

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL I

CURSO 2023-24

INFORMACIÓN PARA EL ALUMNADO Y SUS FAMILIAS
Programación completa en www.ieslasllamas.es



I - MATERIAL NECESARIO:

Para trabajar a lo largo del curso serán necesario el material que aparece en la siguiente tabla:

- Hojas blancas tamaño DIN A4	- Escuadra y cartabón tamaño medio sin cantos
- 10 hojas DIN A4 130 gr (Canson Basik o similar)	- Regla de 30 cm
- Lápices 2H y 3B, sacapuntas y goma de borrar	- Compás
- Lápices de colores (mejor acuarelables)	- Carpeta/funda/bolsa para guardar todo el material de trabajo
- Rotuladores de 2 puntas	

II - ORGANIZACIÓN GENERAL DEL CURSO:

A. COMPETENCIAS Y CRITERIOS:

COMP. ESP.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALOR	UD
1 10%	1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, valorando y describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género utilizando un vocabulario específico del ámbito técnico y artístico y de la imagen.	5%	5,6
	1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico , especialmente el que se encuentra en su entorno más cercano, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.	5%	1,2, 3,4, 5 y 6
2 15%	2.1. Explicar, de forma razonada , la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.	5%	1,2
	2.2. Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas , incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	5%	1,2
	2.3. Identificar las diferentes fases del proceso creativo que median entre la idea y el producto final y dotar de importancia a cada una de ellas, así como las dificultades, problemáticas y emociones que puedan surgir al transitar por dichas fases.	5%	1,2, 3 y 4.
3 5%	3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas , analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.	2,5%	6
	3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, identificando y compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta .	2,5%	6

4 10%	4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos , así como sus distintos procesos y resultados, sus inconvenientes y ventajas y su idoneidad, en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.	5%	3
	4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas , estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	5%	1,2, 3,4, 5 y 6
5 15%	5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes , desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica combinando, cuando proceda, diferentes lenguajes grafico-plásticos y artísticos y diferentes técnicas.	5%	4
	5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas , justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito demostrando un conocimiento adecuado de los mismos.	10%	3,4
6 5%	6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto (desde el entorno más cercano hasta el ámbito universal), a través del análisis de los aspectos formales y conceptuales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales y anteriores, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa.	2,5%	5,6
	6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias , mostrando una visión personal del mundo que le rodea y de sus propias ideas y emociones, aumentando progresivamente su autoestima y el conocimiento de sí mismo y sus iguales, aprendiendo a relacionarse mejor y a situarse en la sociedad.	2,5%	5,6
7 20%	7.1. Planificar y realizar un proyecto artístico , con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa y conocimiento en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas y los diferentes resultados que se consiguen con los mismos.	20%	5,6
8 20%	8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas , así como los procedimientos con los que han sido realizadas y la idoneidad de los mismos, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.	2,5%	4
	8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa , de forma individual o colectiva, valorando y eligiendo las técnicas más adecuadas a la finalidad, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario .	15%	1,2
	8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva , reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	2,5%	1,2,5,6

B. UNIDADES DIDÁCTICAS Y TEMPORALIZACIÓN

UNIDADES DIDÁCTICAS	CRITERIOS EVALUACIÓN	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN	SESIONES
1ª evaluación			
1. TRAZADOS GEOMÉTRICOS BÁSICOS	1.2 2.1 2.2 2.3 8.2 8.3	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Formulario de evaluación inicial ✓ Intervención en la dinámica de la clase ✓ Portafolio de láminas ✓ Práctica de autoevaluación ✓ Prueba de ejecución técnica 	12
2. POLÍGONOS REGULARES	1.2 2.1 2.2 2.3 8.2 8.3	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Intervención en la dinámica de la clase ✓ Portafolio de láminas ✓ Práctica de coevaluación ✓ Prueba de ejecución técnica ✓ Realización de un proyecto 	14
2ª evaluación			
3. ELEMENTOS FORMALES Y SUS POSIBILIDADES EXPRESIVAS	1.2 2.3 3.1 4.1 5.2	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Intervención en la dinámica de la clase ✓ Portafolio de láminas ✓ Práctica de autoevaluación ✓ Proyecto colaborativo 	12
4. TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICAS. PROCESO CREATIVO	1.2 2.3 3.1 4.2 5.1 5.2 8.1	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Intervención en la dinámica de la clase ✓ Portafolio de láminas ✓ Práctica de coevaluación ✓ Realización de un proyecto 	14
3ª evaluación			
5. PERCEPCIÓN VISUAL	1.1 1.2 3.1 3.2 6.1 6.2 7.1 8.3	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Intervención en la dinámica de la clase ✓ Portafolio de láminas ✓ Práctica de autoevaluación. ✓ Proyecto colaborativo 	16
6. LA IMAGEN Y LA COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL	1.1 1.2 3.1 3.2 6.1 6.2 7.1 8.3	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Intervención en la dinámica de la clase ✓ Portafolio de láminas ✓ Práctica de coevaluación ✓ Realización de un proyecto colaborativo 	17

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.
2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.
3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.
4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.
5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.
6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.
7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes gráficos y artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.
8. Compartir producciones y manifestaciones gráficas y artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.

SABERES BÁSICOS

A	PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL Los géneros artísticos. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico incorporando además la perspectiva de género e intercultural. Arte y cultura de Cantabria. Las formas geométricas en el arte y entorno. Patrimonio arquitectónico y su análisis a nivel formal y geométrico.
B	ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA El lenguaje visual como forma de comunicación. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. Escala, profundidad. El claroscuro. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. Grados de iconicidad. Imagen abstracta y figurativa. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. El texto como elemento compositivo. La tipografía.
C	EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA: TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. Factores y etapas del proceso creativo: planificación, finalidad de la obra, elección de materiales y técnicas adecuadas a la finalidad, realización de bocetos y/o planos, acabado de la obra. Introducción a la geometría plana y descriptiva y trazados geométricos básicos. Elementos básicos: punto, recta, segmento, arco, circunferencia. Rectas paralelas y perpendiculares. Ángulos. Lugares geométricos: mediatriz, bisectriz. Distancias. Polígonos regulares y su trazado. Curvas técnicas. Transformaciones: simetría, traslación, semejanza. Módulos y Redes. Sistemas de representación tridimensional: planta, alzado y perfil. Perspectivas. Normalización. Su contribución al desarrollo del diseño. Rotulación Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. Materiales y procedimientos. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas. Técnicas digitales de expresión gráfico-plástica: programas de edición de imágenes y de dibujo vectorial. Recreación tridimensional e impresión 3D. Interrelación entre lenguajes.
D	IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la publicidad, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales. Introducción al lenguaje fotográfico y cinematográfico: tipos de iluminación, tipos de encuadre y angulación, movimientos de cámara, recursos narrativos básicos. Técnicas y herramientas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje. Programas y aplicaciones para móvil de edición de fotografía, sonido y vídeo.

III - EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

A. PROCEDIMIENTOS, ACTIVIDADES E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

PROCEDIMIENTOS	ACTIVIDADES	INSTRUMENTOS
OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA	<ul style="list-style-type: none">✓ Participación, intervención y aportación en la dinámica diaria de la clase.✓ Desempeños de distintas destrezas.✓ Participación en trabajos en equipos.	<ul style="list-style-type: none">- Escalas de valoración graduadas- Rúbricas- Registros de trabajo- Anecdotario
INTERACCIÓN CON Y ENTRE EL ALUMNADO	<ul style="list-style-type: none">✓ Diálogos abiertos o dirigidos✓ Prácticas de coevaluación✓ Prácticas de autoevaluación✓ Revisión del trabajo en grupo✓ Realización de entrevistas✓ Participación en debates✓ Elaboración de parrillas de criterios de valoración	<ul style="list-style-type: none">- Escalas de valoración graduadas- Rúbricas- Registros individuales- Parrillas de co y autoevaluación
ANÁLISIS DE PROCESOS, TAREAS Y PRODUCCIONES DEL ALUMNADO	<ul style="list-style-type: none">✓ Mapas conceptuales✓ Presentaciones digitales✓ Portafolio de actividades✓ Desarrollo de un proyecto✓ Trabajos plásticos	<ul style="list-style-type: none">- Escalas de valoración graduadas- Rúbricas- Registros de trabajo- Anecdotario

B. CALIFICACIÓN

CALIFICACIÓN EVALUACIONES: La calificación de cada evaluación corresponderá al grado de adquisición de las competencias trabajadas durante la misma y ponderadas en el apartado II.A.

Las diferentes actividades de evaluación serán ponderadas en relación al criterio de evaluación del cual dependan.

CALIFICACIÓN FINAL: Reflejará el grado de adquisición de las competencias a través de los criterios de evaluación que están ponderados en tablas anteriormente citadas. NO siendo esta calificación la media aritmética de las calificaciones obtenidas en las evaluaciones, sino la suma final de las notas obtenidas para cada una de las competencias específicas en las que se articula el curso.

ENTREGAS FUERA DE PLAZO: Las entregas de fuera de plazo injustificadas supondrán la reducción de la nota.

EXÁMENES Y PRUEBAS: Siempre que un alumno/a no se presente a una prueba deberá presentar un justificante médico para que dicha pueda sea reprogramada. De no ser así, se considerará no presentado y la nota será cero.

OTROS: Si un alumno/a entrega cualquier actividad realizada fuera del aula en su totalidad, esta quedará anulada.

C. RECUPERACIÓN

Todos/as los alumnos/as podrán recuperar las evaluaciones realizando y entregando las actividades propuestas para la evaluación con un nivel suficiente en las competencias que se hayan evaluado hasta el momento.

IV - CONTACTO

Profesor curso: Adrián Santiago Pejac

Contacto a través de la plataforma Yedra o teléfono del centro

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL II

CURSO 2023-24

INFORMACIÓN PARA EL ALUMNADO Y SUS FAMILIAS
Programación completa en www.ieslasllamas.es



I - MATERIAL NECESARIO

Para trabajar a lo largo del curso serán necesario el material que aparece en la siguiente tabla:

- Hojas blancas tamaño DIN A4	- Escuadra y cartabón tamaño medio sin cantos
- 10 hojas DIN A4 130 gr (Canson Basik o similar)	- Regla de 30 cm
- Lápices 2H y 3B, sacapuntas y goma de borrar	- Compás
- Lápices de colores (mejor acuarelables)	- Carpeta/funda/bolsa para guardar todo el material de trabajo
- Rotuladores de 2 puntas	

II - ORGANIZACIÓN GENERAL DEL CURSO

A. COMPETENCIAS Y CRITERIOS

COMP. ESP.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALOR	UD
1 10%	1.1. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, valorando y describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género utilizando un vocabulario específico del ámbito técnico y artístico y de la imagen	5%	1,2,3, 4,6
	1.2. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico , especialmente el que se encuentra en su entorno más cercano, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.	5%	2,3, 4
2 15%	2.1. Explicar, de forma razonada , la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.	5%	3, 4,5,6
	2.2. Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas , incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	5%	1,3, 4,5,6
	2.3. Identificar las diferentes fases del proceso creativo que median entre la idea y el producto final y dotar de importancia a cada una de ellas, así como las dificultades, problemáticas y emociones que puedan surgir al transitar por dichas fases.	5%	3, 4,5,6
3 5%	3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas , analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.	2,5%	1,2, 5,6
	3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, identificando y compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta .	2,5%	1,2, 5,6

4 10%	4.1. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos , así como sus distintos procesos y resultados, sus inconvenientes y ventajas y su idoneidad, en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.	5%	1,2, 4,5,6
	4.2. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas , estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	5%	1,2, 4,5,6
5 15%	5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes , desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica combinando, cuando proceda, diferentes lenguajes grafico-plásticos y artísticos y diferentes técnicas.	5%	2,3, 4,5,6
	5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas , justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito demostrando un conocimiento adecuado de los mismos.	10%	1,2,3, 4,5,6
6 5%	6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto (desde el entorno más cercano hasta el ámbito universal), a través del análisis de los aspectos formales y conceptuales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales y anteriores, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa.	2,5%	2,3, 6
	6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias , mostrando una visión personal del mundo que le rodea y de sus propias ideas y emociones, aumentando progresivamente su autoestima y el conocimiento de sí mismo y sus iguales, aprendiendo a relacionarse mejor y a situarse en la sociedad.	2,5%	1,2,3, 4,5,6
7 20%	7.1. Planificar y realizar un proyecto artístico , con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa y conocimiento en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas y los diferentes resultados que se consiguen con los mismos.	20%	2,3, 4,5
8 20%	8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas , así como los procedimientos con los que han sido realizadas y la idoneidad de los mismos, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.	5%	2,3, 4,5
	8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa , de forma individual o colectiva, valorando y eligiendo las técnicas más adecuadas a la finalidad, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario .	10%	2,3, 4,5,6
	8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva , reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	5%	1,2,3, 4,5,6

B. UNIDADES DIDÁCTICAS Y TEMPORALIZACIÓN

UNIDADES DIDÁCTICAS	CRITERIOS EVALUACIÓN	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN	SESIONES
1ª evaluación			
1. ¿CÓMO VEMOS LAS IMÁGENES?	1.1 2.2 3.1, 3.2 4.1, 4.2 5.2 8.3	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Formulario de evaluación inicial ✓ Intervención en la dinámica de la clase ✓ Portafolio de láminas ✓ OBRA FINAL COLECTIVA: OP ART 	21
2. SOMOS PAISAJISTAS	1.1, 1.2 3.1, 3.2 4.1, 4.2 5.1, 5.2 6.1, 6.2 8.1, 8.2, 8.3	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Evaluación inicial ✓ Intervención en la dinámica de la clase ✓ Productos plásticos ✓ Cuaderno de trabajo ✓ Práctica de coevaluación ✓ Realización de un proyecto final colaborativo: MONTAJE EXPOSICIÓN COLECTIVA PAISAJES Y COLORES DE CANTABRIA 	13
2ª evaluación			
3. DESCUBRIENDO LA ARQUITECTURA	1.1, 1.2 2.1, 2.2, 2.3 5.1, 5.2 6.1, 6.2 7.1 8.1, 8.2, 8.3	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Intervención en la dinámica de la clase. ✓ Cuaderno de trabajo ✓ Práctica de autoevaluación ✓ Prueba de ejecución técnica ✓ Proyecto en grupo: ELABORACIÓN DE LA MAQUETA DE UN DOMO A ESCALA 	21
4. SOMOS ECO-DISEÑADORES/AS	1.1, 1.2 2.1, 2.2 4.1, 4.2 5.1, 5.2 7.1 8.1, 8.2, 8.3	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Intervención en la dinámica de la clase ✓ Portafolio de láminas ✓ Práctica de coevaluación ✓ Infografía palas ✓ Realización de un proyecto: DISEÑO DE PALA CÁNTABRA PERSONALIZADA Y SU FUNDA 	15
3ª evaluación			
5. SOMOS VIDEOARTISTAS	2.1, 2.2 4.1, 4.2 5.1, 5.2 7.1 8.1, 8.2, 8.3	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Intervención en la dinámica de la clase ✓ Cuaderno de trabajo ✓ Prácticas de autoevaluación ✓ Proyecto colaborativo: VIDEO MUSICAL / PROYECTO ANIMACIÓN 	14
6. SOMOS ILUSTRADORES/AS	1.1 3.1, 3.2 5.1, 5.2 6.1, 6.2 7.1 8.2, 8.3	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Intervención en la dinámica de la clase ✓ Portafolio de láminas ✓ Práctica de coevaluación ✓ Realización de un proyecto colaborativo: PROYECTO ILUSTRACIÓN (PECES DEL CANTÁBRICO / CUENTO / RECETAS) 	18

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas **manifestaciones culturales y artísticas** han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el **patrimonio** como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.
2. **Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias**, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.
3. **Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales**, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.
4. **Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas**, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.
5. **Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación**, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.
6. **Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno**, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.
7. **Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes gráficos y artísticos**, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.
8. **Compartir producciones y manifestaciones gráficas y artísticas**, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.

SABERES BÁSICOS

A	PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL. Los géneros artísticos. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico incorporando además la perspectiva de género e intercultural. Arte y cultura de Cantabria. Las formas geométricas en el arte y entorno. Patrimonio arquitectónico y su análisis a nivel formal y geométrico.
B	ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA. El lenguaje visual como forma de comunicación. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. Escala, profundidad. El claroscuro. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. Grados de iconicidad. Imagen abstracta y figurativa. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. El texto como elemento compositivo. La tipografía.
C	EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA: TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. Factores y etapas del proceso creativo: planificación, finalidad de la obra, elección de materiales y técnicas adecuadas a la finalidad, realización de bocetos y/o planos, acabado de la obra. Introducción a la geometría plana y descriptiva y trazados geométricos básicos. Elementos básicos: punto, recta, segmento, arco, circunferencia. Rectas paralelas y perpendiculares. Ángulos. Lugares geométricos: mediatriz, bisectriz. Distancias. Polígonos regulares y su trazado. Curvas técnicas. Transformaciones: simetría, traslación, semejanza. Módulos y Redes. Sistemas de representación tridimensional: planta, alzado y perfil. Perspectivas. Normalización. Su contribución al desarrollo del diseño. Rotulación Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. Materiales y procedimientos. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas. Técnicas digitales de expresión gráfico-plástica: programas de edición de imágenes y de dibujo vectorial. Recreación tridimensional e impresión 3D. Interrelación entre lenguajes.
D	IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la publicidad, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales. Introducción al lenguaje fotográfico y cinematográfico: tipos de iluminación, tipos de encuadre y angulación, movimientos de cámara, recursos narrativos básicos. Técnicas y herramientas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje. Programas y aplicaciones para móvil de edición de fotografía, sonido y vídeo.

III - EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN:

A. PROCEDIMIENTOS, ACTIVIDADES E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

PROCEDIMIENTOS	ACTIVIDADES	INSTRUMENTOS
OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA	<ul style="list-style-type: none">✓ <i>Participación, intervención y aportación en la dinámica diaria de la clase.</i>✓ <i>Desempeños de distintas destrezas.</i>✓ <i>Participación en trabajos en equipos.</i>	<ul style="list-style-type: none">- Escalas de valoración graduadas- Rúbricas- Registros de trabajo- Anecdotario
INTERACCIÓN CON Y ENTRE EL ALUMNADO	<ul style="list-style-type: none">✓ <i>Diálogos abiertos o dirigidos</i>✓ <i>Prácticas de coevaluación</i>✓ <i>Prácticas de autoevaluación</i>✓ <i>Revisión del trabajo en grupo</i>✓ <i>Realización de entrevistas</i>✓ <i>Participación en debates</i>✓ <i>Elaboración de parrillas de criterios de valoración</i>	<ul style="list-style-type: none">- Escalas de valoración graduadas- Rúbricas- Registros individuales- Parrillas de co y autoevaluación
ANÁLISIS DE PROCESOS, TAREAS Y PRODUCCIONES DEL ALUMNADO	<ul style="list-style-type: none">✓ <i>Mapas conceptuales</i>✓ <i>Presentaciones digitales</i>✓ <i>Portafolio de actividades</i>✓ <i>Desarrollo de un proyecto</i>✓ <i>Trabajos plásticos</i>	<ul style="list-style-type: none">- Escalas de valoración graduadas- Rúbricas- Registros de trabajo- Anecdotario

B. CALIFICACIÓN:

CALIFICACIÓN EVALUACIONES: La calificación de cada evaluación corresponderá al grado de adquisición de las competencias trabajadas durante la misma y ponderadas en el apartado II.A.

Las diferentes actividades de evaluación serán ponderadas en relación al criterio de evaluación del cual dependan.

CALIFICACIÓN FINAL: Reflejará el grado de adquisición de las competencias a través de los criterios de evaluación que están ponderados en tablas anteriormente citadas. NO siendo esta calificación la media aritmética de las calificaciones obtenidas en las evaluaciones, sino la suma final de las notas obtenidas para cada una de las competencias específicas en las que se articula el curso.

ENTREGAS FUERA DE PLAZO: Las entregas de fuera de plazo injustificadas supondrán la reducción de la nota.

EXÁMENES Y PRUEBAS: Siempre que un alumno/a no se presente a una prueba deberá presentar un justificante médico para que dicha pueda sea reprogramada. De no ser así, se considerará no presentado y la nota será cero.

OTROS: Si un alumno/a entrega cualquier actividad realizada fuera del aula en su totalidad, esta quedará anulada.

C. RECUPERACIÓN:

Todos/as los alumnos/as podrán recuperar las evaluaciones realizando y entregando las actividades propuestas para la evaluación con un nivel suficiente en las competencias que se hayan evaluado hasta el momento.

IV - CONTACTO

Profesora curso: Laura Díaz Pozueta

Contacto a través de la plataforma Yedra o teléfono del centro

I - MATERIAL NECESARIO

Para trabajar a lo largo del curso serán necesario el material que aparece en la siguiente tabla:

<ul style="list-style-type: none"> - Hojas blancas tamaño DIN A4 - 10 hojas DIN A4 130 gr (Canson Basik o similar) - Lápices 2H y 3B, sacapuntas y goma de borrar - Lápices de colores (mejor acuarelables) - Rotuladores de 2 puntas 	<ul style="list-style-type: none"> - Escuadra y cartabón tamaño medio sin cantos - Regla de 30 cm - Compás - Carpeta/funda/bolsa para guardar todo el material de trabajo
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

II - ORGANIZACIÓN GENERAL DEL CURSO

A. COMPETENCIAS Y CRITERIOS

COMP. ESP.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALOR	UD
1 10%	1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.	5%	1,2, 3,4, 5 y 6
	1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con el presente.	5%	1,2, 3 y 4
2 35%	2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas , empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.	5%	1,2, 3 y 4
	2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos, haciendo hincapié en los materiales empleados y en su conocimiento científico, lo que determina no solo la respuesta artística sino la percepción de la misma.	30%	1,2, 3 y 4.
3 15%	3.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales , decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.	2,5%	6
	3.2. Realizar producciones audiovisuales , individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, sus distintos lenguajes, las herramientas y medios disponibles más adecuados.	12,5%	6
4 40%	4.1. Crear un producto creativo y artístico individual o grupal , de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y un público determinados.	20%	3
	4.2. Exponer el resultado final de la creación de un producto creativo y artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.	5%	1,2, 3,4, 5 y 6
	4.3. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico y creativo vinculado al diseño, a la publicidad y los medios audiovisuales comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.	2,5%	1,2, 3,4, 5 y 6
	4.4. Reconocer a los diferentes creativos : artistas, publicistas, diseñadores, artesanos, cineastas reconocidos que trabajan en la actualidad en el contexto cántabro y por extensión en el ámbito global.	5%	1,2,3,4, 5 y 6
	4.5. Utilizar la sintaxis propia del diseño y la publicidad para realizar proyectos concretos con fines descriptivos y expresivos.	5%	4 y 5
	4.6. Representar elementos y objetos de diseño, aplicando sistemas de representación y normalización en la descripción y disposición en el espacio de productos o ideas con fines expresivos y comunicativos.	2.5%	4

B. UNIDADES DIDÁCTICAS Y TEMPORALIZACIÓN

UNIDADES DIDÁCTICAS	CRITERIOS EVALUACIÓN	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN	SESIONES
1ª evaluación			
1. DIBUJO, ESTAMPACIÓN Y GRABADO	1.1, 1.2 2.1, 2.2 4.2, 4.3, 4.4	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Portfolio de láminas ✓ Actividades de autoevaluación y coevaluación ✓ Intervención en la dinámica de la clase ✓ Proyecto: CUADERNO ARTISTA 	21
2. ESCULTURA	1.1, 1.2 2.1, 2.2 4.2, 4.3, 4.4	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Portfolio de láminas ✓ Actividades de autoevaluación y coevaluación ✓ Intervención en la dinámica de la clase ✓ Proyecto 1: ANIMALES FANTÁSTICOS ✓ Proyecto 2: CERÁMICA 	15
2ª evaluación			
3. PINTURA	1.1, 1.2 2.1, 2.2 4.1, 4.2, 4.3, 4.4	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Portfolio de láminas ✓ Actividades de autoevaluación y coevaluación ✓ Intervención en la dinámica de la clase ✓ Proyecto 2: Diseño y pintado de un MURAL en el IES 	12
4. DISEÑO	1.1, 1.2 2.1, 2.2 4.2, 4.3, 4.4, 4.5	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Portfolio de láminas ✓ Actividades de autoevaluación y coevaluación ✓ Intervención en la dinámica de la clase: ✓ Proyecto: DISEÑO DE UNA TOTE BAG ✓ Proyecto 2: POR DETERMINAR 	14
3ª evaluación			
5. FOTOGRAFÍA Y PUBLICIDAD	1.1 4.2, 4.3 4.4, 4.5	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Portfolio de láminas ✓ Actividades de autoevaluación y coevaluación ✓ Intervención en la dinámica de la clase ✓ Elaboración de un Proyecto por determinar 	16
6. LA IMAGEN SECUENCIADA	1.1 3.1, 3.2 4.2, 4.3, 4.4	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Portfolio de láminas ✓ Actividades de autoevaluación y coevaluación ✓ Intervención en la dinámica de la clase ✓ Elaboración de un proyecto: VIDEO GRADUACIÓN 	17

EXPRESIÓN ARTÍSTICA

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. **Analizar manifestaciones artísticas y creativas** contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.
2. **Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas**, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.
3. **Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales**, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.
4. **Crear producciones artísticas y creativas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas**, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.

SABERES BÁSICOS

A	TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas como “collage”, “frottage”, “grattage”, calcomanía, “object trivé”, dripping, assemblage, ready-made, instalación, fotomontaje, bodyart, performance, arte digital y videoarte. Posibilidades expresivas y contexto histórico y artistas que trabajan estas técnicas. Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mistos. Graffiti y pintura mural. Técnicas básicas de creación de volumen Técnicas de dibujo geométrico aplicados a las artes visuales. Técnicas digitales de dibujo y diseño asistidos por ordenador. Programas y aplicaciones para móviles. El arte del reciclaje. Consumo responsable. Prod ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y natural Seguridad. Toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos. Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.
B	FOTOGRAFÍA, LENGUAJE VISUAL, AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA Introducción a la historia de la imagen. La imagen en la sociedad actual. Contexto actual audiovisual en Cantabria. Artistas que trabajan el videoarte. Percepción visual y psicológica de la imagen. Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición. Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada. Foto analógica: cámara oscura: fotografía sin cámara (fotogramas). Téc fotográficas experimentales. Cianotipia o antotipia. Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional. Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el “storyboard”. Mov de cámara. El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva). Publicidad: Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Publicidad subliminal. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación. Actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y hacia los mensajes que inciten a discriminación. Proyectos de diseño y publicidad. Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía. Iniciación al diseño inclusivo. Trazados geométricos básicos aplicados al diseño. Utilización de los sistemas de representación tridimensional: sistema diédrico (vistas, axonometría, perspectiva cónica; con fines descriptivos y expresivos. Normalización. Construcción de formas tridimensiones aplicadas al diseño en función de una idea u objetivo, con diversidad de materiales y técnicas, incluido el diseño digital y la impresión 3D. Técnicas básicas de animación y de edición de video. Programas y aplicaciones para móviles. Recursos digitales para la creación de proyectos de videoarte. Diseñadores, publicistas y creadores cántabros.

III - EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN:

A. PROCEDIMIENTOS, ACTIVIDADES E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

PROCEDIMIENTOS	ACTIVIDADES	INSTRUMENTOS
OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA	<ul style="list-style-type: none">✓ Participación, intervención y aportación en la dinámica diaria de la clase.✓ Desempeños de distintas destrezas.✓ Participación en trabajos en equipos.	<ul style="list-style-type: none">- Escalas de valoración graduadas- Rúbricas- Registros de trabajo- Anecdotario
INTERACCIÓN CON Y ENTRE EL ALUMNADO	<ul style="list-style-type: none">✓ Diálogos abiertos o dirigidos✓ Prácticas de coevaluación✓ Prácticas de autoevaluación✓ Revisión del trabajo en grupo✓ Realización de entrevistas✓ Participación en debates✓ Elaboración de parrillas de criterios de valoración	<ul style="list-style-type: none">- Escalas de valoración graduadas- Rúbricas- Registros individuales- Parrillas de co y autoevaluación
ANÁLISIS DE PROCESOS, TAREAS Y PRODUCCIONES DEL ALUMNADO	<ul style="list-style-type: none">✓ Mapas conceptuales✓ Presentaciones digitales✓ Portafolio de actividades✓ Desarrollo de un proyecto✓ Trabajos plásticos	<ul style="list-style-type: none">- Escalas de valoración graduadas- Rúbricas- Registros de trabajo- Anecdotario

B. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN:

CALIFICACIÓN EVALUACIONES: La calificación de cada evaluación corresponderá al grado de adquisición de las competencias trabajadas durante la misma y ponderadas en el apartado II.A.

Las diferentes actividades de evaluación serán ponderadas en relación al criterio de evaluación del cual dependan.

CALIFICACIÓN FINAL: Reflejará el grado de adquisición de las competencias a través de los criterios de evaluación que están ponderados en tablas anteriormente citadas. NO siendo esta calificación la media aritmética de las calificaciones obtenidas en las evaluaciones, sino la suma final de las notas obtenidas para cada una de las competencias específicas en las que se articula el curso.

ENTREGAS FUERA DE PLAZO: Las entregas de fuera de plazo injustificadas supondrán la reducción de la nota.

EXÁMENES Y PRUEBAS: Siempre que un alumno/a no se presente a una prueba deberá presentar un justificante médico para que dicha pueda sea reprogramada. De no ser así, se considerará no presentado y la nota será cero.

OTROS: Si un alumno/a entrega cualquier actividad realizada fuera del aula en su totalidad, esta quedará anulada.

C. RECUPERACIÓN:

Todos/as los alumnos/as podrán recuperar las evaluaciones realizando y entregando las actividades propuestas para la evaluación con un nivel suficiente en las competencias que se hayan evaluado hasta el momento.

IV - CONTACTO

Profesores curso: Adrián Santiago Pejac y Laura Díaz Pozueta
Contacto a través de la plataforma Yedra o teléfono del centro

DIBUJO TÉCNICO I

CURSO 2023-24

INFORMACIÓN PARA EL ALUMNADO Y SUS FAMILIAS

Programación completa en www.ieslasllamas.es



I - MATERIAL NECESARIO:

Para trabajar a lo largo del curso serán necesarias las fotocopias que se proporcionan desde el centro, por las que se solicitará una cantidad en función del número estimado de las mismas.

Además, será necesario el material de la tabla adjunta:

- Hojas blancas tamaño DIN A4	- Escuadra y cartabón tamaño medio (tipo Faber Castell)
- Portaminas 0,5 con minas 2H	- Regla de 20/30 cm
- Portaminas 0,5 con minas B	- Compás
- Goma de borrar	- Transportador de ángulos (opcional)

II - ORGANIZACIÓN GENERAL DEL CURSO:

A. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

C. E.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALOR	UD
1 2,5%	1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, el arte o el diseño de productos , valorándola creación técnica desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.	2,5%	TODAS
2 25%	2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.	10%	2
	2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.	7,5%	2
	2.3. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.	7,5%	2
3 50%	3.1. Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.	25%	3
	3.2. Definir elementos, figuras planas y sólidos sencillos en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.	20%	4
	3.3. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.	1%	5
	3.4. Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica .	1%	5
	3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	3%	TODAS
4 20%	4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, tipos de líneas, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.	17,5%	1
	4.2. Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.	2,5%	
5 2,5%	5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial , usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.	1,25%	5
	5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.	1,25%	5

B. UNIDADES DIDÁCTICAS Y TEMPORALIZACIÓN:

UNIDADES DIDÁCTICAS	CRITERIOS EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS TRATADOS ²	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN	Nº SESIONES APROX
1ª evaluación				
1. NORMALIZACIÓN	4.1. 4.2. 1.1. 3.5.	C. NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pruebas de ejecución técnica ✓ Cuaderno de trabajo ✓ Prácticas de autoevaluación y coevaluación ✓ Intervención en la dinámica de la clase 	23
2. TRAZADOS Y OPERACIONES GEOMÉTRICAS EN EL PLANO I: - TRAZADOS FUNDAMENTALES - PROPORCIONALIDAD Y ESCALAS - TRANSFORMACIONES	2.1. 1.1. 3.5.	A . FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pruebas de ejecución técnica ✓ Cuaderno de trabajo ✓ Prácticas de autoevaluación y coevaluación ✓ Intervención en la dinámica de la clase 	22
2ª evaluación				
2. TRAZADOS Y OPERACIONES GEOMÉTRICAS EN EL PLANO II: - POLÍGONOS	2.2. 1.1. 3.5.	A . FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pruebas de ejecución técnica ✓ Cuaderno de trabajo ✓ Prácticas de autoevaluación y coevaluación ✓ Intervención en la dinámica de la clase 	23
3. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN I: DIÉDRICO	3.1. 1.1. 3.5.	B . GEOMETRÍA PROYECTIVA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pruebas de ejecución técnica ✓ Cuaderno de trabajo ✓ Prácticas de autoevaluación y coevaluación ✓ Intervención en la dinámica de la clase 	22
3ª evaluación				
2. TRAZADOS Y OPERACIONES GEOMÉTRICAS EN EL PLANO III: - TANGENCIAS - CURVAS	2.3. 1.1. 3.5.	A . FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pruebas de ejecución técnica ✓ Cuaderno de trabajo ✓ Prácticas de autoevaluación y coevaluación ✓ Intervención en la dinámica de la clase 	15
4. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN I: AXONOMÉTRICO	3.2. 1.1. 3.5.	B . GEOMETRÍA PROYECTIVA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pruebas de ejecución técnica ✓ Cuaderno de trabajo ✓ Prácticas de autoevaluación y coevaluación ✓ Intervención en la dinámica de la clase 	25
5. LA GEOMETRÍA Y EL DIBUJO COMO SOLUCIÓN A PROBLEMAS DEL ESPACIO: ANÁLISIS, PROYECCIÓN Y HERRAMIENTAS.	1.1. 3.3. 3.4. 5.1. 5.2.	A. A.1. B. B.5. B.6. D. D.1. D.2.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Trabajo de investigación ✓ Maqueta ✓ Exposición Oral 	10

DIBUJO TÉCNICO I

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS ¹	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de diseño e ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.	1.1. Analizar, a lo largo de la historia, la relación entre las matemáticas y el dibujo geométrico valorando su importancia en diferentes campos como la arquitectura o la ingeniería, el arte o el diseño de productos, valorándola creación técnica desde la perspectiva de género y la diversidad cultural, empleando adecuadamente el vocabulario específico técnico y artístico.
2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.	2.1. Solucionar gráficamente cálculos matemáticos y transformaciones básicas aplicando conceptos y propiedades de la geometría plana.
	2.2. Trazar gráficamente construcciones poligonales basándose en sus propiedades y mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza. 2.3. Resolver gráficamente tangencias y trazar curvas aplicando sus propiedades con rigor en su ejecución.
3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.	3.1. Representar en sistema diédrico elementos básicos en el espacio determinando su relación de pertenencia, posición y distancia.
	3.2. Definir elementos, figuras planas y sólidos sencillos en sistemas axonométricos valorando su importancia como métodos de representación espacial.
	3.3. Representar e interpretar elementos básicos en el sistema de planos acotados haciendo uso de sus fundamentos.
	3.4. Dibujar elementos en el espacio empleando la perspectiva cónica.
	3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.
4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.	4.1. Documentar gráficamente objetos sencillos mediante sus vistas acotadas aplicando la normativa UNE e ISO en la utilización de sintaxis, tipos de líneas, escalas y formatos, valorando la importancia de usar un lenguaje técnico común.
	4.2. Utilizar el croquis y el boceto como elementos de reflexión en la aproximación e indagación de alternativas y soluciones a los procesos de trabajo.
5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos y tres dimensiones.	5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.
	5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.
SABERES BÁSICOS²	
A.	FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS A1.Desarrollo histórico del dibujo técnico. Campos de acción y aplicaciones. Orígenes de la geometría. A2.Concepto de lugar geométrico. Arco capaz. Aplicaciones de los lugares geométricos a las construcciones fundamentales. A3.Proporcionalidad, equivalencia y semejanza. A4.Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares. Propiedades y métodos de construcción. A5.Tangencias básicas. Curvas técnicas. A6.Interés por el rigor en los razonamientos y precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones.
B.	GEOMETRÍA PROYECTIVA B1.Fundamentos de la geometría proyectiva. B2.Sistema diédrico: punto, recta y plano. Trazas con planos de proyección. Determinación del plano. Pertenencia. B3.Relaciones entre elementos: Intersecciones, paralelismo y perpendicularidad. Obtención de distancias. B4.Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción. Elementos básicos: punto, recta, plano. B5.Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos. Identificación de elementos para su interpretación. B6.Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal y oblicua.
C.	NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS C1.Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso. C2.Formatos. Doblado de planos. C3.Concepto de normalización. Normas UNE e ISO. Aplicaciones de la normalización: simbología industrial y arquitectónica. C4.Elección de vistas necesarias. Líneas normalizadas. Acotación.
D.	Sistemas CAD D1.Aplicaciones vectoriales 2D-3D. D2.Fundamentos de diseño de piezas en tres dimensiones. D3.Modelado de caja. Operaciones básicas con primitivas. D4.Aplicaciones de trabajo en grupo para conformar piezas complejas a partir de otras más sencillas

III - EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN:

A. PROCEDIMIENTOS, ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN E INSTRUMENTOS:

PROCEDIMIENTOS	ACTIVIDADES	INSTRUMENTOS
OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA	<ul style="list-style-type: none">✓ <i>Participación, intervención y aportación en la dinámica diaria de la clase.</i>✓ <i>Desempeños de distintas destrezas.</i>✓ <i>Participación en trabajos en equipos.</i>	<ul style="list-style-type: none">- Escalas de valoración graduadas- Rúbricas- Registros de trabajo- Anecdotario
INTERACCIÓN CON Y ENTRE EL ALUMNADO	<ul style="list-style-type: none">✓ <i>Prácticas de coevaluación</i>✓ <i>Prácticas de autoevaluación</i>✓ <i>Revisión del trabajo en grupo</i>	<ul style="list-style-type: none">- Escalas de valoración graduadas- Rúbricas- Registros individuales- Parrillas de co y autoevaluación
ANÁLISIS DE PROCESOS, TAREAS Y PRODUCCIONES DEL ALUMNADO	<ul style="list-style-type: none">✓ <i>Cuaderno de trabajo</i>✓ <i>Portafolio de láminas</i>✓ <i>Desarrollo de un proyecto</i>	<ul style="list-style-type: none">- Escalas de valoración graduadas- Rúbricas- Registros de trabajo- Anecdotario
PRUEBAS, CONTROLES, EXÁMENES	<ul style="list-style-type: none">✓ <i>Exámenes escritos con preguntas productivas. Cerrados de completar, opción múltiple, abiertos con respuestas cortas...</i>✓ <i>Pruebas de ejecución técnica</i>	<ul style="list-style-type: none">- Escalas numéricas- Escalas de valoración- Rúbricas

B. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN:

CALIFICACIÓN EVALUACIONES: La calificación de cada evaluación corresponderá al grado de adquisición de las competencias trabajadas durante la misma y ponderadas en el apartado II.A

CALIFICACIÓN FINAL: Reflejará el grado de adquisición de las competencias a través de los criterios de evaluación que están ponderados en tablas anteriormente citadas. NO siendo esta calificación la media aritmética de las calificaciones obtenidas en las evaluaciones, sino la suma final de las notas obtenidas para cada una de las competencias en las que se divide el curso.

Para aprobar la asignatura será necesario tener aprobados todos los bloques/unidades.

ENTREGAS FUERA DE PLAZO: Las entregas de fuera de plazo injustificadas supondrán la reducción de la nota pudiendo ser la máxima puntuación en las mismas un 6.

EXÁMENES Y PRUEBAS: Siempre que un alumno/a no se presente a una prueba deberá presentar un justificante médico para que dicha prueba sea reprogramada. De no ser así, se considerará no presentado y la nota será cero.

Si un alumno/a copia en un examen, o entrega cualquier actividad copiada de un compañero/a, esta quedará anulada, pero tendrá la posibilidad de presentarla de nuevo o acudir a una prueba de recuperación, según la profesora estime oportuno.

D. RECUPERACIÓN:

Se realizarán distintas pruebas a lo largo del curso para recuperar.

Si no se aprobase por evaluaciones, se podrá presentar a la **prueba extraordinaria de junio**. Esta dicha prueba demostrará haber adquirido las competencias específicas expresadas en esta programación y que son imprescindibles para aprobar la asignatura.

La prueba estará dividida en los distintos bloques y será únicamente necesario realizar aquellos que no se hayan superado.

Además se entregará al alumnado que se tenga que presentar a dicha prueba un cuadernillo de ejercicios por bloque que deberá entregar realizado el día de la prueba y se tendrá en cuenta de la siguiente manera:

Cuaderno de trabajo personal	15 %
Examen	85 %

IV - CONTACTO

Profesora curso: Laura Díaz Pozueta

Contacto a través de la plataforma Yedra o teléfono del centro

DIBUJO TÉCNICO II

CURSO 2023-24

INFORMACIÓN PARA EL ALUMNADO Y SUS FAMILIAS

Programación completa en www.ieslasllamas.es



IES LAS LLAMAS

DPTO. DIBUJO

I - MATERIAL NECESARIO:

Para trabajar a lo largo del curso serán necesarias las fotocopias que se proporcionan desde el centro, por las que se solicitará una cantidad en función del número estimado de las mismas.

Además, será necesario el material de la tabla adjunta:

- Hojas blancas tamaño DIN A4	- Escuadra y cartabón tamaño medio (tipo Faber Castell)
- Portaminas 0,5 con minas 2H	- Regla de 20/30 cm
- Portaminas 0,5 con minas B	- Compás
- Goma de borrar	- Transportador de ángulos (opcional)

II - ORGANIZACIÓN GENERAL DEL CURSO:

A. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

COMP. ESP.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALOR	UD
1 5%	1.1. Analizar la evaluación de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura, la ingeniería y el diseño contemporáneos, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura, el diseño industrial o la ingeniería.	5%	TODAS
2 30%	2.1. Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.	%	1
	2.2. Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.	15%	1
	2.3. Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción. Obtención de intersecciones con rectas mostrando interés por la resolución.	15%	1
3 45%	3.1. Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.	12.5%	2
	3.2. Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.	7.5%	2
	3.3. Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.	15%	3
	3.4. Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.	%	*
	3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	10%	TODAS
4 15%	4.1. Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO.	15%	4
5 5%	5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.	2.5%	4
	5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.	2.5%	3

B. UNIDADES: TEMPORALIZACIÓN, CRITERIOS DE EVALUACIÓN, SABERES BÁSICOS Y ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

UNIDADES DIDÁCTICAS	CRITERIOS EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS TRATADOS	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN	Nº SESIONES APROX
1ª evaluación				
1. TRAZADOS Y OPERACIONES GEOMÉTRICAS EN EL PLANO I: TANGENCIAS	2.1. 2.2. 3.5.	A . FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pruebas de ejecución técnica ✓ Cuaderno de trabajo ✓ Prácticas de autoevaluación y coevaluación ✓ Intervención en la dinámica de la clase 	17
TRAZADOS Y OPERACIONES GEOMÉTRICAS EN EL PLANO II: CURVAS TÉCNICAS	2.3. 3.5.	A . FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes y normales. Intersección con rectas. Trazado con y sin herramientas digitales.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pruebas de ejecución técnica ✓ Cuaderno de trabajo ✓ Prácticas de autoevaluación y coevaluación ✓ Intervención en la dinámica de la clase 	17
2ª evaluación				
2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN: DIÉDRICO	3.1. 3.2. 3.5.	B . GEOMETRÍA PROYECTIVA <u>SISTEMA DIÉDRICO:</u> Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Giros y cambios de plano. Métodos y aplicaciones. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pruebas de ejecución técnica ✓ Cuaderno de trabajo ✓ Prácticas de autoevaluación y coevaluación ✓ Intervención en la dinámica de la clase 	27
3ª evaluación				
3. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN I: AXONOMÉTRICO	3.2. 1.1. 3.5.	B . GEOMETRÍA PROYECTIVA <u>SISTEMA AXONOMÉTRICO, ORTOGONAL Y OBLICUO.</u> - Intersecciones y verdaderas magnitudes. - Representación de figuras y sólidos. - Secciones.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pruebas de ejecución técnica ✓ Cuaderno de trabajo ✓ Prácticas de autoevaluación y coevaluación ✓ Intervención en la dinámica de la clase 	23
4. NORMALIZACIÓN	4.1. 3.5. 5.2.	C. NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas. D. SISTEMAS CAD Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pruebas de ejecución técnica ✓ Cuaderno de trabajo ✓ Prácticas de autoevaluación y coevaluación ✓ Intervención en la dinámica de la clase 	17

DIBUJO TÉCNICO II

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS ¹	CRITERIOS DE EVALUACIÓN ²
1. Interpretar elementos o conjuntos arquitectónicos y de diseño e ingeniería, empleando recursos asociados a la percepción, estudio, construcción e investigación de formas para analizar las estructuras geométricas y los elementos técnicos utilizados.	1.1. Analizar la evaluación de las estructuras geométricas y elementos técnicos en la arquitectura, la ingeniería y el diseño contemporáneos, valorando la influencia del progreso tecnológico y de las técnicas digitales de representación y modelado en los campos de la arquitectura, el diseño industrial o la ingeniería.
2. Utilizar razonamientos inductivos, deductivos y lógicos en problemas de índole gráfico-matemáticos, aplicando fundamentos de la geometría plana para resolver gráficamente operaciones matemáticas, relaciones, construcciones y transformaciones.	2.1. Construir figuras planas aplicando transformaciones geométricas y valorando su utilidad en los sistemas de representación.
	2.2. Resolver tangencias aplicando los conceptos de potencia con una actitud de rigor en la ejecución.
	2.3. Trazar curvas cónicas y sus rectas tangentes aplicando propiedades y métodos de construcción. Obtención de intersecciones con rectas mostrando interés por la resolución.
3. Desarrollar la visión espacial, utilizando la geometría descriptiva en proyectos sencillos, considerando la importancia del dibujo en arquitectura e ingenierías para resolver problemas e interpretar y recrear gráficamente la realidad tridimensional sobre la superficie del plano.	3.1. Resolver problemas geométricos mediante abatimientos, giros y cambios de plano, reflexionando sobre los métodos utilizados y los resultados obtenidos.
	3.2. Representar cuerpos geométricos y de revolución aplicando los fundamentos del sistema diédrico.
	3.3. Recrear la realidad tridimensional mediante la representación de sólidos en perspectivas axonométricas y cónica, aplicando los conocimientos específicos de dichos sistemas de representación.
	3.4. Desarrollar proyectos gráficos sencillos mediante el sistema de planos acotados.
	3.5. Valorar el rigor gráfico del proceso; la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.
4. Formalizar y definir diseños técnicos aplicando las normas UNE e ISO de manera apropiada, valorando la importancia que tiene el croquis para documentar gráficamente proyectos arquitectónicos e ingenieriles.	4.1. Elaborar la documentación gráfica apropiada a proyectos de diferentes campos, formalizando y definiendo diseños técnicos empleando croquis y planos conforme a la normativa UNE e ISO.
5. Investigar, experimentar y representar digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos y tres dimensiones.	5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.
	5.2. Recrear virtualmente piezas en tres dimensiones aplicando operaciones algebraicas entre primitivas para la presentación de proyectos en grupo.
SABERES BÁSICOS ³	
A.	FUNDAMENTOS GEOMÉTRICOS Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Eje radical y centro radical. Aplicaciones en tangencias. Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola. Propiedades y métodos de construcción. Rectas tangentes y normales. Intersección con rectas. Trazado con y sin herramientas digitales.
B	GEOMETRÍA PROYECTIVA <u>SISTEMA DIÉDRICO</u> : Figuras contenidas en planos. Abatimientos y verdaderas magnitudes. Giros y cambios de plano. Métodos y aplicaciones. Representación de cuerpos geométricos: prismas y pirámides. Secciones planas y verdaderas magnitudes de la sección. Representación de poliedros regulares: tetraedro, hexaedro y octaedro. <u>SISTEMA AXONOMÉTRICO, ORTOGONAL Y OBLICUO</u> . Intersecciones y verdaderas magnitudes. Representación de figuras y sólidos. Secciones.
C	NORMALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Croquis y planos de taller. Cortes, secciones y roturas. Perspectivas normalizadas.
D	Sistemas CAD Aplicaciones CAD. Construcciones gráficas en soporte digital.

III - EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN:

A. PROCEDIMIENTOS, ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN E INSTRUMENTOS:

PROCEDIMIENTOS	ACTIVIDADES	INSTRUMENTOS
OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA	<ul style="list-style-type: none">✓ <i>Participación, intervención y aportación en la dinámica diaria de la clase.</i>✓ <i>Desempeños de distintas destrezas.</i>✓ <i>Participación en trabajos en equipos.</i>	<ul style="list-style-type: none">- Escalas de valoración graduadas- Rúbricas- Registros de trabajo- Anecdotario
INTERACCIÓN CON Y ENTRE EL ALUMNADO	<ul style="list-style-type: none">✓ <i>Prácticas de coevaluación</i>✓ <i>Prácticas de autoevaluación</i>✓ <i>Revisión del trabajo en grupo</i>	<ul style="list-style-type: none">- Escalas de valoración graduadas- Rúbricas- Registros individuales- Parrillas de co y autoevaluación
ANÁLISIS DE PROCESOS, TAREAS Y PRODUCCIONES DEL ALUMNADO	<ul style="list-style-type: none">✓ <i>Cuaderno de trabajo</i>✓ <i>Portafolio de láminas</i>✓ <i>Desarrollo de un proyecto</i>	<ul style="list-style-type: none">- Escalas de valoración graduadas- Rúbricas- Registros de trabajo- Anecdotario
PRUEBAS, CONTROLES, EXÁMENES	<ul style="list-style-type: none">✓ <i>Exámenes escritos con preguntas productivas. Cerrados de completar, opción múltiple, abiertos con respuestas cortas...</i>✓ <i>Pruebas de ejecución técnica</i>	<ul style="list-style-type: none">- Escalas numéricas- Escalas de valoración- Rúbricas

B. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN:

CALIFICACIÓN EVALUACIONES: La calificación de cada evaluación corresponderá al grado de adquisición de las competencias trabajadas durante la misma y ponderadas en el apartado II.A

CALIFICACIÓN FINAL: Reflejará el grado de adquisición de las competencias a través de los criterios de evaluación que están ponderados en tablas anteriormente citadas. NO siendo esta calificación la media aritmética de las calificaciones obtenidas en las evaluaciones, sino la suma final de las notas obtenidas para cada una de las competencias en las que se divide el curso.

Para aprobar la asignatura será necesario tener aprobados todos los bloques/unidades.

ENTREGAS FUERA DE PLAZO: Las entregas de fuera de plazo injustificadas supondrán la reducción de la nota pudiendo ser la máxima puntuación en las mismas un 6.

EXÁMENES Y PRUEBAS: Siempre que un alumno/a no se presente a una prueba deberá presentar un justificante médico para que dicha prueba sea reprogramada. De no ser así, se considerará no presentado y la nota será cero.

Si un alumno/a copia en un examen, o entrega cualquier actividad copiada de un compañero/a, esta quedará anulada, pero tendrá la posibilidad de presentarla de nuevo o acudir a una prueba de recuperación, según la profesora estime oportuno.

D. RECUPERACIÓN:

Se realizarán distintas pruebas a lo largo del curso para recuperar.

Si no se aprobare por evaluaciones, se podrá presentar a la **prueba extraordinaria de junio**. Esta dicha prueba demostrará haber adquirido las competencias específicas expresadas en esta programación y que son imprescindibles para aprobar la asignatura.

La prueba estará dividida en los distintos bloques y será únicamente necesario realizar aquellos que no se hayan superado.

Además se entregará al alumnado que se tenga que presentar a dicha prueba un cuadernillo de ejercicios por bloque que deberá entregar realizado el día de la prueba y se tendrá en cuenta de la siguiente manera:

Cuaderno de trabajo personal	15 %
Examen	85 %

IV - CONTACTO

Profesora curso: María Asunción Gutiérrez San Román

Contacto a través de la plataforma Yedra o teléfono del centro