analizar y realizar fotografías, comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.** Con este criterio se gradúa la capacidad del alumno para comprender los principios del lenguaje fotográfico, así como su aplicación en trabajos fotográficos personales. *7º Conciencia y expresiones culturales*

**6. Analizar y realizar cómics, aplicando los recursos de manera apropiada.**

El criterio permite comprobar si el alumno tiene la suficiente capacidad de expresarse haciendo uso de los lenguajes integrados, en este caso del cómic, el criterio, en este curso, valora tanto la calidad gráfico plástica, como su originalidad narrativa y expresividad tanto en la parte gráfica como en la escrita. *7º Conciencia y expresiones culturales 4º Aprender a aprender. 1º Comunicación lingüística.*

**7. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.** El criterio permite demostrar si el alumno es capaz de crear proyectos audiovisuales trabajando en equipo y siguiendo todos los

procesos básicos en la planificación del audiovisual, así como la capacidad para realizar valoraciones críticas respetuosas y constructivas, conducentes a la mejora del trabajo. 6º *Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor* 7º *Conciencia y expresiones culturales* 5º *Competencias sociales y cívicas*. - *Imagen en movimiento: Tipos*

**8. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.** El criterio permite establecer si el alumno conoce los fundamentos generales de la imagen en movimiento y si es capaz de llevarlos a la práctica desde proyectos previamente elaborados en un equipo de trabajos. 3.º *Competencia digital*. 4º *Aprender a aprender*.

**9. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales, apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.** El criterio permite profundizar en el conocimiento de los recursos principales que se han utilizado en los lenguajes visuales y audiovisuales a lo largo de la historia, especialmente en el siglo XX y XXI así como su capacidad para reconocer su importancia como patrimonio histórico y cultural que hay que respetar y conservar. 7º *Conciencia y expresiones culturales*

**10. Identificar y emplear recursos visuales, como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.** Con este criterio se gradúa la capacidad del alumno para generar su propio mensaje publicitario audiovisual, aplicando algunos de los recursos narrativos. El criterio valora especialmente la eficacia comunicativa del mensaje, aunque no dejará de lado la calidad de los trabajos presentado. 7º *Conciencia y expresiones culturales* 1º *Comunicación lingüística*.

**11. Apreciar el lenguaje del cine, analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.** Con este criterio se gradúa la capacidad del alumno tiene para analizar críticamente un documento cinematográfico de forma oral y escrita, atendiendo a su contexto histórico y a los valores cinematográficos empleados y ver si son los más adecuados al mensaje que se transmite. 7º *Conciencia y expresiones culturales* 5º *Competencias sociales y cívicas*.

**12. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.** Este criterio pretende profundizar en el uso del lenguaje multimedia, por lo que se valora si el alumno adquiere los fundamentos básicos de los lenguajes multimedia desde su aplicación práctica, al exigirle que elabore mensajes multimedia sencillos empleando las herramientas informáticas y los recursos disponibles en internet, tales como programas de presentación, imagen y retoque fotográfico, archivos de sonido, y edición de video. 2º *Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología*. 3.º *Competencia digital*. 7º *Conciencia y expresiones culturales*

### **BLOQUE 3. Dibujo técnico**

**1. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.** Este criterio valora la capacidad del alumno para reconocer, clasificar, diferenciar y definir con Precisión los distintos elementos estudiados. *4º Aprender a aprender. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.*

**2. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.** El criterio mide la facilidad que el alumno tiene para reconocer los diferentes tipos de líneas y si es capaz de dibujarlas con precisión haciendo uso del instrumental de dibujo. *2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.*

**3. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.** El criterio detecta si el alumno sabe reconocer y definir los conceptos estudiados, así como la destreza necesaria que el alumno debe de alcanzar para trazar con precisión: circunferencia que pasa por tres puntos. Valor del radio como divisor de la circunferencia. Enlaces entre arcos de circunferencia. *2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.*

**4. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.** El criterio evalúa la capacidad del alumno para aplicar a la división de un segmento en partes iguales, en la fabricación de escalas gráficas y la aplicación y reducción de polígonos aplicando el teorema de Thales. *4º Aprender a aprender. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.*

**5. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.** El criterio permite comprobar la capacidad del alumno para representar las operaciones de suma y resta de ángulos mediante procesos gráficos, así como la obtención y medición de ángulos con reglas y con el transportador de ángulos. *2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.*

**6. Conocer lugares geométricos y definirlos.** El criterio permite demostrar la facilidad que el alumno demuestra para describir oralmente y por escrito los lugares geométricos estudiados. *1º Comunicación lingüística. 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.*

**7. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.** El criterio nos permite acreditar que el alumno comprende y representa gráficamente la bisectriz de un ángulo con instrumentos de dibujo. *2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.*

**8. Construir triángulos conociendo tres de tres de sus datos (lados o ángulos).** El criterio permite valorar la capacidad del alumno para construir triángulo conociendo sus tres datos con los instrumentos de dibujo. *2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.*

**9. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.** El criterio permite establecer si el alumno es capaz de reconocer y analizar las propiedades de los conceptos estudiados, así como si es capaz de

representarlos gráficamente con precisión. *2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.*

**10. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.** El criterio permite constatar si el que el alumno es capaz de construir, de forma razonada, triángulos rectángulos de forma razonada a partir del análisis de sus propiedades. *2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.*

**11. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.** Con este criterio se gradúa la capacidad para construirlos, de manera razonada, con instrumentos de dibujo y a partir de los datos que se le facilitan *2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.*

**12. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.** Se valora que el alumno sea capaz de dibujar con precisión polígonos regulares de 3 a 6 lados inscritos en una circunferencia. *2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.*

**13. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.** El criterio mide si el alumno es capaz de dibujar con precisión polígonos regulares conocido el lado de 3 a 6 lados, siguiendo el método de construcción más favorable en cada caso. *2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.*

**14. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.** El criterio detecta si el alumno comprende el concepto de tangencia y en lace y su ejecución en los tipos más básicos. *2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.*

**15. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básico, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.** El criterio evalúa la capacidad del alumno para aplicar, de forma razonada, las propiedades de las tangencias en la óvalos y ovoides estudiados. *2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.*

**16. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.** El criterio permite comprobar si el alumno la capacidad del alumno para reconocer de forma razonada, las propiedades de las tangencias a partir de la observación de los óvalos y ovoides estudiados y su posterior aplicación. *2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.*

**17. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.** El criterio permite demostrar la capacidad del alumno para aplicar, de forma razonada, las propiedades de las tangencias en la construcción de espirales básicas. *2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.*

**18. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.** El criterio nos permite acreditar si el alumno es capaz de comprender e identificar los las transformaciones más básicas y que pueda usarlas en diseños gráficos. *2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender. 6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor*

**19. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.** Se valora que el alumno sea capaz de representar ortogonalmente piezas sencillas desde la representación normalizada de las vistas principales a escala, así como que sepa indicar sus dimensiones siguiendo las pautas de la rotulación normalizada. *2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.*

**20. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.** El criterio permite establecer la capacidad del alumno para representar volúmenes sencillos compuestos de prismas rectos y cilindros. Haciendo uso de la perspectiva caballera. *2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.*

**21. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.** El criterio permite constatar si el que el alumno es capaz de representar con precisión volúmenes sencillos compuestos de prismas rectos. Haciendo uso de la perspectiva isométrica. *2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. 4º Aprender a aprender.*

## **II.6.3 ESTANDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**

### **BLOQUE 1**

1.1 Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.

2.1. 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...).

3.1. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas y usando las TIC, para expresar sensaciones por medio del uso del color y el claroscuro.

4.1. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.

4.2. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.

4.3 Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.

5.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.

5.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.

5.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.

5.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando, creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.

5.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas, componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.

5.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.

5.7. 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.

6.1. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración obras plásticas, de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.

7.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.

8.1. Reflexiona y evalúa, oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

## **BLOQUE 2**

1.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.

1.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.

2.1. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.

3.1. Diseña símbolos e iconos.

4.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.

4.2. Analiza una imagen, mediante una lectura objetiva y subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.

5.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.

5.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista, aplicando diferentes leyes compositivas.

6.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.

7.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones, utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso. Valora de manera crítica los resultados.

8.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.

9.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.

10.1. Diseña un mensaje publicitario audiovisual utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.

11.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.

12.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

### **BLOQUE 3**

1.1. 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.

2.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.

3.1. 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.

4.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.

4.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.

5.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.



6.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).

7.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.

8.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.

9.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.

10.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.

11.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.

12.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.

13.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 6 lados, conociendo el lado.

14.1. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.

15.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.

16.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.

17.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.

18.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.

19.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.

20.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.

21.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

## **II.7. 4º CURSO DE ESO**

### **II.7.1 CONTENIDOS. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL.**

#### **Bloque 1: Expresión plástica**

-Valores expresivos de los elementos del lenguaje plástico y visual: punto línea, plano, iluminación y textura.

-Estructura de la forma y proporción.

-Simbología y psicología del color.

-Estructuras compositivas. Ritmo y movimiento.

-Procesos técnicos de expresión del dibujo y pintura: técnicas secas, húmedas y mixtas. Técnicas digitales.

-Técnicas básicas del grabado y estampación.

-Materiales y soportes según las diferentes técnicas del lenguaje plástico y visual.

-Materiales y proceso generales de la obra tridimensional.

-Experimentación con distintos materiales El proceso de creación artística individual y en grupo: preparación, incubación, iluminación, verificación.

-Análisis y apreciación de diferentes manifestaciones artísticas de todos los tiempos, estilos y técnicas más destacable

#### **Bloque 2 Dibujo Técnico**

-Materiales de Dibujo Técnico.

-Formas geométricas básicas: Cuadriláteros. Polígonos regulares. Polígonos estrellados.

-Tangencias y enlaces

-Óvalo, ovoide, espiral.

-Geometría descriptiva. Tipos de proyección.

-Sistemas de representación:

-Sistema diédrico, sistema axonométrico, perspectiva caballera, perspectiva cónica.

-El dibujo técnico en el diseño. Programas de dibujo por ordenador.

### **Bloque 3 : Fundamentos del diseño**

-La comunicación visual: elementos y finalidades.

-Áreas del diseño: diseño gráfico, de interiores, modas...Finalidades.

-La imagen corporativa.

-Reconocimiento y lectura de imágenes en el diseño.

-Fundamentos del diseño: valores funcionales y estéticos.

-Las formas básicas del diseño.

-Composiciones modulares.

-Técnicas y procesos en la elaboración de diseños: Objetivos, realización del proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto) presentación (maqueta) y evaluación del resultado final.

-El diseño asistido por ordenador: Programas de dibujo.

### **Bloque 4: Lenguaje audiovisual y multimedia**

-Lenguaje audiovisual. Características.

-Lenguaje fotográfico: Encuadre, iluminación, valores expresivos. Corrientes estéticas y géneros fotográficos.

-Cámaras. Aplicaciones técnicas.

-Lenguaje cinematográfico: Planos, movimientos y angulaciones de cámara. Géneros.

-Lenguaje visual en prensa. Finalidades de las imágenes en prensa.

-Lenguaje televisivo. Géneros.

-Diseño publicitario: fundamentos y estilos. Elementos y composición de los mensajes publicitarios.

-El proceso colaborativo en la creación artística. Lluvia de ideas, trabajo en equipo.

-Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen. Infografía, arte interactivo y videoarte.

-Multimedia.

### **DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS:**

Se trabajarán los tres bloques de contenidos simultáneamente a lo largo del curso.

La metodología que vamos a seguir se basará en trabajar los contenidos a través de proyectos. Llevaremos a cabo en el primer trimestre un proyecto común para todos los alumnos de la ESO basado en el estudio de una figura fundamental de las vanguardias artísticas, la santanderina María Blanchard.

Por otra parte, coincidiendo con las exposiciones temporales del Centro Botín, trabajaremos sobre la obra de esos determinados artistas. Los alumnos podrán disfrutar de sus cuadros en vivo, interpretarlos en el aula y finalmente exponer los resultados en el instituto.

Se intercalará la realización de proyectos artísticos con la realización de láminas de Dibujo Técnico. Queremos darle mucho peso a este bloque de contenido porque puede constituir una base esencial para alumnos que elijan Dibujo Técnico en Bachillerato.

### **II.7.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

#### **Bloque 1: Expresión plástica**

1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y

procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.

Este criterio valora la capacidad del alumno para comunicarse, haciendo uso de los elementos del lenguaje visual, a través de imágenes personales y expresivas.

2. Realizar obras plásticas experimentando con los elementos del lenguaje visual y utilizando diferentes soportes y técnicas tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.

El criterio mide la capacidad del alumno para experimentar con libertad y creatividad nuevas posibilidades comunicativas y expresivas, haciendo uso de los elementos del lenguaje visual.

y de sus diversas técnicas, así mismo nos permite valorar el grado de autonomía y su capacidad para superar las dificultades que se derivan de las técnicas y procesos creativos.

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.

El criterio detecta si el alumno si el alumno tiene la capacidad de desarrollar trabajos a partir de condicionantes previos, así como su capacidad para evaluar su propio trabajo, al comprobar que ha alcanzado los objetivos de partida; así mismo nos permite valorar si el alumno sabe mantener su espacio de trabajo y materiales en condiciones óptimas para la realización de las tareas programadas.

4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de inspiración.

Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.

El criterio evalúa la capacidad del alumno para organizar y participar en proyectos de grupo, en los que el alumno sepa valorar las ventajas que se derivan del trabajo colaborativo: mejora de resultados, enriquecimiento personal y sociabilidad.

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.

El criterio permite demostrar si el alumno es capaz de analizar las obras de arte teniendo en cuenta sus procesos técnicos y estilos y épocas, así como si el alumno es capaz de valorar, respetar y disfrutar de las principales manifestaciones artísticas próximas y lejanas.

## **Bloque 2 Dibujo Técnico**

1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.

El criterio nos permite acreditar que el alumno es capaz de manejar los procesos básicos del dibujo técnico, con rigor y precisión, aplicándolos a sus creaciones de diseños personales.

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.

El criterio permite establecer si el alumno domina conceptual y procedimentalmente los fundamentos de los sistemas de representación, así como su aplicación en diferentes campos de la representación.

3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.

El criterio permite constatar si el que el alumno adquiere el dominio básico para manejar los diferentes programas informáticos, al elaborar con ellos diseños geométricos sencillos, tanto en el sistema diédrico, como en caballera, isométrico y en el cónico.

### **Bloque 3 : Fundamentos del diseño**

1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales, apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.

Con este criterio se gradúa la capacidad que el alumno tiene para analizar críticamente los diseños, teniendo en cuenta: su función, su valor estético, sus procesos de elaboración y la adecuación al entorno.

2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.

Con este criterio se gradúa la capacidad del alumno para reconocer y clasificar los diseños dentro de su campo específico.

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.

Este criterio valora si el alumno es capaz de realizar proyectos de diseño en grupo, en los que prime la originalidad y el resultado final; así como si es

capaz de organizar y utilizar los procesos y técnicas más adecuadas a cada fin.

#### **Bloque 4: Lenguaje audiovisual y multimedia**

1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual, valorando la labor de equipo.

El criterio mide la capacidad del alumno para reconocer los elementos básicos del lenguaje audiovisual y su aplicación a la estructura narrativa de un audiovisual; así mismo, permite evaluar que el alumno sea capaz de realizar y valora las ventajas al diseñar proyectos audiovisuales en equipo.

2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.

El criterio detectar si el alumno si es capaz de reconocer y clasificar los diferentes tipos de producciones audiovisuales atendiendo a su función y a los elementos que los integran.

3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.

El criterio evalúa la capacidad del alumno para realizar documentos audiovisuales y que puedan formar parte de una imagen multimedia: blog, pagina web, utilizando para ello los recursos informáticos y la potencialidad de Internet y las redes sociales.

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.



El criterio evalúa la capacidad crítica que el alumno ha desarrollado al analizar los mensajes publicitarios desde su lenguaje específico, siendo capaz de detectar y rechazar los mensajes que atentan contra los principios básicos de la convivencia.

### **II.7.3. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**

#### **Bloque 1: Expresión plástica**

- 1.Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.
- 2.Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.
- 3..Estudia el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.
- 4.Cambia el significado de una imagen por medio del color
- 5.Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.
6. 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.
7. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.
- 8.. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística, analizando los soportes, materiales y técnicas grafico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.
- 9.Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte, situándolas en el periodo artístico al que pertenecen.

#### **Bloque 2 Dibujo Técnico**

1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.
2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.
3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.
4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.
5. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.
6. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.
7. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.
8. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.
9. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

### **Bloque 3 : Fundamentos del diseño**

1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.
2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.
3. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.
4. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares, utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.
5. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.
6. 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.

7. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.
8. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, respetando las realizadas por compañeros

#### **Bloque 4: Lenguaje audiovisual y multimedia**

1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.
2. Realiza un story board a modo de guión para la secuencia de una película.
3. Analiza y realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.
4. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.
5. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.
6. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.
7. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.
8. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.

#### **II.8. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS**

Teniendo en cuenta que vamos a trabajar por proyectos colectivos, trabajaremos con los siguientes materiales:

Materiales para aprender a ver: Libros, revistas, imágenes, objetos cotidianos y para bodegones, videos, texturas, formas geométricas y piezas industriales.

Materiales para aprender a expresarse: pigmentos, aglutinantes, disolventes, materiales para la producción seriada, moldeables. Recursos y material didáctico: Utensilios de precisión, instrumentos para el trabajo en diferentes soportes, pinturas, tórculo..Mediateca de aula: biblioteca, videoteca, audiovisuales, proyector, pantalla, objetos con texturas que encontramos. Realizaremos una visita en cada trimestre al Centro Botín, al iniciar cada proyecto.

## **II.9. EVALUACIÓN**

### **II.9.1 Procedimientos de evaluación:**

Todo lo que se realice en la asignatura se valorará, el trabajo diario que es mayormente en clase, las pruebas escritas y cualquier otro trabajo de exposición oral, así como las actitudes mostradas.

Es preciso hacer todos los ejercicios de clase, también guardar y conservar en buenas condiciones las actividades y los apuntes. Para ello los alumnos aportarán una carpeta donde guardarán de manera cronológica estas evidencias de su aprendizaje.

Las actividades del curso se desarrollarán prioritariamente en el tiempo de clase.

También en tiempo de clase se celebrarán pruebas de conocimiento (al menos una por evaluación).

Si se suspende la evaluación, el alumno tiene derecho a una recuperación que podrá consistir en la resolución de actividades similares a las desarrolladas en clase.

Para los alumnos que suspendan la evaluación final ordinaria se prevé una prueba de conocimiento extraordinaria. Deberán presentar además todas las actividades de curso correctamente resueltas y/o corregidas en la citada carpeta.

### **II.9.2. Criterios de calificación**

La nota final será el resultado de sumar 3 instrumentos de evaluación a los que se asigna un porcentaje distinto.

- **Actividades**, láminas de dibujo técnico o artístico, apuntes y otras actividades que será imprescindible entregar en los plazos señalados, los cuales se indicaran cuando se hace la propuesta. Este instrumento representa el 50 % de la nota final.
- **Pruebas** objetivas, al menos una por evaluación, que suponen el 30 % de la nota final.
- **Actitud y esfuerzo**, que engloba aspectos como la dedicación y el respeto a las normas acordadas en clase. Este instrumento supone un 20 % de la nota final.

### **Imprescindible para aprobar la asignatura.**

#### **Diversas consideraciones.**

Es necesario tener un cinco sobre diez de media de los tres instrumentos de evaluación.

Todas las actividades propuestas se realizarán en clase, salvo que se indique alguna tarea para casa, pero siempre de manera extraordinaria.

Se fijará un plazo de entrega para cada actividad, que se devolverá evaluada incluyendo posibles correcciones.

Las láminas terminadas y evaluadas estarán siempre en el aula, dentro de la carpeta personal de cada alumno, a disposición del profesor, que puede supervisarla en todo momento.

Si un alumno no se presenta a una prueba objetiva, podrá realizarla en otra sesión sólo si presenta un justificante válido.

Si un alumno copia en un examen, éste queda anulado y el alumno pierde el derecho a la recuperación del mismo.

Si se suspende una actividad de curso, el alumno podrá corregirla/repetirla para obtener una nota que no será superior al 5.

Si se entrega una actividad de curso con retraso, la nota obtenida no será superior a 5.

### **Instrumentos de Evaluación**

- Carpeta de evidencias de aprendizaje con las actividades desarrolladas durante el curso. Éstas actividades responden a los contenidos del curso y la adquisición de las competencias clave.
- Pruebas objetivas, que atenderán al mismo criterio.

### Momentos de Evaluación

Inicial: Como se recoge en el plan visto anteriormente sobre secuenciación de las unidades didácticas en contenidos, habrá una preevaluación los primeros días de clase donde se detectarán los conocimientos y capacidades adquiridas en el curso anterior, a parte de la información facilitada por el tutor.

Procesual: Se realiza a lo largo de las diferentes unidades didácticas y se tendrá en cuenta las peculiaridades ya vistas de los alumnos.

Final: Se evalúan las capacidades adquiridas al finalizar el curso teniendo en cuenta todos los factores que tiene cada alumno y que se han ido observando y analizando durante todo el curso. Deben haberse alcanzado los **estándares de aprendizaje** indicados anteriormente.

### **II.9.3. Instrumentos de calificación**

#### Rúbricas con indicadores de logro

### **A-RÚBRICA Educación Plástica y Visual y audiovisual 1º y 3º ESO**

#### BLOQUE 1. Expresión plástica

1-4. INSUFICIENTE	<b>Es incapaz</b> de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos visuales en esquemas compositivos básicos siguiendo un proceso creativo sencillo y utilizando técnicas gráfico plásticas diversas.
-------------------	--

5. APROBADO	<b>Con refuerzo</b> es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos visuales en esquemas compositivos básicos siguiendo un proceso creativo sencillo y utilizando técnicas gráfico plásticas diversas
6. BIEN	Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos visuales en esquemas compositivos básicos siguiendo un proceso creativo sencillo y utilizando técnicas gráfico plásticas diversas <b>de manera autónoma.</b>
7-8. NOTABLE	Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos visuales en esquemas compositivos <b>complejos</b> siguiendo un proceso creativo personal y utilizando técnicas gráfico plásticas diversas <b>de manera destacable.</b>
9-10. SOBRESALIENTE	Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos visuales en esquemas compositivos <b>complejos</b> siguiendo un proceso creativo personal y utilizando técnicas gráfico plásticas diversas <b>de manera creativa.</b>
<b>BLOQUE 2. Comunicación audiovisual</b>	
1-4. INSUFICIENTE	<b>Es incapaz</b> de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos que intervienen en la percepción y construcción de imágenes visuales, audiovisuales y multimedia empleando diversos recursos tanto analógicos como digitales.
5. APROBADO	<b>Con refuerzo</b> es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos que intervienen en la percepción y construcción de imágenes visuales, audiovisuales y multimedia empleando diversos recursos tanto analógicos como digitales.

6. BIEN Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos que intervienen en la percepción y construcción de imágenes visuales, audiovisuales y multimedia empleando diversos recursos tanto analógicos como digitales **de manera autónoma.**

7-8. NOTABLE Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos y **complejos** que intervienen en la percepción y construcción de imágenes visuales, audiovisuales y multimedia empleando diversos recursos tanto analógicos como digitales **de manera destacable.**

9-10. SOBRESALIENTE Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos y **complejos** que intervienen en la percepción y construcción de imágenes visuales, audiovisuales y multimedia empleando diversos recursos tanto analógicos como digitales **de manera creativa.**

### BLOQUE 3. Dibujo técnico

1-4. INSUFICIENTE **Es incapaz** de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos que intervienen en la construcción de formas geométricas y/o la representación objetiva de la realidad.

5. APROBADO **Con refuerzo** es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos que intervienen en la construcción de formas geométricas y/o la representación objetiva de la realidad.



6. BIEN	Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos que intervienen en la construcción de formas geométricas y/o la representación objetiva de la realidad <b>de manera autónoma.</b>
7-8. NOTABLE	Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos y <b>complejos</b> que intervienen en la construcción de formas geométricas y/o la representación objetiva de la realidad <b>de manera destacable, ofreciendo resultados limpios.</b>
9-10. SOBRESALIENTE	Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos y <b>complejos</b> que intervienen en la construcción de formas geométricas y/o la representación objetiva de la realidad <b>de manera destacable, ofreciendo resultados limpios y precisos.</b>

## B-RÚBRICA Educación Plástica y Visual y audiovisual 4º ESO

### BLOQUE 1. Expresión plástica

1-4. INSUFICIENTE	<b>Es incapaz</b> de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos visuales en esquemas compositivos básicos presentes en diferentes manifestaciones artísticas de todos los tiempos, siguiendo un proceso creativo sencillo y utilizando técnicas gráfico plásticas diversas.
5. APROBADO	<b>Con refuerzo</b> es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos visuales en esquemas compositivos básicos presentes en diferentes manifestaciones artísticas de todos los tiempos, siguiendo un proceso creativo sencillo y utilizando técnicas gráfico plásticas diversas

6. BIEN Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos visuales en esquemas compositivos básicos presentes en diferentes manifestaciones artísticas de todos los tiempos, siguiendo un proceso creativo sencillo y utilizando técnicas gráfico plásticas diversas **de manera autónoma.**

7-8. NOTABLE Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos visuales en esquemas compositivos **complejos** presentes en diferentes manifestaciones artísticas de todos los tiempos, siguiendo un proceso creativo personal y utilizando técnicas gráfico plásticas diversas **de manera destacable.**

9-10. SOBRESALIENTE Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos visuales en esquemas compositivos **complejos** presentes en diferentes manifestaciones artísticas de todos los tiempos, siguiendo un proceso creativo personal y utilizando técnicas gráfico plásticas diversas **de manera creativa.**

#### BLOQUE 2. Dibujo técnico

1-4. INSUFICIENTE **Es incapaz** de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos que intervienen en la construcción de formas geométricas y/o la representación objetiva de la realidad empleando diversos recursos tanto analógicos como digitales.

5. APROBADO **Con refuerzo** es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos que intervienen en la construcción de formas geométricas y/o la representación objetiva de la realidad empleando diversos recursos tanto analógicos como digitales.

6. BIEN	Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos que intervienen en la construcción de formas geométricas y/o la representación objetiva de la realidad <b>de manera autónoma</b> empleando diversos recursos tanto analógicos como digitales.
7-8. NOTABLE	Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos y <b>complejos</b> que intervienen en la construcción de formas geométricas y/o la representación objetiva de la realidad <b>de manera destacable, ofreciendo resultados limpios</b> y empleando diversos recursos tanto analógicos como digitales.
9-10. SOBRESALIENTE	Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos y <b>complejos</b> que intervienen en la construcción de formas geométricas y/o la representación objetiva de la realidad <b>de manera destacable, ofreciendo resultados limpios y precisos</b> , empleando diversos recursos tanto analógicos como digitales.

### BLOQUE 3. Fundamentos del diseño

1-4. INSUFICIENTE	<b>Es incapaz</b> de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos que intervienen en las distintas áreas del diseño y la comunicación visual, empleando diversas técnicas y procesos tanto analógicos como digitales.
5. APROBADO	<b>Con refuerzo</b> es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos que intervienen en las distintas áreas del diseño y la comunicación visual, empleando diversas técnicas y procesos tanto analógicos como digitales.

6. BIEN Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos que intervienen en las distintas áreas del diseño y la comunicación visual, empleando diversas técnicas y procesos tanto analógicos como digitales **de manera autónoma**.

7-8. NOTABLE Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos y **complejos** que intervienen en las distintas áreas del diseño y la comunicación visual, empleando diversas técnicas y procesos tanto analógicos como digitales **de manera destacable**.

9-10. SOBRESALIENTE Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos y **complejos** que intervienen en las distintas áreas del diseño y la comunicación visual, empleando diversas técnicas y procesos tanto analógicos como digitales **de manera creativa**.

#### BLOQUE 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

1-4. INSUFICIENTE **Es incapaz** de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos que intervienen en la percepción y construcción de imágenes visuales, audiovisuales y multimedia empleando diversos recursos tanto analógicos como digitales.

5. APROBADO **Con refuerzo** es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos que intervienen en la percepción y construcción de imágenes visuales, audiovisuales y multimedia empleando diversos recursos tanto analógicos como digitales.

6. BIEN	Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos que intervienen en la percepción y construcción de imágenes visuales, audiovisuales y multimedia empleando diversos recursos tanto analógicos como digitales <b>de manera autónoma.</b>
7-8. NOTABLE	Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos y <b>complejos</b> que intervienen en la percepción y construcción de imágenes visuales, audiovisuales y multimedia empleando diversos recursos tanto analógicos como digitales <b>de manera destacable.</b>
9-10. SOBRESALIENTE	Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos y <b>complejos</b> que intervienen en la percepción y construcción de imágenes visuales, audiovisuales y multimedia empleando diversos recursos tanto analógicos como digitales <b>de manera creativa.</b>

#### **II.9.4. Actividades de recuperación y procedimiento de evaluación para alumnos con la asignatura pendiente**

Si se suspende una evaluación (media de actividades, pruebas objetivas -al menos una por evaluación cuantitativa- y actitud), el alumno tiene derecho a una recuperación que se realizará durante la siguiente evaluación. Ésta podrá consistir en el completamiento de las actividades incorrectamente resueltas durante la evaluación anterior o la realización de otras similares. Su superación supondrá un 5 sobre 10 a la hora de hacer media con el resto de evaluaciones cuantitativas.

Si del resultado de la media de dichas evaluaciones el alumno obtiene menos de 5, éste tendrá la posibilidad de presentarse a la prueba extraordinaria de Junio.

### **Recuperación de la asignatura pendiente:**

Para los alumnos que tienen suspenso algún curso de la asignatura de EPVA, en cada evaluación se facilitarán trabajos sobre los contenidos pendientes, para hacer y poder recuperar así al final del curso la asignatura.

Las actividades se acompañarán de indicaciones para su correcta superación. Además, estos alumnos contarán en todo momento con la ayuda de los miembros del departamento, si esta fuera necesaria.

Se indicarán unas fechas de entrega antes de cada evaluación cuantitativa. Si los alumnos no entregan las láminas dentro de la fecha, se dará ese bloque de contenidos por suspendido, y tendrán que recuperarlo en la evaluación extraordinaria.

### **Recuperación de la asignatura pendiente para alumnos que cursan 4º de ESO**

Para los alumnos que se han matriculado en la EPV de 4º curso, recuperarán la asignatura de cursos anteriores si superan la de 4º curso.

## **II.10. MEDIDAS DE ATENCION A LA DIVERSIDAD**

La adaptación curricular tendrá un enfoque globalizador y funcional del currículo que garantice una mayor significatividad de los aprendizajes. La integración de carácter social y la consecución de unos objetivos. Los contenidos se adecuarán a la competencia de cada alumno.

Los principios metodológicos son mediar en la construcción de aprendizajes significativos y propiciar la reflexión personal, garantizar la funcionalidad de los aprendizajes, y atender la diversidad de estos alumnos.

En el trabajo personal se trabajará la reflexión, los pasos y la verbalización de los contenidos. Según los informes del departamento de orientación para los alumnos que necesitan adaptación será preciso trabajar de un modo personalizado, con el resto, induciendo a la reflexión, la organización, el razonamiento verbal y el trabajo manual y expresivo, la comprensión, las autoinstrucciones, las estrategias de aprendizaje y la atención en grupo.

La revisión de los trabajos dará información sobre si entienden y corrigen correctamente.

No interrumpir las clases si es posible por sus llamadas de atención y realizar el toque de disciplina a nivel individual.

En la secundaria es más importante esta atención porque aumentan las dificultades con la adolescencia.

En la LOMCE Principios Pedagógicos, se habla de esta atención, el acceso a la educación común, la tutoría, orientación, y los niños con dificultades especiales de integración.

Los niños con necesidades de apoyo pueden ser de tres tipos.: de altas capacidades, de necesidades especiales, y los que se han integrado tardíamente al sistema, aparte de trabajar el cooperativismo, procurar el aprendizaje significativo y constructivista, atendiendo a los alumnos personalmente y teniendo en cuenta sus diferencias. Los profesores de plástica podemos relacionarnos más con los alumnos dadas las características de los trabajos expresivos y crear un ambiente agradable donde el alumno se sienta estimulado y se exprese emocionalmente. En los trabajos prácticos solemos poner música y el ambiente es distendido.

#### El aprendizaje cooperativo.

Para alumnos con capacidades diferentes, para los corrientes, para la sociedad en general, si conseguimos que aprendan juntos conseguiremos que aprendan que pueden aprender juntos, estar juntos, vivir y convivir a pesar de sus diferencias.

Más que preocuparnos por “anular” las diferencias, debemos gestionar la heterogeneidad con la enseñanza personalizada, autonomía y la estructura cooperativa del aprendizaje.

Para esto trabajaremos en grupos en algunos ejercicios.

La estructura de nuestro aprendizaje será de trabajo individual y también cooperativo. El trabajo en equipo es esencial, la ayuda mutua se fomenta.

Un estudiante consigue su objetivo si los demás también consiguen su objetivo.

#### Tres aproximaciones pedagógicas :

- El estudio de obras de arte y otras manifestaciones, así como las suyas propias.

- El contacto directo con ellas y con otros departamentos.
- La participación en actividades culturales y artísticas..
- Los relacionados con la percepción (observación, escucha, análisis de referentes...)
- Los relacionados con la producción (expresión, exploración, experimentación y descubrimiento, interpretación, creación ...)
- Los relacionados con la investigación, la reflexión y el debate (lectura, indagación, búsqueda, organización y presentación de información, crítica, valoración...).
- Todos seguirán la secuencia del aprendizaje significativo, acumulando experiencias, conocimientos, y habilidades para la autonomía y funcional para la vida.

## **II.11. CONCRECIÓN DE TEMAS TRANSVERSALES. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LOS PLANES DEL CENTRO**

El currículo muestra la presencia de «temas transversales», entendidos éstos como un conjunto de contenidos de gran importancia social que no forman parte de ninguna de las áreas epistemológicamente tradicionales, pero que deben estar presentes en todo el proceso educativo, cooperando todas las áreas en su tratamiento.

Entiéndanse como temas transversales los siguientes:

- Educación moral y cívica,
- Educación para la igualdad de oportunidades de ambos sexos,
- Educación ambiental,
- Educación para la salud,
- Educación del consumidor,
- Educación para la paz.

La presencia de estos temas se orienta hacia la educación de actitudes y la formación de valores. Su relación con la asignatura puede condicionarse al:



- Análisis crítico de mensajes publicitarios dirigidos al consumidor: se pretende hacer conscientes a los alumnos/as de la influencia de los anuncios gráficos y de los spots publicitarios en la creación de necesidades de consumo.
- Estudio de los valores emotivos del color y del uso adecuado del mismo.
- Análisis crítico de valores estéticos en el entorno natural y social y en las actitudes de respeto al medio ambiente.
- Análisis crítico de diseños de todo tipo (gráfico, arquitectónico, urbanístico, etc.) considerando la adecuación de los mismos al consumidor, a la salud y al medio ambiente.
- Debate y trabajos colectivos, en los que se busca el espíritu cooperativo, el desarrollo de las capacidades de relación interpersonal.

### **III. EL DIBUJO TÉCNICO EN LA ETAPA DE BACHILLERATO**

#### **III.1.DIBUJO TÉCNICO I**

##### **III.1.1 OBJETIVOS DE ETAPA**

###### **- GENERALES**

El objetivo de este 1º curso de Bachillerato es que el alumno adquiera las competencias que le permitan interpretar la información plasmada en documentos gráficos y realizada de acuerdo a la normativa actual.

También deberá de ser capaz de elaborar esa información gráfica en un nivel básico, para lo que deberá conocer la normativa existente y adquirir una visión espacial que le permita representar sus ideas.

En el primer curso de dibujo técnico se pretende proporcionar una visión general de la materia a través de la presentación de los diferentes contenidos, estructurados en 3 bloques, Geometría Plana, Sistemas de Representación y Normalización, en un nivel básico, ya que en el segundo curso se ampliara los contenidos y se profundizará en los ya vistos.

Para alcanzar los objetivos propuestos es necesario fomentar las capacidades perceptivas, reflexivas y creativas del alumno.

###### **- ESPECIFICOS**

- Utilizar con destreza y adecuadamente los instrumentos del Dibujo Técnico, con el fin de poder expresar con precisión y claridad las representaciones gráficas

- Conocer el lenguaje científico, objetivo y universal del dibujo técnico y valorar la importancia que tiene para la expresión comprensión y elaboración de la información.
- Desarrollar en el alumno mediante el conocimiento y la comprensión previa de los fundamentos básicos de la geometría métrica las capacidades para la resolución correcta de los problemas planteados.
- Entender y valorar la importancia que tiene para la interpretación y la elaboración de los dibujos técnicos la universalidad de la normalización
- Conocer y saber aplicar las normas UNE e ISO referidas a la obtención, posición y acotación de las vistas de un cuerpo.
- Conocer y comprender la lectura e interpretación de croquis, planos y dibujos en general para alcanzar soluciones técnicas adecuadas y posterior trazado de las mismas.
- Conocer y saber aplicar los sistemas de representación como método de resolución de problemas geométricos en el espacio y en la representación de figuras tridimensionales en el plano.
- Valorar la importancia que en el dibujo técnico tiene no solo la resolución de los problemas sino también su presentación, limpieza, exactitud en el trazado, y la utilización del soporte adecuado.

### **III.1. 2.ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS**

Los contenidos de la materia se han agrupado en cuatro bloques interrelacionados: Geometría y Dibujo Técnico, Sistemas de Representación, Normalización y Documentación Gráfica de Proyectos.

El primer bloque, denominado Geometría y Dibujo Técnico, 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.

Durante el primer curso se trabajan los contenidos relacionados con el Dibujo Técnico como lenguaje de comunicación e instrumento básico para la comprensión, análisis y representación de la realidad. Se trata de que el alumno tenga una visión global de los fundamentos del Dibujo Técnico que le permita en el siguiente curso profundizar en sus contenidos y aplicaciones.

Cabe destacar que en el desarrollo del currículo se hace mención a las nuevas tecnologías y más en concreto a la utilización de programas de diseño asistido por ordenador, porque no se puede obviar la evolución que han experimentado la ejecución de planos técnicos y las técnicas gráficas en general, gracias al desarrollo de la informática y de los programas específicos de dibujo. Es necesario, por tanto, incluirlo en el currículo no como un contenido en sí mismo sino como una herramienta más que ayude a desarrollar algunos de los contenidos de la materia, sirviendo al mismo tiempo a los alumnos como estímulo, complemento en su formación y para la adquisición de una visión más completa de la materia de Dibujo Técnico. Dada la especificidad del segundo curso del Bachillerato, así como su mayor complejidad y extensión de contenidos, sería recomendable abordar el manejo de las herramientas informáticas, principalmente en el primer curso.

### **III.1.3. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS**

Como principio general, hay que resaltar que la metodología educativa en el bachillerato ha de facilitar el trabajo autónomo del alumnado, potenciar las técnicas de indagación e investigación y las aplicaciones y transferencias de lo aprendido a la vida real.

Desde este principio general, en esta materia, cuya finalidad es la de capacitar al alumnado para el conocimiento del lenguaje gráfico en sus dos vertientes de leer e interpretar y de expresar ideas tecnológicas o científicas, la metodología deberá ir encaminada a conseguir estos objetivos mediante la aplicación prioritaria de los procedimientos establecidos en este currículo de la forma más procedimental posible.

Así pues, el alumnado utilizará el dibujo técnico como una herramienta. Sí parece necesario que el alumnado se pueda expresar de forma inmediata, para lo cual es necesario el adiestramiento en el trazado y croquizado. Los procesos de aprendizaje por tanto, deben girar siempre que sea posible en torno al “saber hacer”, es decir, a los procedimientos. Esta forma de organizar los contenidos educativos, además de posibilitar el desarrollo de las capacidades involucradas en el propio procedimiento y de hacer de las actividades materia de aprendizaje directo, supone una estrategia metodológica para aprender y comprender significativamente el resto de los contenidos educativos: hechos, conceptos, principios, terminologías, etc.

Para que el aprendizaje sea más eficaz, se establecerá siempre que sea posible una conexión entre todos los contenidos que se presenten a lo largo del periodo en el que se imparte la materia. De esta forma, se dará significado a todos los materiales que progresivamente se presentarán al alumnado, comenzando con los procedimientos y conceptos más simples para ir ganando en complejidad. Así las capacidades se van adquiriendo paulatinamente a lo largo de todo el proceso.

La enseñanza de contenidos sólo es un medio para el desarrollo de las capacidades del alumnado y su aprendizaje se debería realizar de forma que resulte significativo, es decir que para el alumnado tenga sentido aquello que aprende, así por ejemplo, la utilización de modelos reales para la realización de croquis acotados, o la identificación de elementos normalizados en planos técnicos ya ejecutados, ayudan en este sentido. Los contenidos por tanto, se desarrollarán a través de actividades de enseñanza-aprendizaje destinadas a conseguir algún aspecto relacionado con las capacidades propuestas en los objetivos de esta materia. Las actividades de enseñanza-aprendizaje propiciarán la autonomía, la iniciativa y el autoaprendizaje del alumnado, con lo que se desarrollarán las capacidades de comprensión, búsqueda y manejo de la información necesaria.

En el desarrollo del currículo adquieren un papel cada vez más predominante las nuevas tecnologías, especialmente la utilización de programas de diseño asistido por ordenador. Es necesario, por tanto, incluirlas en el currículo, no como un contenido en sí mismo, sino como una herramienta más que ayude a desarrollar los contenidos de la materia, sirviendo al mismo tiempo al alumnado como estímulo y complemento en su formación y en la adquisición de una visión más completa e integrada en la realidad de la materia de dibujo técnico. Es necesario para poder trabajar la materia en este aspecto, disponer de ordenadores en el aula de artes plásticas.

Por otra parte, el carácter instrumental del dibujo técnico permite trabajar de forma interdisciplinar contenidos comunes con otras materias, especialmente del ámbito artístico, tecnológico, físico y matemático, además de permitir la orientación de los alumnos hacia campos del conocimiento o estudios superiores relacionados.

#### **III.1.4. CONTRIBUCIÓN DIBUJO TÉCNICO I AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS.**

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 Básicas.

La 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 propios del lenguaje geométrico.

La Comunicación Lingüística, será utilizada en todos los bloques de contenido, ya que los alumnos desarrollan, explican, exponen y defienden sus propios proyectos y trabajos.

La adquisición de la Competencia Matemática y competencias básicas en Ciencia y Tecnología se produce a través de la aplicación del razonamiento matemático, del pensamiento lógico y espacial, para explicar y describir la realidad. Esto viene dado al aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico, así como al profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas.

El desarrollo de la percepción y estructuración del espacio, a través de los contenidos de geometría y de la representación de las formas, favorece de forma significativa que el alumnado adquiera la competencia matemática. Esta competencia permite utilizar las herramientas matemáticas en la comprensión de los fundamentos de la geometría métrica; incluye 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.

La resolución de problemas geométricos de manera gráfica, el análisis de las relaciones entre diferentes objetos planos o tridimensionales (proporcionalidad, semejanza, escalas) y el estudio del espacio y la forma, contribuirán al desarrollo de esta competencia.

Mediante la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento, y la reflexión y el análisis posterior, derivando en el desarrollo del pensamiento crítico, se contribuirá también, a la adquisición de las competencias en ciencia y tecnología.

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, ofreciendo un nuevo soporte y herramienta al alumnado y acercándoles, al mismo tiempo, a un panorama creativo más real y actual. La utilización crítica y reflexiva de vías de investigación a través de la Web, así como el empleo de productos informáticos de CAD en la resolución de problemas, contribuye al desarrollo de la competencia en el tratamiento de la información y competencia digital.

La concatenación de conceptos, fundamentos y experimentaciones desde el punto de vista didáctico, en el desarrollo de los diferentes temas así como el carácter empírico de la metodología de resolución de actividades con problemas de geometría, basadas además en las estrategias del aprendizaje por descubrimiento, contribuye al logro de la competencia para Aprender a Aprender.

El Dibujo Técnico, también facilita el desarrollo de las competencias Sociales y Cívicas puesto que la creación artística favorece el trabajo en equipo y la

integración social, promoviendo actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y contribuyendo a la adquisición de habilidades sociales.

El Dibujo Técnico requiere una capacidad de autocontrol y análisis necesarios para el desarrollo de cualquier proyecto de creación e investigación, planificando, organizando, gestionando y tomando decisiones; por ello, entre los contenidos de la materia, se incluyen la planificación previa en la resolución de problemas y elaboración de proyectos, la iniciativa e innovación, la autonomía y la independencia, como factores que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado. Igualmente, se fomenta la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa dentro de un equipo y asumir responsabilidades, desarrollando la capacidad de pensar de forma creativa, el sentido y el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad. Todo ello, contribuye a desarrollar la competencia del Sentido de Iniciativa y el Espíritu Emprendedor.

El dominio de la competencia de Conciencia y Expresiones Culturales, 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. Esta materia proporciona una serie de vivencias, relaciones y conocimientos, que hacen posible la familiarización con los diferentes códigos del Dibujo Técnico, discriminando, relacionando y apreciando los valores estéticos y culturales de las producciones geométricas y expresivas.

Asimismo, cuando se analizan las aportaciones que hicieron las culturas de diferentes épocas al Dibujo Técnico, se colabora en el conocimiento de los factores de evolución y antecedentes históricos del mundo contemporáneo.

El Dibujo Técnico es un medio que nos permite transmitir, elaborar y comprender de forma objetiva y de interpretación unívoca ideas o proyectos.

El dibujo técnico es por lo tanto imprescindible como medio de comunicación en los procesos de investigación o de elaboración de proyectos tecnológicos y productivos para mostrar las formas y medidas de lo que se está diseñando, creando o produciendo.

En la fabricación de un producto el dibujo técnico es importante en todas las fases. En la fase inicial porque nos permite el intercambio de ideas, propuestas de mejora sobre un boceto de la idea original, y en la fase de desarrollo y definición con la elaboración de los planos porque en ellos se refleja toda la información necesaria para la fabricación y posterior comprobación del producto.

Para la realización de los dibujos en las diferentes fases se utilizan una serie de convenciones y normas que nos permitan establecer una comunicación fácil, fiable y universal entre proyectistas, fabricantes y usuarios.

### **III.1.5. CONTENIDOS**

#### **Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico**

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. Instrumentos y materiales del Dibujo Técnico
6. Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.
7. Trazados fundamentales en el plano
8. Circunferencia y círculo
9. Operaciones con segmentos
10. Mediatriz
11. Paralelismo y perpendicularidad
12. Ángulos
13. Determinación de lugares geométricos
14. Aplicaciones
15. Elaboración de formas basadas en redes modulares
16. Trazado de polígonos regulares
17. Resolución gráfica de triángulos
18. Determinación, propiedades y aplicaciones de sus puntos notables
19. Resolución gráfica de cuadriláteros y polígonos.
20. Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario.
21. Representación de formas planas:
22. Trazado de formas proporcionales
23. Proporcionalidad y semejanza
24. Construcción y utilización de escalas gráficas



25. Transformaciones geométricas elementales. Giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad.
26. Identificación de invariantes. Aplicaciones.
27. Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces. Aplicaciones
28. Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales.
29. Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial.
30. Geometría y nuevas tecnologías.
31. Aplicaciones de dibujo vectorial en 2D.

## **Bloque 2. Sistemas de representación**

1. Fundamentos de los sistemas de representación
2. Los sistemas de representación en el Arte
3. Evolución histórica de los sistemas de representación
4. Los sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación.
5. Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección.
6. Clases de proyección
7. Sistemas de representación y nuevas tecnologías.
8. Aplicaciones del dibujo vectorial en 2D.
9. Sistema Diédrico:
10. Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas.
11. Disposición normalizada.
12. Reversibilidad del sistema. Número de proyecciones suficientes.
13. Representación e identificación de puntos, rectas y planos. Posiciones en el espacio. Paralelismo y perpendicularidad. Pertenencia e intersección.
14. Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos.
15. Secciones planas. Determinación de su verdadera magnitud.
16. Sistema de planos acotados. Aplicaciones.
17. Sistema Axonométrico. Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción

18. Sistema Axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas.
19. Sistema Axonométrico oblicuo: Perspectivas caballeras y militares.
20. Aplicación del ovalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.
21. Sistema Cónico:
22. Elementos del sistema. Plano del cuadro. Y cono visual.
23. Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales.
24. Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos.
25. Representación simplificada de la circunferencia.
26. Representación de sólidos en los diferentes sistemas.

### **Bloque 3. Normalización**

1. Elementos de normalización.
2. El proyecto: Necesidad y ámbito de aplicación de las normas.
3. Formatos. Doblado de planos.
4. Vistas. Líneas normalizadas.
5. Escalas. Acotación.
6. Cortes y secciones
7. Aplicaciones de la normalización:
8. Dibujo industrial
9. Dibujo arquitectónico.

### **III.1.6.DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS**

Se establece una secuenciación temporal aplicada a los bloques de contenidos de manera aproximada:

BLOQUES DE CONTENIDOS

HORAS

## 1.- Geometría y Dibujo Técnico

• Geometría en la naturaleza y en el arte-----	1
• Trazados fundamentales-----	4
• Lugares geométricos -----	4
• Proporcionalidad y semejanza : Escalas gráficas-----	2
• Transformaciones geométricas-----	6
• Triángulos: Propiedades y construcción-----	6
• Cuadriláteros: Propiedades y construcción-----	3
• Polígonos regulares: Propiedades y construcción-----	4
• Tangencias-----	6
• Curvas técnicas: óvalo, ovoide, voluta y espirales-----	2

## 3.- Sistemas de Representación:

• Sistema Diédrico-----	24
• Sistema planos acotados-----	6
• Sistema Axonométrico. Isométrico-----	8
• Perspectiva Caballera-----	8
• Sistema cónico-----	8

## 4.- Normalización:

• Concepto y normas fundamentales-----	1
• Formatos. Tipos de líneas-----	1
• Croquización-----	1
• Acotación normalizada.-----	4
• Representaciones diédricas. Planos-----	5

La distribución de contenidos por evaluaciones es la siguiente:

- Evaluación Inicial: Bloque 1 Trazado Geométrico. E. cualitativa

- 1ª Evaluación: Bloque1: Trazado Geométrico (continuación). Diédrico. E. cuantitativa
- 2ª Evaluación: Bloque 2: Sistema Diédrico. E. cuantitativa
- 3ª Evaluación: Bloque 2: Sistemas de representación. Normalización. E. cuantitativa.

### III.1.7. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTANDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

#### - GENERALES

- ✓ El alumno deberá realizar y presentar las láminas y trabajos propuestos por el profesor durante el curso académico para superar la asignatura.
- ✓ Se realizarán exámenes y pruebas de aptitud, sobre los contenidos reflejados en esta programación didáctica, durante cada uno de las evaluaciones. Es necesario aprobar con al menos un 5 cada examen propuesto o en su defecto en el examen de recuperación correspondiente.

**Para superar la materia hay que tener aprobados todos los bloques de contenido.**

#### - ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ASOCIADOS A CADA CRITERIO DE EVALUACIÓN

**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.**

Con la aplicación de este criterio se pretende averiguar el nivel alcanzado por el alumnado en los estándares siguientes:

- 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.

- Determina con la ayuda de la regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.
- Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus posibles aplicaciones.
- Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades, identificando sus posibles aplicaciones
- Resuelve triángulos con la ayuda de la regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.
- Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.
- 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.
- 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.- 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.**

Con la aplicación de este criterio se pretende averiguar el nivel alcanzado por el alumnado en los estándares siguientes:

- 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.
- Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de la 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.

- 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.
- 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.

**3.- 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.**

Con la aplicación de este criterio se pretende averiguar el nivel alcanzado por el alumnado en los estándares siguientes:

- Identifica el sistema de representación empleado a partir de análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema.
- 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.
- 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.
- Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.

**4.- Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotográficas, 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.**

Con la aplicación de este criterio se pretende averiguar el nivel alcanzado por el alumnado en los estándares siguientes:

- 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.
- Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras)
- 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
- 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.
- 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.

**5.- 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.**

Con la aplicación de este criterio se pretende averiguar el nivel alcanzado por el alumnado en los estándares siguientes:

- 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.
- Realiza perspectivas caballeras o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.

**6.- Dibujar perspectivas cónica 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.**

Con la aplicación de este criterio se pretende averiguar el nivel alcanzado por el alumnado en los estándares siguientes:

- Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano del 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.
- 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 significar su trazado.
- Representar formas sólidas 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.

**7.- 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.**

Con la aplicación de este criterio se pretende averiguar el nivel alcanzado por el alumnado en los estándares siguientes:

- Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la lección 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.

**8.- Aplicar las normas nacionales, europeas internacionales relacionadas con los principios generales de representación,**



**formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.**

Con la aplicación de este criterio se pretende averiguar el nivel alcanzado por el alumnado en los estándares siguientes:

- Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.
- 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.
- Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.
- Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.

Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes

## **III.2. DIBUJO TÉCNICO II**

### **III.2.1. OBJETIVOS DE ETAPA**

En el segundo curso de dibujo técnico se pretende consolidar y profundizar los conocimientos adquiridos en el primer curso además de completar el currículo con otros nuevos.

Esto se realizará agrupando los contenidos en tres grandes apartados que están interrelacionados entre sí, pero que tienen entidad propia.

Estos grandes grupos son: La geometría métrica aplicada para resolver problemas geométricos y de configuración de formas en el plano, la geometría descriptiva, para representar sobre un soporte bidimensional, formas y cuerpos

volumétricos situados en el espacio y la normalización, para simplificar, unificar, objetivar y universalizar las representaciones gráficas.

Así mismo se continuará trabajando con el desarrollo y perfeccionamiento de las destrezas y habilidades y el uso de la terminología propia del dibujo técnico, que permiten un acabado correcto en forma y contenido, y faciliten el intercambio de ideas e información entre los diferentes implicados.

## **. OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- Utilizar con destreza y adecuadamente los instrumentos del Dibujo Técnico, con el fin de poder expresar con precisión y claridad las representaciones gráficas
- Conocer el lenguaje científico, objetivo y universal del dibujo técnico y valorar la importancia que tiene para la expresión comprensión y elaboración de la información.
- Conocer y comprender los fundamentos básicos de la geometría métrica y poder elaborar soluciones razonadas a problemas planteados de configuración de formas, tanto en el plano como en el espacio
- Comprender y emplear los sistemas de representación para resolver problemas geométricos en el espacio o representar figuras tridimensionales en el plano.
- Entender y valorar la importancia que tiene para la interpretación y la elaboración de los dibujos técnicos la universalidad de la normalización
- Conocer y saber aplicar las normas UNE e ISO referidas a la obtención, posición y acotación de las vistas de un cuerpo.

- Emplear el croquis y la perspectiva a mano alzada como medio de expresión gráfica y conseguir la destreza y rapidez necesarias
- Planificar y reflexionar, de forma individual y colectiva, sobre el proceso de realización de cualquier construcción geométrica, relacionándose con otras personas en las actividades colectivas con flexibilidad y responsabilidad, fomentando el método y el razonamiento como medio de transmisión de ideas científico-técnicas
- Integrar los 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.
- Valorar la importancia que en el dibujo técnico tiene no solo la resolución de los problemas sino también su presentación, limpieza, exactitud en el trazado, y la utilización del soporte adecuado.

### **III.2. 2. ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS**

Los contenidos de la materia se han agrupado en cuatro bloques interrelacionados: Geometría y Dibujo Técnico, Sistemas de Representación, Normalización y Documentación Gráfica de Proyectos.

El primer bloque, denominado Geometría y Dibujo Técnico, 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.

A lo largo del segundo curso se introduce un bloque nuevo, denominado Documentación Gráfica de Proyectos, para la integración de las destrezas adquiridas en la etapa.

Este bloque incluye la puesta en marcha de un proyecto, que 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.

Durante el primer curso se trabajan los contenidos relacionados con el Dibujo Técnico como lenguaje de comunicación e instrumento básico para la comprensión, análisis y representación de la realidad. Se trata de que el alumno tenga una visión global de los fundamentos del Dibujo Técnico que le permita en el siguiente curso profundizar en sus contenidos y aplicaciones.

A lo largo del segundo curso, además de continuar trabajando los contenidos de los bloques ya iniciados en primero, especialmente los relacionados con la resolución de problemas geométricos complejos y con la utilización de los procedimientos característicos del sistema diédrico, el nuevo bloque de

contenidos, Documentación Gráfica de Proyectos, pretende la integración y aplicación práctica de los contenidos adquiridos en la etapa, proyectando simulaciones reales.

Cabe destacar que en el desarrollo del currículo se hace mención a las nuevas tecnologías y más en concreto a la utilización de programas de diseño asistido por ordenador, porque no se puede obviar la evolución que han experimentado la ejecución de planos técnicos y las técnicas gráficas en general, gracias al desarrollo de la informática y de los programas específicos de dibujo. Es necesario, por tanto, incluirlo en el currículo no como un contenido en sí mismo sino como una herramienta más que ayude a desarrollar algunos de los contenidos de la materia, sirviendo al mismo tiempo a los alumnos como estímulo, complemento en su formación y para la adquisición de una visión más completa de la materia de Dibujo Técnico. Dada la especificidad del segundo curso del Bachillerato, así como su mayor complejidad y extensión de contenidos, sería recomendable abordar el manejo de las herramientas informáticas, principalmente en el primer curso.

### **III.2.3. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS**

Como principio general, hay que resaltar que la metodología educativa en el bachillerato ha de facilitar el trabajo autónomo del alumnado, potenciar las técnicas de indagación e investigación y las aplicaciones y transferencias de lo aprendido a la vida real.

Desde este principio general, en esta materia, cuya finalidad es la de capacitar al alumnado para el conocimiento del lenguaje gráfico en sus dos vertientes de leer e interpretar y de expresar ideas tecnológicas o científicas, la metodología deberá ir encaminada a conseguir estos objetivos mediante la aplicación prioritaria de los procedimientos establecidos en este currículo de la forma más procedimental posible.

Así pues, el alumnado utilizará el dibujo técnico como una herramienta. Sí parece necesario que el alumnado se pueda expresar de forma inmediata, para lo cual es necesario el adiestramiento en el trazado y croquizado. Los

procesos de aprendizaje por tanto, deben girar siempre que sea posible en torno al “saber hacer”, es decir, a los procedimientos. Esta forma de organizar los contenidos educativos, además de posibilitar el desarrollo de las capacidades involucradas en el propio procedimiento y de hacer de las actividades materia de aprendizaje directo, supone una estrategia metodológica para aprender y comprender significativamente el resto de los contenidos educativos: hechos, conceptos, principios, terminologías, etc.

Para que el aprendizaje sea más eficaz, se establecerá siempre que sea posible una conexión entre todos los contenidos que se presenten a lo largo del periodo en el que se imparte la materia. De esta forma, se dará significado a todos los materiales que progresivamente se presentarán al alumnado, comenzando con los procedimientos y conceptos más simples para ir ganando en complejidad. Así las capacidades se van adquiriendo paulatinamente a lo largo de todo el proceso.

La enseñanza de contenidos sólo es un medio para el desarrollo de las capacidades del alumnado y su aprendizaje se debería realizar de forma que resulte significativo, es decir que para el alumnado tenga sentido aquello que aprende, así por ejemplo, la utilización de modelos reales para la realización de croquis acotados, o la identificación de elementos normalizados en planos técnicos ya ejecutados, ayudan en este sentido. Los contenidos por tanto, se desarrollarán a través de actividades de enseñanza-aprendizaje destinadas a conseguir algún aspecto relacionado con las capacidades propuestas en los objetivos de esta materia. Las actividades de enseñanza-aprendizaje propiciarán la autonomía, la iniciativa y el autoaprendizaje del alumnado, con lo que se desarrollarán las capacidades de comprensión, búsqueda y manejo de la información necesaria.

En el desarrollo del currículo adquieren un papel cada vez más predominante las nuevas tecnologías, especialmente la utilización de programas de diseño asistido por ordenador. Es necesario, por tanto, incluirlas en el currículo, no como un contenido en sí mismo, sino como una herramienta más que ayude a desarrollar los contenidos de la materia, sirviendo al mismo tiempo al alumnado como estímulo y complemento en su formación y en la adquisición

de una visión más completa e integrada en la realidad de la materia de dibujo técnico. Es necesario para poder trabajar la materia en este aspecto, disponer de ordenadores en el aula de artes plásticas.

Por otra parte, el carácter instrumental del dibujo técnico permite trabajar de forma interdisciplinar contenidos comunes con otras materias, especialmente del ámbito artístico, tecnológico, físico y matemático, además de permitir la orientación de los alumnos hacia campos del conocimiento o estudios superiores relacionados.

### **III.2.4. CONTRIBUCIÓN DIBUJO TÉCNICO II AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS.**

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 Básicas.

La 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 propios del lenguaje geométrico.

La Comunicación Lingüística, será utilizada en todos los bloques de contenido, ya que los alumnos desarrollan, explican, exponen y defienden sus propios proyectos y trabajos.

La adquisición de la Competencia Matemática y competencias básicas en Ciencia y Tecnología se produce a través de la aplicación del razonamiento matemático, del pensamiento lógico y espacial, para explicar y describir la realidad. Esto viene dado al aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico, así como al profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas.

El desarrollo de la percepción y estructuración del espacio, a través de los contenidos de geometría y de la representación de las formas, favorece de forma significativa que el alumnado adquiera la competencia matemática. Esta competencia permite utilizar las herramientas matemáticas en la comprensión de los fundamentos de la geometría métrica; incluye 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.

La resolución de problemas geométricos de manera gráfica, el análisis de las relaciones entre diferentes objetos planos o tridimensionales (proporcionalidad, semejanza, escalas) y el estudio del espacio y la forma, contribuirán al desarrollo de esta competencia.

Mediante la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento, y la reflexión y el análisis posterior, derivando en el desarrollo del pensamiento crítico, se contribuirá también, a la adquisición de las competencias en ciencia y tecnología.

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, ofreciendo un nuevo soporte y herramienta al alumnado y acercándoles, al mismo tiempo, a un panorama creativo más real y actual. La utilización crítica y reflexiva de vías de investigación a través de la Web, así como el empleo de productos informáticos de CAD en la resolución de problemas, contribuye al desarrollo de la competencia en el tratamiento de la información y competencia digital.

La concatenación de conceptos, fundamentos y experimentaciones desde el punto de vista didáctico, en el desarrollo de los diferentes temas así como el carácter empírico de la metodología de resolución de actividades con problemas de geometría, basadas además en las estrategias del aprendizaje por descubrimiento, contribuye al logro de la competencia para Aprender a Aprender.



El Dibujo Técnico, también facilita el desarrollo de las competencias Sociales y Cívicas puesto que la creación artística favorece el trabajo en equipo y la integración social, promoviendo actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y contribuyendo a la adquisición de habilidades sociales.

El Dibujo Técnico requiere una capacidad de autocontrol y análisis necesarios para el desarrollo de cualquier proyecto de creación e investigación, planificando, organizando, gestionando y tomando decisiones; por ello, entre los contenidos de la materia, se incluyen la planificación previa en la resolución de problemas y elaboración de proyectos, la iniciativa e innovación, la autonomía y la independencia, como factores que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado. Igualmente, se fomenta la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa dentro de un equipo y asumir responsabilidades, desarrollando la capacidad de pensar de forma creativa, el sentido y el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad. Todo ello, contribuye a desarrollar la competencia del Sentido de Iniciativa y el Espíritu Emprendedor.

El dominio de la competencia de Conciencia y Expresiones Culturales, 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. Esta materia proporciona una serie de vivencias, relaciones y conocimientos, que hacen posible la familiarización con los diferentes códigos del Dibujo Técnico, discriminando, relacionando y apreciando los valores estéticos y culturales de las producciones geométricas y expresivas.

Asimismo, cuando se analizan las aportaciones que hicieron las culturas de diferentes épocas al Dibujo Técnico, se colabora en el conocimiento de los factores de evolución y antecedentes históricos del mundo contemporáneo.

El Dibujo Técnico es un medio que nos permite transmitir, elaborar y comprender de forma objetiva y de interpretación unívoca ideas o proyectos.

El dibujo técnico es por lo tanto imprescindible como medio de comunicación en los procesos de investigación o de elaboración de proyectos tecnológicos y productivos para mostrar las formas y medidas de lo que se está diseñando, creando o produciendo.

En la fabricación de un producto el dibujo técnico es importante en todas las fases. En la fase inicial porque nos permite el intercambio de ideas, propuestas de mejora sobre un boceto de la idea original, y en la fase de desarrollo y definición con la elaboración de los planos porque en ellos se refleja toda la información necesaria para la fabricación y posterior comprobación del producto.

Para la realización de los dibujos en las diferentes fases se utilizan una serie de convenciones y normas que nos permitan establecer una comunicación fácil, fiable y universal entre proyectistas, fabricantes y usuarios.

### **III.2.5. CONTENIDOS**

#### **Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico**

1. Resolución de problemas geométricos:
2. Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones.
3. Construcción de figuras planas equivalentes.
4. Relación entre los ángulos y la circunferencia. Arco capaz.
5. Aplicaciones.
6. Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias.
7. Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias.
8. Trazado de curvas cónicas y técnicas:
9. Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola.
10. Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones.
11. Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y evolventes.

12. Aplicaciones.
13. Transformaciones geométricas:
14. Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines.  
Construcción de la elipse afín a una circunferencia.
15. Aplicaciones.
16. Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.

## **Bloque 2. Sistemas de representación**

1. Punto, recta y plano en sistema diédrico:
2. Resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad.
3. Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas.
4. Abatimiento de planos.
5. Determinación de sus elementos.
6. Aplicaciones.
7. Giro de un cuerpo geométrico.
8. Aplicaciones.
9. Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones.
10. Aplicaciones.
11. Construcción de figuras planas.
12. Afinidad entre proyecciones.
13. Problema inverso al abatimiento.
14. Distancias entre elementos. Aplicaciones.
15. Cuerpos geométricos en sistema diédrico:
16. Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares.
17. Determinación de sus secciones principales.
18. Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones.
19. Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas.
20. Sistemas axonométricos ortogonales:
21. Posición del triedro fundamental.
22. Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema.
23. Determinación de coeficientes de reducción.

24. Tipología de las axonometrías ortogonales. Ventajas e inconvenientes.
25. Representación de figuras planas.
26. Representación simplificada de la circunferencia.
27. Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos.  
Secciones planas. Intersecciones.

### **Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos**

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

#### **III.2.6. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS**

Se establece una secuenciación temporal aplicada a los bloques de contenidos:

#### **DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS**

Se establece una secuenciación temporal aplicada a los bloques de contenidos:

BLOQUES DE CONTENIDOS	HORAS
1.- Geometría y Dibujo Técnico:	
• Lugares geométricos. Arco capaz-----	2
• Proporcionalidad. Rectángulo áureo. Figuras equivalentes.-	4
• Inversión. Potencia. Eje y centro radical-----	6
• Tangencias. Potencia e inversión-----	10
• Curvas técnicas y cónicas-----	14
• Transformaciones geométricas: Homología y Afinidad-----	4
2.- Sistemas de Representación:	
• Fundamentos de proyección-----	1
• Sistema Diédrico-----	40
• Sistemas axonométricos ortogonales-----	15
3.- Documentación gráfica de proyectos:	
• El proyecto: tipos y elementos-----	1
• Elaboración de croquis de piezas y conjuntos-----	12
• Dibujo vectorial 2D y 3D. Fundamentos-----	7

La distribución de contenidos por evaluaciones es la siguiente:

- 1ª Evaluación Inicial: (cualitativa)  
Bloque 1 y 2: Trazado Geométrico y Fundamentos de Diédrico.
- 2º Evaluación: (cuantitativa)  
Bloque 2 : Sistema Diédrico (continuación).
- 3ª Evaluación: (cuantitativa)  
Bloque 2 : Sistema Axonométrico. Isométrico y Caballera.
- 4ª Evaluación: (cuantitativa)  
Bloque 3: Documentación gráfica de proyectos.

#### **IV.2.7. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTANDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**

- GENERALES

- ✓ El alumno deberá realizar y presentar todas las láminas y trabajos propuestos por el profesor, durante el curso académico, para superar la asignatura.
- ✓ Se realizarán exámenes y pruebas de aptitud, sobre los contenidos reflejados en esta programación didáctica, durante cada una de las evaluaciones. Es necesario aprobar con al menos un 5 cada examen propuesto o en su defecto en el examen de recuperación correspondiente.

**Para superar la materia hay que tener aprobados todos los bloques de contenido.**

- ESPECÍFICOS. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ASOCIADOS A CADA CRITERIO DE EVALUACIÓN

### **Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico**

**1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.**

**1. 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.**

Con este criterio se quiere saber si el alumno es capaz de reconocer y analizar figuras y objetos que contengan en su forma una base geométrica y luego sepan hacer el trazado correspondiente aplicando los conceptos de lugares geométricos, potencia e inversión. También evalúa la capacidad para analizar las posibles formas de solucionar un ejercicio de tangencias y su resolución.

**1º) Comunicación lingüística.**

**2º) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.**

## **6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.**

Con la aplicación de este criterio se pretende averiguar el nivel alcanzado por el alumnado en los estándares siguientes:

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.

- a. Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo Con la aplicación de este criterio se pretende averiguar el nivel alcanzado en el dominio y conocimiento de los trazados geométricos en el plano y su aplicación práctica en la construcción de triángulos, cuadriláteros y polígonos en general, y construcciones de figuras semejantes, equivalentes, homologas o afines a otras dadas.
- b. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.
- c. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.
- d. 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. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.**

**Este criterio permite conocer el grado de comprensión que el alumnado ha adquirido respecto a las propiedades fundamentales de las curvas cónicas, y su aplicación a la construcción y problemas de incidencia (trazado de tangentes e intersección con una recta). Asimismo se**

**evaluará la capacidad para hallar los elementos fundamentales de una cónica a partir de otros elementos.**

2º) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

4º) Aprender a aprender.

6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Con la aplicación de este criterio se pretende averiguar el nivel alcanzado por el alumnado en los estándares siguientes:

2.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.

2.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.

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. 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.**

**A través de este criterio se valora si el alumno ha comprendido el concepto de homología y su aplicación a la resolución de formas planas o su aplicación a la resolución de problemas en el espacio, tales como secciones de cuerpos por planos o proyecciones cónicas.**

2º) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Con la aplicación de este criterio se pretende averiguar el nivel alcanzado por el alumnado en los estándares siguientes:

3.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.



3.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.

3.3. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.

## **Bloque 2. Sistemas de representación**

**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.**

**Con este criterio se medirá el grado de asimilación y utilización de los métodos del sistema diédrico, en la resolución de problemas espaciales referentes a superficies planas o a cuerpos geométricos.**

2º) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

4º) Aprender a aprender.

6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Con la aplicación de este criterio se pretende averiguar el nivel alcanzado por el alumnado en los estándares siguientes:

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 contenidas en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.

1.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados.

**2. 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.**

**Este criterio evaluará la capacidad del alumnado para representar en el sistema diédrico, poliedros regulares, prismas y pirámides, cilindros y conos, esferas. También permitirá valorar si resuelven problemas de incidencia entre recta y cuerpos geométricos, así como la sección que produce en ellos, un plano. Por otra parte, con este criterio también se evaluará la correcta realización de desarrollos de cuerpos.**

2º) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

4º) Aprender a aprender.

6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Con la aplicación de este criterio se pretende averiguar el nivel alcanzado por el alumnado en los estándares siguientes:

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. 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.**

**Con este criterio se medirá la visión espacial desarrollada y la capacidad para representar en los sistemas axonométrico o caballera, poliedros, prismas y pirámides, cilindros y conos, utilizando los abatimientos de los planos coordenados como herramienta, cuando sea necesario. Asimismo se evaluará la capacidad para hacer un corte por un plano dado por sus elementos, en uno de los cuerpos representados.**

2º) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Con la aplicación de este criterio se pretende averiguar el nivel alcanzado por el alumnado en los estándares siguientes:

3.1. Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección.

3.2. Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios.

3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías.

### **Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos**

**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.**

**Con este criterio se quiere conocer en qué medida el estudiante interrelaciona los contenidos adquiridos a lo largo de toda la etapa, y los utiliza 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.**

1º) Comunicación lingüística.

3º) Competencia digital.

6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Con la aplicación de este criterio se pretende averiguar el nivel alcanzado por el alumnado en los estándares siguientes:

1.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo técnico.

1.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.

.

1.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.

1.4. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias,

tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.

**2. 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.**

**Con este criterio se quiere valorar la capacidad para presentar un proyecto sencillo, escogiendo en cada momento los recursos gráficos, en función del tipo de dibujo y del objetivo final. Este criterio es aplicable a todos los bloques de este currículo, ya que se podrán usar los recursos gráficos para representar otras formas planas o tridimensionales.**

3º) Competencia digital.

5º) Competencias sociales y cívicas.

Con la aplicación de este criterio se pretende averiguar el nivel alcanzado por el alumnado en los estándares siguientes:

2.1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.

2.2. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de 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. .

### **III.3. EVALUACIÓN EN DIBUJO TÉCNICO I Y II**

#### **III.3.1.CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y RECUPERACIÓN**

La nota final de calificación será el resultado de sumar 2 instrumentos de evaluación a los que se asigna un porcentaje distinto.

Los instrumentos de evaluación y los porcentajes correspondientes son:

- Actividades, ejercicios y problemas resueltos a lápiz o a tinta que será imprescindible entregar en los plazos señalados, los cuales se indicarán cuando se hace la propuesta. Este instrumento representa el 30% de la nota final. El hecho de entregar las actividades fuera de plazo tiene como consecuencia una reducción sustancial en la nota de la actividad, en función del retraso producido, llegando a ser cero si se entregan en el examen final de curso.
- Pruebas objetivas, con sus recuperaciones correspondientes en caso de que el alumno no supere la nota de 5. El porcentaje asignado a este instrumento de evaluación, que será del 70%.

**Es imprescindible tener aprobados todos los bloques de contenido para aprobar la asignatura y alcanzar los estándares de aprendizaje esenciales citados anteriormente.**

**Se realizarán pruebas parciales de los diferentes contenidos que constituyen cada bloque, siendo necesario obtener una puntuación de 3.5 como mínimo para hacer media.**

**A los exámenes de recuperación pueden asistir los alumnos que, aun habiendo aprobado, deseen subir nota.**

### **III.3.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN DE LA PRUEBA EXTRAORDINARIA.**

Los alumnos que no superen la asignatura durante el curso podrán realizar una prueba final y otra extraordinaria en Junio, si fuese necesaria.

Nota: Los alumnos sólo recuperarán el bloque de contenidos que tengan pendiente.

### **III.3.3. CRITERIOS DE RECUPERACIÓN DEL ALUMNADO DE 2º DE BACHILLERATO CON DIBUJO TECNICO I PENDIENTE**

Se establece un plan personal con la finalidad de que el alumno pueda alcanzar los objetivos del curso.

Este plan incluye la realización, tanto de las actividades propuestas para los alumnos de 1º de Bachillerato, como de los exámenes que ellos vayan realizando.

Sobre la parte estudiada antes de su incorporación al Centro, el alumno deberá recuperarla en el caso que no pueda presentar justificación de haberla superado en el Centro de donde procede.

El sistema de evaluación y calificación es el correspondiente al curso de primero. Si el alumno no aprobase por evaluaciones se podrá presentar a la prueba extraordinaria. Esta prueba englobará los estándares esenciales expresados en esta programación y que son imprescindibles para aprobar la asignatura.

El hecho de aprobar Dibujo Técnico II no garantiza aprobar Dibujo Técnico I a un alumno que tenía esta materia pendiente ya que muchos contenidos de Dibujo Técnico I no tienen continuidad en Dibujo Técnico II.

### **III.4. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS**

Se utilizarán los recursos siguientes dependiendo de la idoneidad de cada tema tratado:

- Apuntes diversos sobre los contenidos de la Programación
- Libros técnicos y material didáctico del departamento
- Materiales digitales elaborados por el profesor
- Materiales digitales obtenidos de Internet
- Ordenador y cañón de proyección en el aula
- Modelos piezas geométricas y de piezas industriales
- Pizarra
- Instrumentos de dibujo

### **IV. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES**

Colaboraremos, como en cursos anteriores, en visitas a exposiciones, concursos u otras actividades complementarias diseñadas por nuestro departamento o en colaboración con otros departamentos y que consideremos interesantes por su vinculación con nuestra asignatura. Estas actividades irán dirigidas a todos los alumnos del Centro, estableciéndose categorías en función de los niveles y cursos.

Todos los miembros del departamento colaboran en estas actividades.



## **V. CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DEL DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN Y DE LA PRÁCTICA DOCENTE. INDICADORES DE LOGRO.**

### **A-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, recogándose las observaciones pertinentes y las incidencias en el Libro de Actas del Departamento.

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

#### **CONCEPTO**

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:

- 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, significatividad 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 TIC, si se han incluido las medidas transversales, si han realizado actividades de carácter interdisciplinar...

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

- **Motivación del alumnado**
- **Tratamiento de la diversidad**
- **Actividades de aula**
- **Evaluación**
- **Programación**

Indicadores para cada ámbito o dimensión:

**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

**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

**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

### **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

### **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 temporalización 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.
- Rúbrica de autoevaluación: facilita 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 1**

### **INFORMACIÓN PARA LOS ALUMNOS Y SUS FAMILIAS.**

Los profesores que integran departamento de Dibujo, entregarán en mano al alumnado, el documento en el que se especifica con claridad los contenidos, criterios de calificación e instrumentos de evaluación del aprendizaje, para que lo hagan llegar a sus familias.

Para confirmar que el documento llega efectivamente a sus destinatarios, informaremos a las familias de su entrega a través de la plataforma Yedra.

En el documento, también se les remite a la página web del IES Las Llamas, donde pueden encontrar la programación completa de las diferentes materias.

Para que los alumnos puedan consultar esta información en cualquier momento, estará expuesta, tanto en el aula de Dibujo Técnico como en el taller de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

**IES LAS LLAMAS CURSO 2018-19**  
**PRIMER CURSO DE ESO. Educación Plástica, Visual y Audiovisual**  
**EXTRACTO DE LA PROGRAMACIÓN-INFORMACIÓN PARA LOS**  
**ALUMNOS Y SUS FAMILIAS**  
(Pueden encontrar la programación completa en [WWW.ieslasllamas.es](http://WWW.ieslasllamas.es))

**A- CONTENIDOS**

**Bloque 1. Expresión plástica**

- Los elementos configuradores del lenguaje visual.
- La composición: Tipos. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.
- Técnicas gráfico plásticas.
- El proceso de creación.

**Bloque 2. Comunicación audiovisual**

- La percepción visual.
- La imagen.
- Comunicación visual y audiovisual

**Bloque 3. Dibujo técnico**

- Geometría plana.
- Introducción sistema diédrico desde su aplicación a las vistas de los volúmenes básicos. Iniciación a la normalización.
- Perspectiva: tipos. Construcción en caballera de volúmenes elementales.

**B- DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS**

Se trabajarán los tres bloques de contenidos simultáneamente a lo largo del curso. La metodología que vamos a seguir se basará en trabajar los contenidos a través de explicaciones teóricas (combinando el soporte digital con la pizarra) y láminas que intercalarán los bloques de expresión. Una selección de trabajos será subida al blog de aula para su exposición y consulta. Por otra parte, en coordinación con el resto de profesorado del departamento, podrán plantearse visitas a exposiciones o centros de creación/difusión artística como el Centro Botín o el Museo Guggenheim Bilbao.

**C- EVALUACIÓN**

**Procedimientos de evaluación:**

Todo lo que se realice en la asignatura se valorará, el trabajo diario que es mayormente en clase, las pruebas escritas y cualquier otro trabajo de exposición oral, así como las actitudes mostradas.

Es preciso hacer todos los ejercicios de clase, también guardar y conservar en buenas condiciones las actividades y los apuntes. Para ello los alumnos aportarán una carpeta donde guardarán de manera cronológica estas evidencias de su aprendizaje.

Las actividades del curso se desarrollarán prioritariamente en el tiempo de clase.

También en tiempo de clase se celebrarán pruebas de conocimiento (al menos una por evaluación).

Si se suspende la evaluación, el alumno tiene derecho a una recuperación que podrá consistir en la resolución de actividades similares a las desarrolladas en clase.

Para los alumnos que suspendan la evaluación final ordinaria se prevé una prueba de conocimiento extraordinaria. Deberán presentar además todas las actividades de curso correctamente resueltas y/o corregidas en la citada carpeta.

### **Criterios de calificación**

La nota final será el resultado de sumar 3 instrumentos de evaluación a los que se asigna un porcentaje distinto.

- **Actividades**, láminas de dibujo técnico o artístico, apuntes y otras actividades que será imprescindible entregar en los plazos señalados, los cuales se indicaran cuando se hace la propuesta. Este instrumento representa el 50 % de la nota final.
- **Pruebas** objetivas, al menos una por evaluación, que suponen el 30 % de la nota final.
- **Actitud y esfuerzo**, que engloba aspectos como la dedicación y el respeto a las normas acordadas en clase. Este instrumento supone un 20 % de la nota final.

### **Imprescindible para aprobar la asignatura.**

#### **Diversas consideraciones.**

- Es necesario tener un cinco sobre diez de media de los tres instrumentos de evaluación.
- Todas las actividades propuestas se realizarán en clase, salvo que se indique alguna tarea para casa, pero siempre de manera extraordinaria.
- Se fijará un plazo de entrega para cada actividad, que se devolverá evaluada incluyendo posibles correcciones.
- Las láminas terminadas y evaluadas estarán siempre en el aula, dentro de la carpeta personal de cada alumno, a disposición del profesor, que puede supervisarla en todo momento.

- Si un alumno no se presenta a una prueba objetiva, podrá realizarla en otra sesión sólo si presenta un justificante válido.
- Si un alumno copia en un examen, éste queda anulado y el alumno pierde el derecho a la recuperación del mismo.
- Si se suspende una actividad de curso, el alumno podrá corregirla/ repetirla para obtener una nota que no será superior al 5.
- Si se entrega una actividad de curso con retraso, la nota obtenida no será superior a 5.

### Instrumentos de Evaluación

- Carpeta de evidencias de aprendizaje con las actividades desarrolladas durante el curso. Éstas actividades responden a los contenidos del curso y la adquisición de las competencias clave.
- Pruebas objetivas, que atenderán al mismo criterio.

### Instrumentos de calificación: Rúbrica con indicadores de logro

#### **RÚBRICA Educación Plástica y Visual y audiovisual 1º de ESO**

<u>BLOQUE 1. Expresión plástica</u>	
1-4. INSUFICIENTE	<b>Es incapaz</b> de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos visuales en esquemas compositivos básicos siguiendo un proceso creativo sencillo y utilizando técnicas gráfico plásticas diversas.
5. APROBADO	<b>Con refuerzo</b> es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos visuales en esquemas compositivos básicos siguiendo un proceso creativo sencillo y utilizando técnicas gráfico plásticas diversas
6. BIEN	Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos visuales en esquemas compositivos básicos siguiendo un proceso creativo sencillo y utilizando técnicas gráfico plásticas diversas <b>de manera autónoma.</b>
7-8. NOTABLE	Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos visuales en esquemas compositivos <b>complejos</b> siguiendo un proceso creativo personal y utilizando técnicas gráfico plásticas diversas <b>de manera destacable.</b>

9-10. SOBRESALIENTE Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos visuales en esquemas compositivos **complejos** siguiendo un proceso creativo personal y utilizando técnicas gráfico plásticas diversas **de manera creativa**.

#### BLOQUE 2. Comunicación audiovisual

1-4. INSUFICIENTE **Es incapaz** de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos que intervienen en la percepción y construcción de imágenes visuales, audiovisuales y multimedia empleando diversos recursos tanto analógicos como digitales.

5. APROBADO **Con refuerzo** es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos que intervienen en la percepción y construcción de imágenes visuales, audiovisuales y multimedia empleando diversos recursos tanto analógicos como digitales.

6. BIEN Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos que intervienen en la percepción y construcción de imágenes visuales, audiovisuales y multimedia empleando diversos recursos tanto analógicos como digitales **de manera autónoma**.

7-8. NOTABLE Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos y **complejos** que intervienen en la percepción y construcción de imágenes visuales, audiovisuales y multimedia empleando diversos recursos tanto analógicos como digitales **de manera destacable**.

9-10. SOBRESALIENTE Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos y **complejos** que intervienen en la percepción y construcción de imágenes visuales, audiovisuales y multimedia empleando diversos recursos tanto analógicos como digitales **de manera creativa**.

#### BLOQUE 3. Dibujo técnico



1-4. INSUFICIENTE	<b>Es incapaz</b> de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos que intervienen en la construcción de formas geométricas y/o la representación objetiva de la realidad.
5. APROBADO	<b>Con refuerzo</b> es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos que intervienen en la construcción de formas geométricas y/o la representación objetiva de la realidad.
6. BIEN	Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos que intervienen en la construcción de formas geométricas y/o la representación objetiva de la realidad <b>de manera autónoma.</b>
7-8. NOTABLE	Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos y <b>complejos</b> que intervienen en la construcción de formas geométricas y/o la representación objetiva de la realidad <b>de manera destacable, ofreciendo resultados limpios.</b>
9-10. SOBRESALIENTE	Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos y <b>complejos</b> que intervienen en la construcción de formas geométricas y/o la representación objetiva de la realidad <b>de manera destacable, ofreciendo resultados limpios y precisos.</b>

**(Pueden encontrar la programación completa en [WWW.ieslasllamas.es](http://WWW.ieslasllamas.es))**

## **A-CONTENIDOS**

### **Bloque 1. Expresión plástica**

- Los elementos configuradores del lenguaje visual.
- La composición: Tipos. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.
- Técnicas gráfico plásticas.
- El proceso de creación.

### **Bloque 2. Comunicación audiovisual**

- La percepción visual.
- La imagen.
- Comunicación visual y audiovisual

### **Bloque 3. Dibujo técnico**

- Geometría plana.
- Introducción sistema diédrico desde su aplicación a las vistas de los volúmenes básicos. Iniciación a la normalización.
- Perspectiva: tipos. Construcción en caballera de volúmenes elementales.

## **B- DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS**

Se trabajarán los tres bloques de contenidos simultáneamente a lo largo del curso. La metodología que vamos a seguir se basará en trabajar los contenidos a través de explicaciones teóricas (combinando el soporte digital con la pizarra) y láminas que intercalarán los bloques de expresión. Una selección de trabajos será subida al blog de aula para su exposición y consulta. Por otra parte, en coordinación con el resto de profesorado del departamento, podrán plantearse visitas a exposiciones o centros de creación/difusión artística como el Centro Botín o el Museo Guggenheim Bilbao.

## **C- EVALUACIÓN**

### **Procedimientos de evaluación:**

Todo lo que se realice en la asignatura se valorará, el trabajo diario que es mayormente en clase, las pruebas escritas y cualquier otro trabajo de exposición oral, así como las actitudes mostradas.

Es preciso hacer todos los ejercicios de clase, también guardar y conservar en buenas condiciones las actividades y los apuntes. Para ello los alumnos aportarán una carpeta donde guardarán de manera cronológica estas evidencias de su aprendizaje.

Las actividades del curso se desarrollarán prioritariamente en el tiempo de clase.

También en tiempo de clase se celebrarán pruebas de conocimiento (al menos una por evaluación).

Si se suspende la evaluación, el alumno tiene derecho a una recuperación que podrá consistir en la resolución de actividades similares a las desarrolladas en clase.

Para los alumnos que suspendan la evaluación final ordinaria se prevé una prueba de conocimiento extraordinaria. Deberán presentar además todas las actividades de curso correctamente resueltas y/o corregidas en la citada carpeta.

### **Criterios de calificación**

La nota final será el resultado de sumar 3 instrumentos de evaluación a los que se asigna un porcentaje distinto.

- **Actividades**, láminas de dibujo técnico o artístico, apuntes y otras actividades que será imprescindible entregar en los plazos señalados, los cuales se indicaran cuando se hace la propuesta. Este instrumento representa el 50 % de la nota final.
- **Pruebas** objetivas, al menos una por evaluación, que suponen el 30 % de la nota final.
- **Actitud y esfuerzo**, que engloba aspectos como la dedicación y el respeto a las normas acordadas en clase. Este instrumento supone un 20 % de la nota final.

### **Imprescindible para aprobar la asignatura.**

#### **Diversas consideraciones.**

- Es necesario tener un cinco sobre diez de media de los tres instrumentos de evaluación.
- Todas las actividades propuestas se realizarán en clase, salvo que se indique alguna tarea para casa, pero siempre de manera extraordinaria.
- Se fijará un plazo de entrega para cada actividad, que se devolverá evaluada incluyendo posibles correcciones.
- Las láminas terminadas y evaluadas estarán siempre en el aula, dentro de la carpeta personal de cada alumno, a disposición del profesor, que puede supervisarla en todo momento.
- Si un alumno no se presenta a una prueba objetiva, podrá realizarla en otra sesión sólo si presenta un justificante válido.
- Si un alumno copia en un examen, éste queda anulado y el alumno pierde el derecho a la recuperación del mismo.
- Si se suspende una actividad de curso, el alumno podrá corregirla/ repetirla para obtener una nota que no será superior al 5.
- Si se entrega una actividad de curso con retraso, la nota obtenida no será superior a 5.

### Instrumentos de Evaluación

- Carpeta de evidencias de aprendizaje con las actividades desarrolladas durante el curso. Éstas actividades responden a los contenidos del curso y la adquisición de las competencias clave.
- Pruebas objetivas, que atenderán al mismo criterio.

### Instrumentos de calificación; Rúbrica con indicadores de logro

#### RÚBRICA Educación Plástica y Visual y audiovisual 3º de ESO

<u>BLOQUE 1. Expresión plástica</u>	
1-4. INSUFICIENTE	<b>Es incapaz</b> de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos visuales en esquemas compositivos básicos siguiendo un proceso creativo sencillo y utilizando técnicas gráfico plásticas diversas.
5. APROBADO	<b>Con refuerzo</b> es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos visuales en esquemas compositivos básicos siguiendo un proceso creativo sencillo y utilizando técnicas gráfico plásticas diversas
6. BIEN	Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos visuales en esquemas compositivos básicos siguiendo un proceso creativo sencillo y utilizando técnicas gráfico plásticas diversas <b>de manera autónoma.</b>
7-8. NOTABLE	Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos visuales en esquemas compositivos <b>complejos</b> siguiendo un proceso creativo personal y utilizando técnicas gráfico plásticas diversas <b>de manera destacable.</b>
9-10. SOBRESALIENTE	Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos visuales en esquemas compositivos <b>complejos</b> siguiendo un proceso creativo personal y utilizando técnicas gráfico plásticas diversas <b>de manera creativa.</b>
<u>BLOQUE 2. Comunicación audiovisual</u>	

1-4. INSUFICIENTE	<b>Es incapaz</b> de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos que intervienen en la percepción y construcción de imágenes visuales, audiovisuales y multimedia empleando diversos recursos tanto analógicos como digitales.
5. APROBADO	<b>Con refuerzo</b> es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos que intervienen en la percepción y construcción de imágenes visuales, audiovisuales y multimedia empleando diversos recursos tanto analógicos como digitales.
6. BIEN	Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos que intervienen en la percepción y construcción de imágenes visuales, audiovisuales y multimedia empleando diversos recursos tanto analógicos como digitales <b>de manera autónoma.</b>
7-8. NOTABLE	Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos y <b>complejos</b> que intervienen en la percepción y construcción de imágenes visuales, audiovisuales y multimedia empleando diversos recursos tanto analógicos como digitales <b>de manera destacable.</b>
9-10. SOBRESALIENTE	Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos y <b>complejos</b> que intervienen en la percepción y construcción de imágenes visuales, audiovisuales y multimedia empleando diversos recursos tanto analógicos como digitales <b>de manera creativa.</b>
<b>BLOQUE 3. Dibujo técnico</b>	
1-4. INSUFICIENTE	<b>Es incapaz</b> de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos que intervienen en la construcción de formas geométricas y/o la representación objetiva de la realidad.

5. APROBADO	<b>Con refuerzo</b> es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos que intervienen en la construcción de formas geométricas y/o la representación objetiva de la realidad.
6. BIEN	Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos que intervienen en la construcción de formas geométricas y/o la representación objetiva de la realidad <b>de manera autónoma.</b>
7-8. NOTABLE	Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos y <b>complejos</b> que intervienen en la construcción de formas geométricas y/o la representación objetiva de la realidad <b>de manera destacable, ofreciendo resultados limpios.</b>
9-10. SOBRESALIENTE	Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos y <b>complejos</b> que intervienen en la construcción de formas geométricas y/o la representación objetiva de la realidad <b>de manera destacable, ofreciendo resultados limpios y precisos.</b>

**IES LAS LLAMAS CURSO 2018-19**  
**CUARTO CURSO DE ESO. Educación Plástica, Visual y Audiovisual.**  
**EXTRACTO DE LA PROGRAMACIÓN-INFORMACIÓN PARA LOS**  
**ALUMNOS Y SUS FAMILIAS**  
(Pueden encontrar la programación completa en [WWW.ieslasllamas.es](http://WWW.ieslasllamas.es))

**A-CONTENIDOS**

**Bloque 1: Expresión plástica**

- Valores expresivos de los elementos del lenguaje plástico y visual: punto línea, plano, iluminación y textura.
- Materiales y soportes según las diferentes técnicas del lenguaje plástico y visual.
- Análisis y apreciación de diferentes manifestaciones artísticas de todos los tiempos,  
estilos y técnicas más destacable

**Bloque 2: Dibujo Técnico**

Geometría Plana.

- Geometría descriptiva. Tipos de proyección.
- Sistema diédrico, sistema axonométrico, perspectiva caballera, perspectiva cónica.

**Bloque 3: Fundamentos del diseño**

- La comunicación visual: elementos y finalidades.
- Áreas del diseño: diseño gráfico, de interiores, modas...Finalidades.
- La imagen corporativa.

**Bloque 4: Lenguaje audiovisual y multimedia**

- Lenguaje audiovisual. Características.
- Diseño publicitario: fundamentos y estilos. Elementos y composición de los mensajes publicitarios.
- Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen. Infografía, arte interactivo y videoarte.

**B- DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS:**

Se trabajarán los tres bloques de contenidos simultáneamente a lo largo del

curso. La metodología que vamos a seguir se basará en trabajar los contenidos a través de explicaciones teóricas (combinando el soporte digital con la pizarra) y láminas que intercalarán los bloques de expresión. Una selección de trabajos será subida al blog de aula para su exposición y consulta. Por otra parte, en coordinación con el resto de profesorado del departamento, podrán plantearse visitas a exposiciones o centros de creación/difusión artística como el Centro Botín o el Museo Guggenheim Bilbao.

## **C- EVALUACIÓN**

### **Procedimientos de evaluación:**

Todo lo que se realice en la asignatura se valorará, el trabajo diario que es mayormente en clase, las pruebas escritas y cualquier otro trabajo de exposición oral, así como las actitudes mostradas.

Es preciso hacer todos los ejercicios de clase, también guardar y conservar en buenas condiciones las actividades y los apuntes. Para ello los alumnos aportarán una carpeta donde guardarán de manera cronológica estas evidencias de su aprendizaje.

Las actividades del curso se desarrollarán prioritariamente en el tiempo de clase.

También en tiempo de clase se celebrarán pruebas de conocimiento (al menos una por evaluación).

Si se suspende la evaluación, el alumno tiene derecho a una recuperación que podrá consistir en la resolución de actividades similares a las desarrolladas en clase.

Para los alumnos que suspendan la evaluación final ordinaria se prevé una prueba de conocimiento extraordinaria. Deberán presentar además todas las actividades de curso correctamente resueltas y/o corregidas en la citada carpeta.

### **Criterios de calificación**

La nota final será el resultado de sumar 3 instrumentos de evaluación a los que se asigna un porcentaje distinto.

- **Actividades**, láminas de dibujo técnico o artístico, apuntes y otras actividades que será imprescindible entregar en los plazos señalados, los cuales se indicaran cuando se hace la propuesta. Este instrumento representa el 50 % de la nota final.
- **Pruebas** objetivas, al menos una por evaluación, que suponen el 30 % de la nota final.
- **Actitud y esfuerzo**, que engloba aspectos como la dedicación y el respeto a las normas acordadas en clase. Este instrumento supone un 20 % de la nota final.



### **Imprescindible para aprobar la asignatura.**

#### **Diversas consideraciones.**

- Es necesario tener un cinco sobre diez de media de los tres instrumentos de evaluación.
- Todas las actividades propuestas se realizarán en clase, salvo que se indique alguna tarea para casa, pero siempre de manera extraordinaria.
- Se fijará un plazo de entrega para cada actividad, que se devolverá evaluada incluyendo posibles correcciones.
- Las láminas terminadas y evaluadas estarán siempre en el aula, dentro de la carpeta personal de cada alumno, a disposición del profesor, que puede supervisarla en todo momento.
- Si un alumno no se presenta a una prueba objetiva, podrá realizarla en otra sesión sólo si presenta un justificante válido.
- Si un alumno copia en un examen, éste queda anulado y el alumno pierde el derecho a la recuperación del mismo.
- Si se suspende una actividad de curso, el alumno podrá corregirla/ repetirla para obtener una nota que no será superior al 5.
- Si se entrega una actividad de curso con retraso, la nota obtenida no será superior a 5.

#### **Instrumentos de Evaluación**

- Carpeta de evidencias de aprendizaje con las actividades desarrolladas durante el curso. Éstas actividades responden a los contenidos del curso y la adquisición de las competencias clave.
- Pruebas objetivas, que atenderán al mismo criterio.

#### **-Instrumentos de calificación. Rúbrica con indicadores de logro**

### **RÚBRICA Educación Plástica y Visual y audiovisual 4º ESO**

#### **BLOQUE 1. Expresión plástica**

<b>1-4. INSUFICIENTE</b>	<b>Es incapaz</b> de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos visuales en esquemas compositivos básicos presentes en diferentes manifestaciones artísticas de todos los tiempos, siguiendo un proceso creativo sencillo y utilizando técnicas gráfico plásticas diversas.
--------------------------	---

5. APROBADO	<b>Con refuerzo</b> es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos visuales en esquemas compositivos básicos presentes en diferentes manifestaciones artísticas de todos los tiempos, siguiendo un proceso creativo sencillo y utilizando técnicas gráfico plásticas diversas
6. BIEN	Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos visuales en esquemas compositivos básicos presentes en diferentes manifestaciones artísticas de todos los tiempos, siguiendo un proceso creativo sencillo y utilizando técnicas gráfico plásticas diversas <b>de manera autónoma.</b>
7-8. NOTABLE	Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos visuales en esquemas compositivos <b>complejos</b> presentes en diferentes manifestaciones artísticas de todos los tiempos, siguiendo un proceso creativo personal y utilizando técnicas gráfico plásticas diversas <b>de manera destacable.</b>
9-10. SOBRESALIENTE	Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos visuales en esquemas compositivos <b>complejos</b> presentes en diferentes manifestaciones artísticas de todos los tiempos, siguiendo un proceso creativo personal y utilizando técnicas gráfico plásticas diversas <b>de manera creativa.</b>
<b>BLOQUE 2. Dibujo técnico</b>	
1-4. INSUFICIENTE	<b>Es incapaz</b> de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos que intervienen en la construcción de formas geométricas y/o la representación objetiva de la realidad empleando diversos recursos tanto analógicos como digitales.
5. APROBADO	<b>Con refuerzo</b> es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos que intervienen en la construcción de formas geométricas y/o la representación objetiva de la realidad empleando diversos recursos tanto analógicos como digitales.

6. BIEN	Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos que intervienen en la construcción de formas geométricas y/o la representación objetiva de la realidad <b>de manera autónoma</b> empleando diversos recursos tanto analógicos como digitales.
7-8. NOTABLE	Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos y <b>complejos</b> que intervienen en la construcción de formas geométricas y/o la representación objetiva de la realidad <b>de manera destacable, ofreciendo resultados limpios</b> y empleando diversos recursos tanto analógicos como digitales.
9-10. SOBRESALIENTE	Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos y <b>complejos</b> que intervienen en la construcción de formas geométricas y/o la representación objetiva de la realidad <b>de manera destacable, ofreciendo resultados limpios y precisos</b> , empleando diversos recursos tanto analógicos como digitales.
<b>BLOQUE 3. Fundamentos del diseño</b>	
1-4. INSUFICIENTE	<b>Es incapaz</b> de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos que intervienen en las distintas áreas del diseño y la comunicación visual, empleando diversas técnicas y procesos tanto analógicos como digitales.
5. APROBADO	<b>Con refuerzo</b> es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos que intervienen en las distintas áreas del diseño y la comunicación visual, empleando diversas técnicas y procesos tanto analógicos como digitales.
6. BIEN	Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos que intervienen en las distintas áreas del diseño y la comunicación visual, empleando diversas técnicas y procesos tanto analógicos como digitales <b>de manera autónoma</b> .

7-8. NOTABLE Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos y **complejos** que intervienen en las distintas áreas del diseño y la comunicación visual, empleando diversas técnicas y procesos tanto analógicos como digitales **de manera destacable.**

9-10. SOBRESALIENTE Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos y **complejos** que intervienen en las distintas áreas del diseño y la comunicación visual, empleando diversas técnicas y procesos tanto analógicos como digitales **de manera creativa.**

#### BLOQUE 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

1-4. INSUFICIENTE **Es incapaz** de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos que intervienen en la percepción y construcción de imágenes visuales, audiovisuales y multimedia empleando diversos recursos tanto analógicos como digitales.

5. APROBADO **Con refuerzo** es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos que intervienen en la percepción y construcción de imágenes visuales, audiovisuales y multimedia empleando diversos recursos tanto analógicos como digitales.

6. BIEN Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos que intervienen en la percepción y construcción de imágenes visuales, audiovisuales y multimedia empleando diversos recursos tanto analógicos como digitales **de manera autónoma.**

7-8. NOTABLE Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos y **complejos** que intervienen en la percepción y construcción de imágenes visuales, audiovisuales y multimedia empleando diversos recursos tanto analógicos como digitales **de manera destacable.**

9-10. SOBRESALIENTE	Es capaz de reconocer y/o utilizar correctamente los elementos básicos y <b>complejos</b> que intervienen en la percepción y construcción de imágenes visuales, audiovisuales y multimedia empleando diversos recursos tanto analógicos como digitales <b>de manera creativa.</b>
---------------------	---

#### **II.9.4. Actividades de recuperación y procedimiento de evaluación para alumnos con la asignatura pendiente**

Si se suspende una evaluación (media de actividades, pruebas objetivas -al menos una por evaluación cuantitativa- y actitud), el alumno tiene derecho a una recuperación que se realizará durante la siguiente evaluación. Ésta podrá consistir en el completamiento de las actividades incorrectamente resueltas durante la evaluación anterior o la realización de otras similares. Su superación supondrá un 5 sobre 10 a la hora de hacer media con el resto de evaluaciones cuantitativas.

Si del resultado de la media de dichas evaluaciones el alumno obtiene menos de 5, éste tendrá la posibilidad de presentarse a la prueba extraordinaria de Junio.

#### **Recuperación de la asignatura pendiente:**

Para los alumnos que tienen suspenso algún curso de la asignatura de EPVA, en cada evaluación se facilitarán trabajos sobre los contenidos pendientes, para hacer y poder recuperar así al final del curso la asignatura.

Las actividades se acompañarán de indicaciones para su correcta superación. Además, estos alumnos contarán en todo momento con la ayuda de los miembros del departamento, si esta fuera necesaria.

Se indicarán unas fechas de entrega antes de cada evaluación cuantitativa. Si los alumnos no entregan las láminas dentro de la fecha, se dará ese bloque de contenidos por suspendido, y tendrán que recuperarlo en la evaluación extraordinaria.

#### **Recuperación de la asignatura pendiente para alumnos que cursan 4º de ESO**

Para los alumnos que se han matriculado en la EPV de 4º curso, recuperarán la asignatura de cursos anteriores si superan la de 4º curso.

**IES LAS LLAMAS CURSO 2018-19  
PRIMER CURSO DE BACHILLERATO- DIBUJO TÉCNICO I  
EXTRACTO DE LA PROGRAMACIÓN-INFORMACIÓN PARA LOS  
ALUMNOS Y SUS FAMILIAS**

**(Pueden encontrar la programación completa en [WWW.ieslasllamas.es](http://WWW.ieslasllamas.es))**

**A. CONTENIDOS**

**Bloque 1. Geometría Plana y Dibujo técnico**

Trazados geométricos fundamentales en el plano

Trazado de polígonos

Proporcionalidad y semejanza

Construcción y utilización de escalas gráficas

Transformaciones geométricas elementales. Giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad.

Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces. Aplicaciones

Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales.

Aplicaciones de dibujo vectorial en 2D.

### **Bloque 2. Sistemas de representación**

Fundamentos de los sistemas de representación

Sistema Diédrico.

Sistema de planos acotados. Aplicaciones.

Sistema Axonométrico. Fundamentos del sistema.

Sistema Cónico.

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

## **B- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y RECUPERACIÓN**

La nota final de calificación será el resultado de sumar 2 instrumentos de evaluación a los que se asigna un porcentaje distinto.

Los instrumentos de evaluación y los porcentajes correspondientes son:

- Actividades, ejercicios y problemas resueltos a lápiz o a tinta que será imprescindible entregar en los plazos señalados, los cuales se indicarán cuando se hace la propuesta. Este instrumento representa el 30% de la nota final. El hecho de entregar las actividades fuera de plazo tiene como consecuencia una reducción sustancial en la nota de la actividad, en función del retraso producido, llegando a ser cero si se entregan en el examen final de curso.
- Pruebas objetivas, con sus recuperaciones correspondientes en caso de que el alumno no supere la nota de 5. El porcentaje asignado a este instrumento de evaluación, que será del 70%

**Es imprescindible tener aprobados todos los bloques de contenido para aprobar la asignatura.**

Se realizarán pruebas parciales de los diferentes contenidos que constituyen cada bloque, siendo necesario obtener una puntuación de 3.5 como mínimo para hacer media.

A los exámenes de recuperación pueden asistir los alumnos que, aun habiendo aprobado, deseen subir nota.

### **B.1- CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN DE LA PRUEBA EXTRAORDINARIA.**

Los alumnos que no superen la asignatura durante el curso podrán realizar una prueba final y otra extraordinaria en Junio, si fuese necesaria.

Nota: Los alumnos sólo recuperarán el bloque de contenidos que tengan pendiente.

### **B.2- CRITERIOS DE RECUPERACIÓN DEL ALUMNADO DE 2º DE BACHILLERATO CON DIBUJO TÉCNICO I PENDIENTE**

Se establece un plan personal con la finalidad de que el alumno pueda alcanzar los objetivos del curso.

Este plan incluye la realización, tanto de las actividades propuestas para los alumnos de 1º de Bachillerato, como de los exámenes que ellos vayan realizando.

Sobre la parte estudiada antes de su incorporación al Centro, el alumno deberá recuperarla en el caso que no pueda presentar justificación de haberla superado en el Centro de donde procede.

El sistema de evaluación y calificación es el correspondiente al curso de primero. Si el alumno no aprobase por evaluaciones se podrá presentar a la prueba extraordinaria. Esta prueba englobará los estándares esenciales expresados en esta programación y que son imprescindibles para aprobar la asignatura.

El hecho de aprobar Dibujo Técnico II no garantiza aprobar Dibujo Técnico I a un alumno que tenía esta materia pendiente ya que muchos contenidos de Dibujo Técnico I no tienen continuidad en Dibujo Técnico II.

## **IES LAS LLAMAS CURSO 2018-19**

### **SEGUNDO CURSO DE BACHILLERATO- DIBUJO TÉCNICO II EXTRACTO DE LA PROGRAMACIÓN-INFORMACIÓN PARA LOS ALUMNOS Y SUS FAMILIAS**

**(Pueden encontrar la programación completa en [WWW.ieslasllamas.es](http://WWW.ieslasllamas.es))**

#### **A- CONTENIDOS**

##### **Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico**

- > Resolución de problemas geométricos:
- > Relación entre los ángulos y la circunferencia. Arco capaz.



- Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. 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.
- Transformaciones geométricas:
- Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia.

## **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.
- Giro de un cuerpo geométrico.
- Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones.
- Construcción de figuras planas.
- Afinidad entre proyecciones.
- Problema inverso al abatimiento.
- Distancias entre elementos. Aplicaciones.
- 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.
- 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.

## **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.

## **B-CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y RECUPERACIÓN**

La nota final de calificación será el resultado de sumar 2 instrumentos de evaluación a los que se asigna un porcentaje distinto.

Los instrumentos de evaluación y los porcentajes correspondientes son:

- Actividades, ejercicios y problemas resueltos a lápiz o a tinta que será imprescindible entregar en los plazos señalados, los cuales se indicarán cuando se hace la propuesta. Este instrumento representa el 30% de la nota final. El hecho de entregar las actividades fuera de plazo tiene como consecuencia una reducción sustancial en la nota de la actividad, en función del retraso producido, llegando a ser cero si se entregan en el examen final de curso.
- Pruebas objetivas, con sus recuperaciones correspondientes en caso de que el alumno no supere la nota de 5. El porcentaje asignado a este instrumento de evaluación, que será del 70%

**Es imprescindible tener aprobados todos los bloques de contenido para aprobar la asignatura.**

**Se realizarán pruebas parciales de los diferentes contenidos que constituyen cada bloque, siendo necesario obtener una puntuación de 3.5 como mínimo para hacer media.**

**A los exámenes de recuperación pueden asistir los alumnos que, aun habiendo aprobado, deseen subir nota.**

### **B.1- CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN DE LA PRUEBA EXTRAORDINARIA.**

Los alumnos que no superen la asignatura durante el curso podrán realizar una prueba final y otra extraordinaria en Junio, si fuese necesaria.

Nota: Los alumnos sólo recuperarán el bloque de contenidos que tengan pendiente.

### **B.2- CRITERIOS DE RECUPERACIÓN DEL ALUMNADO DE 2º DE BACHILLERATO CON DIBUJO TÉCNICO I PENDIENTE**

Se establece un plan personal con la finalidad de que el alumno pueda alcanzar los objetivos del curso.

Este plan incluye la realización, tanto de las actividades propuestas para los alumnos de 1º de Bachillerato, como de los exámenes que ellos vayan realizando.

Sobre la parte estudiada antes de su incorporación al Centro, el alumno deberá recuperarla en el caso que no pueda presentar justificación de haberla superado en el Centro de donde procede.

El sistema de evaluación y calificación es el correspondiente al curso de primero. Si el alumno no aprobase por evaluaciones se podrá presentar a la prueba extraordinaria. Esta prueba englobará los estándares esenciales expresados en esta programación y que son imprescindibles para aprobar la asignatura.

El hecho de aprobar Dibujo Técnico II no garantiza aprobar Dibujo Técnico I a un alumno que tenía esta materia pendiente ya que muchos contenidos de Dibujo Técnico I no tienen continuidad en Dibujo Técnico II.

