



Departamento de Dibujo

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CURSO ESCOLAR 2018/ 2019

**Instituto de Enseñanza Secundaria. "GRAN CAPITAN"
C/ Arcos de la Frontera
s/n.
14014 – Córdoba**

1. INTRODUCCIÓN
 - 1.1. DESCRIPCIÓN DEL DEPARTAMENTO
 - 1.2. CONTEXTO
 - 1.3. FUNDAMENTOS LEGALES
2. OBJETIVOS
 - 2.1. ESO
 - 2.2. BACHILLERATO
3. METODOLOGÍA
 - 3.1. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS
 - 3.2. METODOLOGÍA DE AULA
 - 3.4. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS
4. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD
5. COMPETENCIAS
6. CONTENIDOS
 - 6.1. EPVA
 - 6.2. DIBUJO TÉCNICO
7. TEMPORALIZACIÓN
 - 7.1 ESO
 - 7.2. BACHILLERATO
8. EVALUACIÓN
 - 8.1. PRINCIPIOS GENERALES DE EVALUACIÓN
 - 8.2. FASES DE EVALUACIÓN
 - 8.3. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
 - 8.4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN, PORCENTAJES Y SU RELACIÓN CON LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE POR BLOQUES DE CONTENIDO.
 - 8.5. SUPERACIÓN DE LA ASIGNATURA
 - 8.6. RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES
9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES
10. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS.
11. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE LA ENSEÑANZA

1.INTRODUCCIÓN

1.1. DESCRIPCIÓN DEL DEPARTAMENTO

Materias que se imparten este departamento y su composición.

Nombre profesor/a	Materia y nivel	Grupo/s
Carmen Barroso Fdez.	EPVA – 1º ESO	A-B-C-D-E
Francisco M. Sierra	EPVA – 2º ESO	A- B-C-D-E
Carmen Barroso Fdz.	EPVA – 4º ESO	C-D
Carmen Barroso Fdz.	Dibujo técnico. 1º Bachillerato	A
Francisco M. Sierra	Dibujo técnico. 2º Bachillerato	A

La Jefatura del Departamento de Dibujo le corresponde a Francisco Manuel Sierra Martín que ocupará dicho cargo durante el presente curso escolar 2018-19.

La Educación Plástica Visual y Audiovisual es una materia del bloque de asignaturas específicas para primer y segundo ciclo de la Educación Secundaria Obligatoria.

La Educación plástica y visual tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales para comprender, interpretar y ser críticos con la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos. Al mismo tiempo, busca potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional a través del uso de recursos plásticos como recursos expresivos y predisponer al alumnado para el disfrute del entorno natural, social y cultural. Como cualquier otro lenguaje, el lenguaje plástico-visual necesita de dos niveles interrelacionados de comunicación: saber ver para comprender y saber hacer para expresarse, con la finalidad de comunicarse, producir y crear y conocer mejor la realidad y a uno mismo para transformarla y transformarse, en definitiva para humanizar la realidad y al propio ser humano como eje central de la misma.

Andalucía es una comunidad con un legado histórico, natural y cultural muy amplio, puesto en valor como motor económico de numerosas comarcas y generador de recursos y bienestar para la población. La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a la formación cultural y artística del alumnado permitiéndole acceder a la comprensión, valoración y disfrute del mundo en el que se encuentra y la participación activa y consciente de su cultura, sociedad y familia.

Dibujo Técnico es una materia de opción del bloque de asignaturas troncales de primero y segundo cursos, para la modalidad de Ciencias de Bachillerato.

El Dibujo Técnico es un medio de expresión indispensable para el desarrollo del proceso de diseño y fabricación de productos con el que el alumnado irá adquiriendo recursos comunicativos que le permitirán transmitir ideas, proyectos y soluciones gráficas a problemas sociales, siendo empleado como lenguaje universal codificado en cualquier proceso de investigación o proyecto que se sirva de los aspectos visuales de las ideas y de las formas para visualizar lo que se está diseñando, definiendo de una

manera exacta lo que se desea producir. La visión espacial se desarrolla a través del estudio de los sistemas de representación y la capacidad de abstracción facilita la comprensión de los objetos tridimensionales mediante imágenes planas.

La representación gráfica de espacios o productos es abordada de manera sistemática elaborando documentos técnicos normalizados que pueden implicar proyectos de diseño gráfico, arquitectónico o industrial.

La Educación en Valores - temas transversales -:

El objetivo final de todo proceso educativo es la formación integral de los alumnos. Por ello, para que se conviertan en ciudadanos responsables, no sólo debemos inculcarles contenidos y habilidades, sino también fomentar en ellos valores relacionados con la paz, la convivencia, la igualdad entre sexos, el consumo responsable, el respeto al medio ambiente, la vida saludable, etc. Por ello, en nuestra asignatura haremos especial hincapié en los siguientes temas transversales:

-Educación cívica y moral: fomenta el respeto a los demás y el diálogo como medio para resolver los conflictos. Las actividades de expresión oral son un medio idóneo para la transmisión de estos valores.

-Educación para la paz: la lectura de algunas imágenes y textos sirve de base para la transmisión de valores como la no violencia, la tolerancia y la resolución pacífica de los conflictos.

-Educación para la salud: su objetivo es fomentar hábitos de vida saludable mediante la práctica y fomento del deporte, una dieta sana, higiene propia, ajena y del entorno en donde convivimos (aula, pasillos, patio, etc.).

-Educación para la igualdad de los sexos: pretende desarrollar hábitos no discriminatorios y evitar juicios y actitudes sexistas.

-Educación del consumidor: temas como la publicidad, la propaganda o las reclamaciones fomentan una actitud crítica y responsable ante el consumo y los mecanismos del mercado.

-Educación medioambiental: pretende que los alumnos tomen conciencia sobre los problemas que afectan al medio ambiente.

-Educación vial: algunas actividades pueden propiciar reflexiones sobre el debido respeto a las normas de tráfico y de circulación, a la vez que ayudan a la comprensión de sus códigos.

La adquisición de conocimientos de los lenguajes visuales no queda reducida a lo conceptual, sino que integra lo procedimental (con el desarrollo práctico y la producción creativa) y lo actitudinal (con el desarrollo del gusto por el arte, el diseño, etc.).

Aunque nuestra materia está directamente vinculada con la adquisición de la competencia conciencia y expresiones culturales (CEC) en la Expresión Plástica, el desarrollo de la competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología (CMCT) en Dibujo Técnico y en la competencia digital (CD) en el lenguaje Audiovisual y Multimedia, también está relacionada a competencias como la lingüística (CCL), la social y cívica (CSC), la de aprender a aprender (CAA) y la del sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP).

La interdisciplinariedad es un principio clave, básico y fundamental en todo proceso de enseñanza aprendizaje, donde los conocimientos y las competencias que se adquieran en el aula puedan ser utilizados en cualquier situación de la vida cotidiana que lo requiera.

1.2. CONTEXTO:

Características del centro

Esta Programación se desarrolla en un Centro de Educación Secundaria Obligatoria situado en Córdoba capital. Nuestro IES Gran Capitán es un centro de Educación Secundaria Obligatoria que acoge en torno a 1200 alumnos cuyas edades oscilan entre los 12 y 16/18 años.

En el curso 2017-2018 contamos con 5 grupos para 1º de ESO, 5 grupos para 2º de ESO, un grupo para 4º de ESO y en Bachillerato un grupo para 1º y 2º. de Dibujo Técnico y un grupo de 1º de Scrapbook.

El instituto consta de dos aulas específicas de Dibujo con piletas y agua, en la segunda planta la 220 y 221.

Además, existe el Programa de Mejora del Aprendizaje y Rendimiento (PMAR) para 2º y 3º de ESO. El centro dispone de Aula Temporal de Adaptación Lingüística (ATAL) y aula de Pedagogía Terapéutica (PT).

1.3. FUNDAMENTACIÓN LEGAL DE LA PROGRAMACIÓN.

A) NORMATIVA ESTATAL

[Real Decreto 1105/2014](#), de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. (TEXTO CONSOLIDADO Última modificación: 30 de julio de 2016) [Orden ECD/462/2016, de 31 de marzo](#), por la que se regula el procedimiento de incorporación del alumnado a un curso de Educación Secundaria Obligatoria o de Bachillerato del sistema educativo definido por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, con materias no superadas del currículo anterior a su implantación.

B) NORMATIVA AUTONÓMICA

[Decreto 110/2016, de 14 de junio](#), por el que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

[Orden de 14 de julio de 2016](#), por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.

[Orden de 14 de julio de 2016](#), por la que se desarrolla el currículo correspondiente al Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.

2.OBJETIVOS

2.1. EDUCACIÓN PLÁSTICA,VISUAL Y AUDIOVISUAL

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

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

2.2. DIBUJO TÉCNICO

La enseñanza de Dibujo Técnico en Bachillerato tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Apreciar y reconocer el dibujo técnico como elemento de configuración y recurso gráfico en la industria, el diseño, la arquitectura, el arte o en la vida cotidiana.
2. Comprender y representar los problemas de configuración de figuras sencillas en el plano y el espacio.
3. Analizar los fundamentos y las características de los sistemas de representación.
4. Valorar la universalidad de la normalización en el dibujo técnico y aplicar las principales normas UNE e ISO referidas a la obtención, posición y acotación de las vistas de un cuerpo.
5. 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.
6. Integrar sus 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.
7. Descubrir la importancia del proceso metodológico de creación y representación del dibujo técnico mediante la elaboración de bocetos, croquis y planos.
8. Valorar la importancia que tiene el correcto acabado y presentación del dibujo en lo referido a la diferenciación de los distintos trazos que lo configuran, la exactitud de los mismos y la limpieza y cuidado del soporte.

9. Interesarse por las nuevas tecnologías y los programas de diseño, disfrutando con su utilización y valorando sus posibilidades en la realización de planos técnicos.
10. Comprender y representar los problemas de configuración de figuras sencillas en el plano y el espacio.
11. Analizar los fundamentos y las características de los sistemas de representación.
12. Valorar la universalidad de la normalización en el dibujo técnico y aplicar las principales normas UNE e ISO referidas a la obtención, posición y acotación de las vistas de un cuerpo.
13. 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.
14. Integrar sus 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.
15. Descubrir la importancia del proceso metodológico de creación y representación del dibujo técnico mediante la elaboración de bocetos, croquis y planos.
16. Valorar la importancia que tiene el correcto acabado y presentación del dibujo en lo referido a la diferenciación de los distintos trazos que lo configuran, la exactitud de los mismos y la limpieza y cuidado del soporte.
17. Interesarse por las nuevas tecnologías y los programas de diseño, disfrutando con su utilización y valorando sus posibilidades en la realización de planos técnicos.

3. METODOLOGÍA

3.1. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS:

La metodología es una cuestión fundamental, ya que los resultados dependen en buena medida de los métodos empleados. Por ese motivo, proponemos un modelo de aprendizaje basado en los siguientes principios:

- Principios de actividad y participación: se alternan las explicaciones del profesor/a con las intervenciones de los alumnos.
- Aprendizaje significativo: se parte de aprendizajes más simples para avanzar gradualmente hacia otros más complejos.
- Enfoque pragmático: procuraremos la adquisición de conocimientos en situaciones reales, de modo que los alumnos sean capaces de usar lo aprendido dentro y fuera del aula.
- Trabajo por proyectos: se basa en la realización de trabajos, actividades (láminas) o problemas, que el alumnado debe resolver haciendo un uso adecuado de sus conocimientos, destrezas, actitudes y valores.
- Trabajo cooperativo: la resolución conjunta de tareas permite que los miembros del grupo conozcan las estrategias utilizadas por sus compañeros y puedan aplicarlas a situaciones similares.

3.2. METODOLOGÍA DE AULA:

Dedicaremos los minutos iniciales al repaso de contenidos anteriores.

Después, explicaremos los contenidos correspondientes de forma clara, breve y ordenada. Procuraremos que las exposiciones teóricas se hagan de forma dialogada con el fin de provocar las intervenciones de los alumnos (dudas, preguntas, sugerencias, etc.). Acompañaremos las explicaciones con resúmenes, esquemas pertinentes y ejemplos de ejercicios de otros

cursos anteriores o imágenes por Internet. A continuación, plantearemos actividades para que los alumnos asimilen los contenidos. De esa forma, la teoría se apoyará en la práctica.

Por último, destinaremos algunos minutos del final de la clase a la recapitulación de lo visto. Intentamos con ello que se avance en el conocimiento de un modo seguro.

3.3. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS:

Consta de dos aulas específicas de Dibujo con piletas y agua. También dispone de material específico de Cerámica, como un Horno ubicado en el aula 220.

Los libros en la ESO serán proporcionados por el propio Centro.

En la ESO utilizaremos los libros de la editorial Donostiarra:

1º ESO

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL I – TEORÍA.

Ed:Donostiarra. Autores: Amancio Paniego Gómez y José de Domingo Acinas

2º ESO

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL II – TEORÍA.

Ed:Donostiarra. Autores: Amancio Paniego Gómez y José de Domingo Acinas

4º ESO

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL II – TEORÍA.

Ed:Donostiarra. Autores: Amancio Paniego Gómez y José de Domingo Acinas

Texto recomendado --DIBUJO TÉCNICO I. 1º BACHILLERATO. Edt: Donostiarra

S.A. -DIBUJO TÉCNICO II. 2º BACHILLERATO. Edt: Donostiarra S.A.

En la didáctica de la clase contamos con un equipo de ordenador y proyector (cañón) en cada aula con conexión a Internet. Somos conscientes de sus grandes posibilidades y la utilización como material de apoyo on-line, búsqueda de ejemplos de fotografías y animaciones, imágenes de cine, los cómics, los anuncios e imágenes de la prensa y la televisión, las vallas publicitarias, los múltiples objetos de diseño, las obras artísticas y artesanales. Así procuramos que los alumnos se familiaricen con las nuevas tecnologías de la información y comunicación.

Para el buen funcionamiento y aprendizaje de los alumnos tenemos 30 carpetas con Instrumentos de Dibujo Técnico (compás con adaptador, juego de escuadra y cartabón y regla de medir), así como otros materiales específicos según sean los ejercicios a realizar.

También contamos como numerosos ejemplos de ejercicios de alumnado de años anteriores para ejemplarizar las prácticas a realizar en relación con la teoría dada en cada momento del curso.

4. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD. MEDIDAS DE REFUERZO. ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECIALES DE APOYO EDUCATIVO.

Con el fin de atender adecuadamente al alumnado en función de sus necesidades, planteamos una organización flexible del proceso de enseñanza-aprendizaje. Los intereses y capacidades de cada alumnos/as son diferentes y deberán ser tenidos en cuenta a la hora de impartir el área, sobre todo, en lo referente a los ritmos de aprendizaje y de progresión. En este sentido, conviene planificar los niveles de dificultad que se van a encontrar los alumnos/as, así como el número de actividades de enseñanza - aprendizaje que habrán de desarrollar.

Podemos encontrar dos situaciones distintas. Alumnos que presentan *dificultades de aprendizaje* o alumnos con *déficit de tipo motor, sensorial, intelectual y/o social*. Se valoran previamente los factores que dificultan el aprendizaje de estos alumnos y se seleccionan los criterios de evaluación que se van a utilizar para poder hacer posteriormente el seguimiento de la Adaptación Curricular. En el marco del aula ordinaria, deben introducirse cambios y modificaciones para intentar superar esas dificultades: ubicación en el aula, iluminación, sonoridad, materiales y recursos, adaptación del tiempo, etc.

Los alumnos con **Adaptaciones curriculares** o para aquellos con **necesidades educativas especiales** o que presentan dificultades de aprendizaje; dada cualquiera de las unidades didácticas programadas se establecen siempre tres niveles:

A-Los imprescindibles o básicos. B-Los deseables o importantes. C-Los opcionales.

De esta manera al comienzo de cada unidad todos los alumnos de un aula conocen los contenidos, procedimientos y actividades que son **obligatorias o imprescindibles** para obtener el aprobado o el bien, las **deseables o importantes** para sacar un notable y las **opcionales** para conseguir un sobresaliente. De tal manera que cada alumno aprenderá en función de su capacidad.

Los alumnos **con necesidades educativas especiales o que presenten dificultades de aprendizaje** deben alcanzar los mínimos de cada unidad didáctica. En cualquier caso el alumnado con adaptaciones curriculares significativas deberá superar la evaluación final de la etapa para poder obtener el título correspondiente, teniendo en cuenta las condiciones y adaptaciones realizadas.

Por ello la evaluación será un proceso que se llevará a cabo de una forma continuada y personalizada, en la medida en que se refiere al alumno/a en su desarrollo peculiar, aportándole información sobre lo que realmente ha progresado respecto de sus posibilidades, sin comparaciones con supuestas normas estándar de rendimiento.

Valorar y evaluar el **esfuerzo** y la **voluntad puesta en el trabajo**, más que

le resultado en sí de los ejercicios realizados, pues son alumnos/as con pobre destreza grafo-motriz, con déficit de atención y en psicomotricidad. Por ello se tiene preparado una serie de actividades y dibujos que trabajan la estimulación psicomotriz y desarrollo neuromotor.

-Adaptaciones curriculares individuales (significativa o no significativa): Las realizamos en coordinación con el Departamento de Orientación, con el profesor de Pedagogía Terapéutica y con los tutores.

-Igualmente, se realizarán adaptaciones curriculares para el alumnado que las precise por presentar **altas capacidades intelectuales**, con el fin de favorecer el máximo desarrollo posible de sus capacidades, que podrán consistir tanto en la impartición de contenidos y adquisición de competencias propios de cursos superiores, como en la ampliación de contenidos y competencias del curso corriente, teniendo en consideración *el ritmo y el estilo de aprendizaje* de este alumnado.

5. COMPETENCIAS

La LOMCE establece siete competencias clave en el currículo de la ESO y Bachillerato.

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

La vinculación de Educación Plástica Visual y Audiovisual con otras materias queda reflejado en numerosos contenidos comunes. Hay presentes contenidos que tienen su aplicación en las relaciones de proporcionalidad, la representación de formas geométricas, redes modulares y movimientos en el plano. Los aspectos lingüísticos permiten establecer un paralelismo entre análisis de textos escritos con el análisis y conocimiento de la imagen, el uso de conceptos como alfabeto visual y sintaxis de la imagen, canales de comunicación y esquemas comunicativos. Los procesos científicos como la percepción de la luz, la refracción del color o el origen de las texturas son comunes a las materias científicas. Las aplicaciones de los procesos científicos junto con los diferentes sistemas de representación nos permiten abordar adecuadamente el conocimiento tecnológico.

La Educación Plástica Visual y Audiovisual contribuye a adquirir la competencia conciencia y expresiones culturales (**CEC**) poniendo en valor y llevando a cabo la preparación y formación del alumnado en el campo de la imagen como lenguaje plástico, tanto artístico como técnico. La posibilidad de aprender a apreciar las diferentes cualidades estéticas de las distintas manifestaciones visuales de los lenguajes plásticos y los lenguajes audiovisuales, abre al alumnado la posibilidad de ser personas críticas a éstas. Además, desde el conocimiento y puesta en práctica de las habilidades y destrezas desarrolladas, se les inicia a utilizarlas como lenguaje y forma de expresión propia, convirtiéndose en una herramienta esencial para su desarrollo posterior en múltiples disciplinas.

La materia también contribuirá a que el alumnado se acerque a diversas manifestaciones artísticas, con un especial interés a las propias de la Comunidad Autónoma de Andalucía, dotándolo de instrumentos para su comprensión y valoración, y capacitándolo para enriquecer sus expresiones artísticas y formular opiniones con sentido crítico

El desarrollo de la competencia comunicación lingüística (**CCL**) se

materializa en el conocimiento de un lenguaje específico de la materia, al verbalizar conceptos, explicar ideas, sentimientos, redactar escritos, exponer argumentos, etc.

De igual modo, se puede establecer un paralelismo entre las diferentes formas de comunicación lingüística y la comunicación visual y audiovisual.

El desarrollo de la competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología (**CMCT**) se facilita con el trabajo en aspectos espaciales de representación en el estudio de las relaciones matemáticas de los diferentes trazados geométricos y en el conocimiento de fenómenos naturales y físicos: percepción visual, percepción táctil, materiales, descomposición de la luz y mezclas aditivas y sustractivas de colores, etc.

En el desarrollo de la competencia digital (**CD**) se orientará en la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y en concreto de los recursos audiovisuales y digitales tanto en el uso específico de la imagen y de los contenidos audiovisuales y del análisis de las diferentes imágenes artísticas, publicitarias y contenidos audiovisuales, así como en la creación de producciones de toda índole, por lo que se hace necesario el conocimiento y dominio de programas básicos de diseño y creación audiovisual.

En relación al desarrollo de la competencia social y cívica (**CSC**) esta materia genera actitudes y hábitos de convivencia, orden y limpieza en el trabajo desarrollado. La realización de actividades grupales supone favorecer el acercamiento, valoración, debate, respeto y diálogo entre diferentes identidades y culturas. La resolución de conflictos debe contribuir a la disminución de prejuicios, estereotipos y estigmatizaciones culturales y sociales. La expresión creativa y artística por su capacidad comunicativa permite realizar aportaciones personales críticas a los valores sociales dominantes y darle voz a las minorías.

La competencia aprender a aprender (**CAA**) se desarrolla resolviendo problemas y aplicando los conocimientos a los casos de la vida cotidiana, ya que la Educación Plástica, Visual y Audiovisual ofrece la posibilidad de reflexionar sobre la forma en que los individuos piensan y perciben el mundo, siendo en particular el arte un claro ejemplo de diversidad en formas de expresión.

Desarrollando la comunicación creativa, el alumnado utilizará un sistema de signos para expresar sus ideas, emociones, significados y conceptos, dándole sentido a lo que percibe y pudiendo expresarlo por sus propios medios.

El desarrollo de la competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (**SIIEP**) facilitará que el alumnado tenga iniciativa personal a la hora de elegir proyectos y temáticas de trabajo a partir de su propio interés. Se promoverá que el alumnado sea protagonista y motor de su propio proceso de aprendizaje, posibilitando la reflexión sobre este proceso y su resultado. La exposición y puesta en común de ideas, iniciativas, proyectos y trabajos individuales o grupales potencian el desarrollo de la iniciativa personal y la posibilidad de contrastar y enriquecer las propuestas propias con otros puntos de vista.

DIBUJO TÉCNICO

La materia Dibujo Técnico contribuye al desarrollo de todas las competencias clave en mayor o menor proporción. La competencia en comunicación lingüística (**CCL**) de forma transversal. En esta materia el alumnado desarrolla, explica, expone y defiende sus propios proyectos y trabajos. El dibujo técnico supone en sí una modalidad de comunicación, en concreto audiovisual, de carácter universal y, hace uso de destrezas orales y escritas

que acompañan a los recursos gráficos y tecnológicos.

La competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (**CMCT**) se desarrolla a través de la aplicación del razonamiento matemático siendo necesario en esta materia desarrollar destrezas en el manejo de cantidades: cálculos, mediciones, tamaños y proporciones; en cuanto al análisis de la forma y el espacio: posiciones relativas entre elementos geométricos, representaciones gráficas en el plano y en el espacio y los sistemas de representación de objetos y volúmenes.

La competencia digital (**CD**) es desarrollada a través del uso de las TIC y uno de los objetivos de la materia es el dominio de aplicaciones informáticas en la representación gráfica y en la presentación de proyectos, por lo que es necesario dotar de habilidades y destrezas en programas informáticos de dibujo.

Dado el carácter práctico de la materia se favorece la competencia aprender a aprender (**CAA**) al incidir en la investigación previa y en la aplicación práctica de las técnicas aprendidas por parte del alumnado.

Asimismo, las competencias sociales y cívicas (**CSC**) se ven desarrolladas en la materia Dibujo Técnico a través de la estandarización y normalización, implicando éstas una formulación y aplicación de reglas que generen una aproximación ordenada. La normalización define una función de unificación para permitir el intercambio a nivel nacional, europeo e internacional, facilitando el trabajo con responsabilidad social.

La competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (**SIEP**) se desarrolla con los contenidos de la materia al incluir la resolución de problemas y elaboración de proyectos, y por lo tanto la iniciativa, la innovación, la autonomía y la independencia, factores estos que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado. También se fomenta la habilidad para trabajar en proyectos tanto individual como en equipo.

En relación a la competencia conciencia y expresiones culturales (**CEC**), el espíritu de la materia implica la implantación de una conciencia interdisciplinar de resolución de los problemas relacionados con la protección, el análisis y el estudio del patrimonio artístico, arquitectónico y de ingeniería de Andalucía.

6. CONTENIDOS

6.1. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL.

PRIMER CICLO ESO

Plantea un desarrollo de contenidos para esta materia organizados en **tres bloques para el primer ciclo de la ESO**.

El bloque de **Expresión Plástica** experimenta con materiales y técnicas diversas en el aprendizaje del proceso de creación. Se intenta dar al alumnado una mayor autonomía en la creación de obras personales, ayudando a planificar mejor los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, tanto propios como colectivos.

En el bloque de **Comunicación** se analizan las características del lenguaje audiovisual desde el cual se realiza el análisis crítico de las imágenes que nos rodean. Se realiza también especial hincapié en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la imagen.

En el bloque de **Dibujo Técnico** se trasladan conocimientos teórico-prácticos sobre diferentes formas geométricas y sistemas de representación y se aplican estos conocimientos a la resolución de

problemas y a la realización de distintos diseños.

BLOQUE	CONTENIDO
Bloque 1. Expresión Plástica.	<p>Comunicación visual. Alfabeto visual. Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos. Niveles de iconicidad en las imágenes. Abstracción y figuración. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación. La obra en linóleo de Picasso. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.</p>
Bloque 2. Comunicación Audiovisual.	<p>Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. Grados de iconicidad. Significante y significado. Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretación y comentarios de imágenes. La obra artística. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte. La imagen publicitaria. Recursos. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista. Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic. Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales. Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales. Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional.</p>
Bloque 3. Dibujo Técnico.	<p>Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Aplicaciones. Teorema de Thales y lugares geométricos. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado. Tangencias y enlaces. Tangencia entre recta y circunferencia. Tangencia entre circunferencias. Aplicaciones: óvalos y ovoides, espirales. Movimientos en el plano y transformaciones en el plano. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano. Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Iniciación a la normalización. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil. Acotación. Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.</p>

BLOQUE	CONTENIDOS
Bloque 1. Expresión Plástica.	<p>Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad.</p> <p>Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.</p> <p>El color en la composición. Simbología y psicología del color.</p> <p>Texturas. Técnicas de expresión gráfico- plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes. Concepto de volumen.</p> <p>Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales.</p> <p>Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos.</p> <p>Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.</p>
Bloque 2. Dibujo técnico.	<p>Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales. Trazados geométricos, tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño.</p> <p>Proporción y escalas. Transformaciones geométricas. Redes modulares. Composiciones en el plano.</p> <p>Descripción objetiva de las formas. Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección.</p> <p>Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica. Perspectiva caballera. Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista.</p> <p>Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos. Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis.</p> <p>Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes.</p> <p>Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos. Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.</p>

<p>Bloque 3. Fundamentos del diseño.</p>	<p>Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad. Fundamentos del diseño. Ámbitos de aplicación. Movimientos en el plano y creación de submódulos. Formas modulares. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales. El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí. Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética. Diseño industrial: Características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad. Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D. Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta. Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana. El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.</p>
<p>Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.</p>	<p>Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades. La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad. La fotografía: inicios y evolución. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte. El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial. Lenguaje cinematográfico. Cine de animación. Análisis. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas. Estereotipos y sociedad de consumo. Publicidad subliminal.</p>

6.2. DIBUJO TÉCNICO. BACHILLERATO

Dibujo Técnico es una materia de opción del bloque de asignaturas troncales de primero y segundo cursos, para la modalidad de Ciencias de Bachillerato.

El Dibujo Técnico es un medio de expresión indispensable para el desarrollo del proceso de diseño y fabricación de productos con el que el alumnado irá adquiriendo recursos comunicativos que le permitirán transmitir ideas, proyectos y soluciones gráficas a problemas sociales, siendo empleado como lenguaje universal codificado en cualquier proceso de investigación o proyecto que se sirva de los aspectos visuales de las ideas y de las formas para visualizar lo que se está diseñando, definiendo de una manera exacta lo que se desea producir. La visión espacial se desarrolla a través del estudio de los sistemas de representación y la capacidad de abstracción facilita la comprensión de los objetos tridimensionales mediante imágenes planas.

La representación gráfica de espacios o productos es abordada de manera sistemática elaborando documentos técnicos normalizados que pueden implicar proyectos de diseño gráfico, arquitectónico o industrial.

La materia se organiza en dos cursos. En el primer curso se desarrollan aspectos relacionados con la comunicación y la representación gráfica de la realidad, analizándose secuencialmente los bloques de geometría plana, geometría descriptiva, sistemas de representación y normalización. Se trata de que el alumnado adquiera una visión global de los fundamentos del dibujo técnico que le permita en el siguiente curso profundizar en sus contenidos y aplicaciones. En el segundo curso aparece un nuevo bloque de contenidos denominado «Documentación gráfica de proyectos», donde habrá que demostrar las destrezas adquiridas durante la etapa y comprender su conexión con el mundo laboral y real. Los elementos del currículo básico 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, de Geometría y Dibujo Técnico, que está presente en los dos cursos, trata de resolver problemas geométricos y de configuración de formas poligonales, reconociendo su utilización en el arte y su relación con la naturaleza y los métodos científicos.

El segundo bloque se ocupa de los sistemas de representación, analizando los fundamentos característicos de las axonometrías, la perspectiva cónica, el sistema diédrico y el de planos acotados, así como sus aplicaciones. Durante el desarrollo de la fase de comunicación de ideas se potenciará el uso del dibujo «a mano alzada».

El tercer bloque es Normalización, un convencionalismo creado para la comunicación universal que consigue simplificar los procedimientos y unificar las normas internacionales de representación.

El cuarto bloque, Documentación gráfica de proyectos, supone la utilización de todo lo aprendido durante la etapa aplicándolo a la presentación de proyectos sencillos, de manera individual o grupal, mediante bocetos, croquis y planos de diseño gráfico, de producto o arquitectónico.

Esta materia contribuye a desarrollar, de manera transversal, aptitudes como la autoestima y la participación, mediante el trabajo en equipo favoreciendo la comunicación interpersonal, promoviendo la educación para la convivencia, la tolerancia y la igualdad entre hombres y mujeres, y la autoregulación y el uso responsable de las tecnologías de la información y la comunicación.

6.2.1- DIBUJO TÉCNICO I. 1º BACHILLERATO.

BLOQUE	CONTENIDOS
<p>Bloque 1. Geometría y Dibujo Técnico.</p>	<p>Trazados geométricos. Instrumentos y materiales del Dibujo Técnico. Reconocimiento de la geometría en la Naturaleza. Identificación de estructuras geométricas en el Arte. Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico. Trazados fundamentales en el plano. Circunferencia y círculo. Operaciones con segmentos. Mediatriz. Paralelismo y perpendicularidad. Ángulos: clasificación, características y operaciones. Determinación de lugares geométricos. Aplicaciones. Triángulos: resolución gráfica de triángulos, determinación, propiedades y aplicaciones de sus rectas y puntos notables. Cuadriláteros: clasificación, características y construcciones. Polígonos regulares: construcción conociendo el lado y a partir del radio de la circunferencia circunscrita. Método general. Polígonos estrellados. Elaboración de formas basadas en redes modulares pudiendo utilizar como ejemplo el diseño de los azulejos de la herencia de la cultura árabe andaluza. Análisis y trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario. Representación de formas planas. Trazado de formas proporcionales: Proporcionalidad y semejanza. Construcción y utilización de escalas gráficas. Transformaciones geométricas elementales: giro, traslación, simetría, homología, homotecia y afinidad. Identificación de invariantes. Aplicaciones. Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces. Aplicaciones. Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales. Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial. Geometría y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 2D utilizando entre otras actividades la reproducción mediante las nuevas tecnologías de la tracería que encontramos en la Alhambra de Granada u otros edificios del patrimonio histórico andaluz.</p>
<p>Bloque 2. Sistemas de representación.</p>	<p>Fundamentos de los sistemas de representación. Sistemas de representación en el Arte. Evolución histórica de los sistemas de representación. Sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación. Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección. Clases de proyección. Sistemas de representación y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 3D. Sistema diédrico: Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas. Disposición normalizada. Reversibilidad del sistema. Número de proyecciones suficientes. Representación e identificación de puntos, rectas y planos. Posiciones en el espacio. Paralelismo y perpendicularidad. Pertenencia e intersección. Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos Secciones planas. Determinación de su verdadera magnitud. Sistema de planos acotados. Aplicaciones. Sistema axonométrico. Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción. Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas. Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballerías y militares. Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares. Sistema cónico: elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual. Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales. Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos. Representación simplificada de la circunferencia. Representación de sólidos en los diferentes sistemas.</p>

Bloque 3. Normalización.	Elementos de normalización. El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas. Formatos. Doblado de planos. Vistas. Líneas normalizadas. Escalas. Acotación. Cortes y secciones. Aplicaciones de la normalización: Dibujo industrial. Dibujo arquitectónico.
--------------------------	--

6.2.2-DIBUJO TÉCNICO II. 2º BACHILLERATO.

BLOQUE	CONTENIDOS
Bloque 1. Geometría y Dibujo Técnico.	Resolución de problemas geométricos: Proporcionalidad. El rectángulo áureo. Aplicaciones. Construcción de figuras planas equivalentes. Relación entre los ángulos y la circunferencia. Arco capaz. Aplicaciones. Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias. Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias. Trazado de curvas cónicas y técnicas: Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipse, la parábola y la hipérbola. Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidencia. Aplicaciones. Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y evolventes. Aplicaciones. Transformaciones geométricas: Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones. Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.
Bloque 2. Sistemas de representación.	Punto, recta y plano en sistema diédrico: Resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad. Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas. Abatimiento de planos. Determinación de sus elementos. Aplicaciones. Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones. Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones. Construcción de figuras planas. Afinidad entre proyecciones. Problema inverso al abatimiento. Cuerpos geométricos en sistema diédrico: Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares. Determinación de sus secciones principales. Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. Intersecciones. Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas. Sistemas axonométricos ortogonales: Posición del triedro fundamental. Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema. Determinación de coeficientes de reducción. Tipología de las axonometrías ortogonales. Ventajas e inconvenientes. Representación de figuras planas. Representación simplificada de la circunferencia. Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones.

<p>Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos.</p>	<p>Elaboración de bocetos, croquis y planos. El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual (se pueden tomar como ejemplo obras arquitectónicas e industriales como los pabellones expositivos, cascos de bodegas, puentes, estaciones de trenes, viviendas o colegios que proliferaron en Andalucía a lo largo del siglo XX). El proyecto: tipos y elementos. Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas. Elaboración de las primeras ideas. Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas. Elaboración de dibujos acotados. Elaboración de croquis de piezas y conjuntos. Tipos de planos. Planos de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción. Presentación de proyectos. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo. Posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas al diseño, edición, archivo y presentación de proyectos. Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas. Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas. Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.</p>
--	--

7. TEMPORALIZACIÓN. SECUENCIACIÓN DE LOS CONTENIDOS.

7.1. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL.

1º ESO

PRIMER TRIMESTRE:

Incluye dos unidades didácticas:

- Unidad didáctica 1. EL PUNTO. LA LÍNEA. EL PLANO. PROCEDIMIENTOS Y TÉCNICAS DE DIBUJO.
- Unidad didáctica 2. EL COLOR. TÉCNICAS DE COLOR.

SEGUNDO TRIMESTRE:

Incluye tres unidades didácticas:

- Unidad didáctica 3. LA TEXTURA. EL *COLLAGE*. EL PROCESO CREATIVO.
- Unidad didáctica 4. LA PERCEPCIÓN VISUAL. LA COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL. LA IMAGEN.
- Unidad didáctica 5. LA FOTOGRAFÍA. EL CÓMIC. EL CINE. LA ANIMACIÓN.

TERCER TRIMESTRE:

Incluye tres unidades didácticas:

- Unidad didáctica 6. DIBUJO TÉCNICO Y GEOMETRÍA. CONCEPTOS Y DEFINICIONES.
- Unidad didáctica 7. TRAZADOS GEOMÉTRICOS. Unidad didáctica 8. LAS FORMAS POLIGONALES.

2º ESO

PRIMER TRIMESTRE:

Incluye tres unidades didácticas:

- Unidad didáctica 1. EL PUNTO. LA LÍNEA. EL PLANO. TEXTURA.
- Unidad didáctica 2. EL COLOR.
- Unidad didáctica 3. LA COMPOSICIÓN. SEGUNDO TRIMESTRE:

Incluye tres unidades didácticas:

- Unidad didáctica 4. ESPACIO Y VOLUMEN. PROCEDIMIENTOS Y TÉCNICAS.
- Unidad didáctica 5. LA PERCEPCIÓN VISUAL. LA COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL. LA IMAGEN.
- Unidad didáctica 6. LA FOTOGRAFÍA. LA PUBLICIDAD. EL CÓMIC. EL CINE. MULTIMEDIA.

TERCER TRIMESTRE:

Incluye tres unidades didácticas:

- Unidad didáctica 7. FORMAS POLIGONALES. TANGENCIAS BÁSICAS. CURVAS TÉCNICAS.
- Unidad didáctica 8. ESCALAS Y FORMAS MODULARES.
- Unidad didáctica 9. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

4º ESO

PRIMER TRIMESTRE:

Incluye tres unidades didácticas:

Unidad didáctica 1. LA LÍNEA. LA TEXTURA. EL COLOR. MATERIALES Y TÉCNICAS.

Unidad didáctica 2. LA COMPOSICIÓN.

Unidad didáctica 3. FORMAS GEOMÉTRICAS PLANAS. TANGENCIAS Y ENLACES.

SEGUNDO TRIMESTRE:

Incluye tres unidades didácticas:

Unidad didáctica 4. GEOMETRÍA PLANA Y SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

Unidad didáctica 5. FUNDAMENTOS Y APLICACIONES DEL DISEÑO. EL DISEÑO GRÁFICO.

Unidad didáctica 6. DISEÑO DE OBJETOS Y DE ESPACIOS. EL PROCESO DE CREACIÓN.

TERCER TRIMESTRE:

Incluye dos unidades didácticas:

Unidad didáctica 7. EL LENGUAJE AUDIOVISUAL.

Unidad didáctica 8. LA IMAGEN DIGITAL. PROYECTO AUDIOVISUAL.

7.2 DIBUJO TÉCNICO. BACHILLERATO.

1º BACHILLERATO

PRIMER TRIMESTRE:

Incluye diez unidades didácticas:

Unidad didáctica 1. INSTRUMENTOS DE DIBUJO.

Unidad didáctica 2. TRAZADOS FUNDAMENTALES.

Unidad didáctica 3. TRAZADOS FUNDAMENTALES EN EL PLANO.

Unidad didáctica 4. ESCALAS.

Unidad didáctica 5. CONSTRUCCIÓN DE FORMAS POLIGONALES I.

Unidad didáctica 6. CONSTRUCCIÓN DE FORMAS POLIGONALES II.

Unidad didáctica 7. RELACIONES GEOMÉTRICAS.

Unidad didáctica 8. TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS.

Unidad didáctica 9. TANGENCIAS.

Unidad didáctica 10. CURVAS TÉCNICAS.

SEGUNDO TRIMESTRE:

Incluye seis unidades didácticas:

Unidad didáctica 11. GEOMETRÍA.

Unidad didáctica 12. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

Unidad didáctica 13. SISTEMA DIÉDRICO I.

Unidad didáctica 14. SISTEMA DIÉDRICO II.

Unidad didáctica 15. SISTEMA DIÉDRICO III.

Unidad didáctica 16. SISTEMA DE PLANOS ACOTADOS.

TERCER TRIMESTRE:

Incluye siete unidades didácticas:

Unidad didáctica 17. SISTEMA AXONOMÉTRICO.

Unidad didáctica 18. SISTEMA DE PERSPECTIVA CABALLERA.

Unidad didáctica 19. SISTEMA CÓNICO DE PERSPECTIVA LINEAL I .

Unidad didáctica 20. SISTEMA CÓNICO DE PERSPECTIVA LINEAL II.

Unidad didáctica 21. NORMALIZACIÓN.

Unidad didáctica 22. FORMATOS. Unidad didáctica 23. ACOTACIÓN.

2º BACHILLERATO

PRIMER TRIMESTRE:

Incluye siete unidades didácticas:

Unidad didáctica 1. TRAZADOS EN EL PLANO .

Unidad didáctica 2. POTENCIA.

Unidad didáctica 3. INVERSIÓN.

Unidad didáctica 4. TANGENCIAS.

Unidad didáctica 5. CURVAS CÓNICAS.

Unidad didáctica 6. CURVAS TÉCNICAS.

Unidad didáctica 7. TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS.

SEGUNDO TRIMESTRE:

Incluye dos unidades didácticas:

Unidad didáctica 8. SISTEMA DIÉDRICO I.

Unidad didáctica 9. SISTEMA DIÉDRICO II.

TERCER TRIMESTRE:

Incluye ocho unidades didácticas:

Unidad didáctica 10. SISTEMA AXONOMÉTRICO ORTOGONAL.

Unidad didáctica 11. EL PROCESO DE DISEÑO Y FABRICACIÓN.

Unidad didáctica 12. PLANOS TÉCNICOS.

Unidad didáctica 13. NORMALIZACIÓN.

Unidad didáctica 14. ROSCAS.

Unidad didáctica 15. ELEMENTOS NORMALIZADOS.

Unidad didáctica 16. PROYECTOS DE MECANISMOS.

Unidad didáctica 17. TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN.

8.EVALUACIÓN

8.1- PRINCIPIOS GENERALES DE LA EVALUACIÓN:

El grado de adquisición de las competencias y el logro de los objetivos de la etapa, serán los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables en la programación.

La evaluación del aprendizaje del alumnado en la Educación Secundaria Obligatoria será continua, formativa e integradora.

La evaluación continua de los alumnos requiere su asistencia regular a las clases y la participación activa en todas las actividades programadas. Mediante la evaluación continua podemos comprobar la evolución del proceso de aprendizaje de cada alumno y su maduración personal. Además, la evaluación continua nos permite detectar las dificultades en el momento en que se producen, averiguar sus causas y, en consecuencia, adoptar las medidas necesarias que permitan al alumnado continuar su proceso de aprendizaje.

Por otra parte, los alumnos tienen derecho a que su rendimiento sea valorado conforme a criterios de plena objetividad. Por ese motivo, al principio de curso informaremos a los alumnos de los criterios generales de evaluación y corrección que vamos a aplicar. De ese modo, conseguiremos que la evaluación también sea una actividad educativa.

La evaluación de los aprendizajes del alumnado tendrá un carácter formativo e integrador y será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los de aprendizaje.

Medidas para la realización de las evaluaciones, incluida la evaluación final de etapa, y que se adapten a las necesidades del alumnado con necesidades educativas especiales.

Indicadores de logro y procedimientos de evaluación tanto de los aprendizajes del alumnado como los procesos de enseñanza y la propia práctica docente.

8.2- FASES DE EVALUACIÓN:

Podemos señalar tres fases en la evaluación de los alumnos. Son las siguientes:

La evaluación inicial se realizará al principio del curso. Para ello, propondremos una serie de cuestiones sobre Expresión Plástica, Comunicación Audiovisual y Dibujo Técnico que nos permitan evaluar los conocimientos y las destrezas de los alumnos. De ese modo, detectaremos carencias en capacidades generales como el saber ver y percibir para comprender, y el saber hacer para expresarse tanto en el ámbito Plástico Visual y Audiovisual como en el Dibujo técnico, y podremos adaptar los objetivos, contenidos y criterios al grupo en su conjunto y a cada alumno en particular.

La evaluación continua a lo largo del curso nos permitirá verificar si los alumnos progresan y si el ritmo es adecuado. También podremos comprobar si se alcanzan las competencias, los objetivos y los contenidos previstos. Por todo ello, la evaluación continua es la de mayor valor formativo, ya que nos permite detectar posibles problemas de aprendizaje y hacer, si conviene, las correcciones oportunas. La evaluación continua se distribuye en Primer trimestre, segundo trimestre y tercer trimestre, en cada caso se les da a los alumnos un boletín de notas para verificar el nivel de adquisición de conocimientos.

La evaluación final se realizará a partir de las evaluaciones anteriores. En ella se valorarán los resultados finales alcanzados. Se resume en la nota final.

8.3- INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

Para llevar a cabo la evaluación de los alumnos emplearemos los siguientes instrumentos:

- Pruebas objetivas planteadas, tanto orales como escritas.
- Valoración de realizaciones prácticas (láminas), tanto en clase como en casa
- Resolución de ejercicios y problemas.
- Los trabajos entregados y las exposiciones realizadas.
- Revisión del cuaderno de clase.
- La participación y la intervención en debates, coloquios y conversaciones espontáneas.
- Lista de control: Para registrar la presencia o ausencia de un determinado rasgo, conducta o secuencia de acciones.
- Diarios de clase.
- Rúbricas

8.4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN, CRITERIOS DE CALIFICACIÓN, PORCENTAJES Y SU RELACIÓN CON LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE POR BLOQUES DE CONTENIDO.

A continuación se indican los criterios de evaluación, las competencias clave, los criterios de calificación y los porcentajes junto con los estándares de aprendizaje, publicados en el Real Decreto 1105/2014 como referente obligatorios para organizar los contenidos y las actividades de aprendizaje.

8.4.1. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. PRIMER CICLO ESO

Planteamos unos contenidos organizados en los TRES BLOQUES comunes, distribuidos en OCHO UNIDADES DIDÁCTICAS.

Los Bloques de contenidos no son un temario, ni unidades compartimentadas, sino una agrupación de contenidos con características y elementos didácticos comunes, y formas de trabajo similares.

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA	35%	
Criterios de evaluación y competencias clave.	Criterios de calificación	Estándares de aprendizaje evaluables
1. Identificar los elementos configuradores de la imagen. CCL, SIEP.	10 %	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. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea. CAA, SIEP.	10 %	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. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). CAA, CEC.	5 %	3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)

<p>4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.</p> <p>CAA, SIEP, CEC.</p>	<p>5 %</p>	<p>4.1 Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo</p> <p>4.2 Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito</p> <p>4.3 Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.</p> <p>4.4 Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno</p>
<p>5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.</p> <p>CMCT, CEC.</p>	<p>10 %</p>	<p>5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.</p>
<p>6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.</p> <p>CMCT, CD.</p>	<p>10 %</p>	<p>6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.</p> <p>6.2 Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.</p> <p>6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.</p>
<p>7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.</p> <p>CMCT, CAA.</p>	<p>10 %</p>	<p>7.1. Transcribe texturas táctiles a textural visuales mediante las técnicas de <i>frottage</i>, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.</p>
<p>8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.</p> <p>CD, CSC.</p>	<p>10 %</p>	<p>8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.</p> <p>8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.</p>
<p>9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</p> <p>CAA, CSC, SIEP, CEC.</p>	<p>10%</p>	<p>9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p>

10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. CAA, SIEP, CEC.	10 %	10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos
11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El <i>collage</i> . CAA, CSC, CEC.	10 %	11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. 11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas. 11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas. 11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, <i>collages</i> matéricos y figuras tridimensionales. 11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos. 11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas. 11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL	35%	
Criterios de evaluación y competencias clave.	Criterios de calificación	Estándares de aprendizaje evaluables
1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. CMCT, CEC.	5 %	1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.
2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias . CMCT,CEC.	5 %	2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. 2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.

3. Identificar significativo y significado en un signo visual. CAA, CEC.	5 %	3.1. Distingue significativo y significado en un signo visual.
4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. CAA, CSC.	10 %	4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significativo-significado: símbolos e iconos. CAA, CSC.	5 %	5.1. Distingue símbolos de iconos. 5.2. Diseña símbolos e iconos.
6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. CCL, CSC, SIEP.	10 %	6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. 6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.
7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. CD, CSC, SIEP.	5 %	7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. 7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas
8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. CCL, CSC, SIEP.	10 %	8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. CMCT, SIEP.	5 %	9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.
10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. CCL, CSC.	5 %	10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.
11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación. CCL, CSC.	10 %	11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. 11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales. 11.1. Diseña, en equipo, mensajes

12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. CCL, CSC, SIEP.	5 %	12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, <i>storyboard</i> , realización...). Valora de manera crítica los resultados
13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. CAA, CSC, CEC.	5 %	13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.
14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. CAA, CSC, SIEP.	5 %	14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas
15. 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. CAA, CSC, CEC.	5 %	15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.
16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo. CD, CSC, SIEP.	5 %	16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada

BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO	30%	
Criterios de evaluación y competencias clave.	Criterios de calificación	Estándares de aprendizaje evaluables
1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. CMCT, SIEP.	3 %	1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.
2. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. CMCT.	5 %	2.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.

3. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco. CMCT.	2 %	3.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás
4. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta. CMCT	5 %	4.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilite
5. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos. CMCT.	5 %	5.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón
6. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. CMCT.	5 %	6.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
7. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción. CMCT	5 %	7.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás
8. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás. CMCT.	5%	8.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás. regla, escuadra y cartabón
9. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. CMCT.	10 %	9.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla escuadra y cartabón
10. Estudiar las aplicaciones del teorema de Tales. CMCT.	5 %	10.1 Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Tales. 10.2 Escala un polígono aplicando el teorema de Tales
11. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. CMCT.	5 %	11.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos
12. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). CMCT.	2 %	12.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.
13. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. CMCT.	5 %	13.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes
14. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	5 %	14.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero

CMCT.		
15. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares. CMCT.	5 %	15.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular
16. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia. CMCT.	5 %	16.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.
17. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado. CMCT.	5 %	17.1. Construye polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado
18. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. CMCT, SIEP.	2 %	18.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. 18.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas
19. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides. CMCT, SIEP.	5 %	19.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.
20. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros. CMCT, CAA.	5 %	20.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros
21. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos. CMCT, SIEP.	4 %	21.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.
22. 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. CMCT, CAA.	2 %	22.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.

8.4.2. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL. 4º ESO

BLOQUE 1.EXPRESIÓN PLÁSTICA	30%	
Criterios de evaluación y competencias clave.	Criterios de calificación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>1. Realizar composiciones creativas, individuales que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.</p> <p>CSC, SEIP, CEC.</p>	20 %	<p>1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.</p>
<p>2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.</p> <p>CD, SIEP, CEC.</p>	20 %	<p>2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.</p> <p>2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.</p> <p>2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color</p>
<p>3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.</p> <p>CAA, CSC, SIEP.</p>	20 %	<p>3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.</p> <p>3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>
<p>4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p> <p>CAA, CSC, SIEP.</p>	20 %	<p>4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p>

<p>5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.</p> <p>CCL, CSC, CEC.</p>	<p>20 %</p>	<p>5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.</p> <p>5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.</p>
--	-------------	---

<p>BLOQUE 2. DIBUJO TÉCNICO</p>	<p>30%</p>	
<p>Criterios de evaluación y competencias clave.</p>	<p>Criterios de calificación</p>	<p>Estándares de aprendizaje evaluables</p>
<p>1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.</p> <p>CMCT, CAA.</p>	<p>45 %</p>	<p>1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.</p> <p>1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.</p> <p>1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.</p> <p>1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.</p>
<p>2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p> <p>CMCT, CSC, CEC.</p>	<p>45%</p>	<p>2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.</p> <p>2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.</p> <p>2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.</p> <p>2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.</p>
<p>3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.</p> <p>CMCT, CD, SIEP.</p>	<p>10%</p>	<p>3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.</p>

BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO	20%	
Criterios de evaluación y competencias clave.	Criterios de calificación	Estándares de aprendizaje evaluables
1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases. CSC, SIEP, CEC.	40 %	1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual. 1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.
2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. CD, CEC.	20 %	2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.
3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales. CAA, SIEP, CEC.	40 %	3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizándolas formas Geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio. 3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.

BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA.	20%	
Criterios de evaluación y competencias clave.	Criterios de calificación	Estándares de aprendizaje evaluables
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. CCL, CSC, SIEP.	25%	1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos. 1.2. Realiza un <i>storyboard</i> a modo de guión para la secuencia de una película.
2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades. CAA, CSC, CEC.	25%	2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara. 2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.

<p>3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p> <p>CD, SIEP.</p>	30%	<p>3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.</p> <p>3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.</p> <p>3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.</p>
<p>4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.</p> <p>CCL, CSC.</p>	20%	<p>4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.</p>

8.4.3. DIBUJO TÉCNICO I. 1º BACHILLERATO

BLOQUE I. Geometría y Dibujo técnico.	35%	
Criterios de evaluación y competencias clave	Criterios de calificación	Estándares de aprendizaje
<p>1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema "paso a paso" y/o figura de análisis elaborada previamente.</p> <p>CAA, CMCT, SIEP, CEC.</p>	60%	<p>1.1. Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.</p> <p>1.2. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.</p> <p>1.3. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.</p> <p>1.4. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.</p> <p>1.5. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.</p> <p>1.6. Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.</p> <p>1.7. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.</p>

<p>2. 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. CAA, CMCT, CD.</p>	<p>40%</p>	<p>2.1. Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.</p> <p>2.2. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p> <p>2.3. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.</p> <p>2.4. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos</p>
<p>BLOQUE II. Sistemas de representación.</p>	<p>35%</p>	
<p>Criterios de evaluación y competencias clave.</p>	<p>Criterios de calificación</p>	<p>Estándares de aprendizaje</p>
<p>1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.</p> <p>CCL, CAA, CMCT, CD.</p>	<p>30%</p>	<p>1.1. Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema.</p> <p>1.2. Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo.</p> <p>1.3. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.</p>

<p>2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p> <p>CAA, CMCT, SIEP.</p>	<p>40%</p>	<p>2.1. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p> <p>2.2. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballerías).</p> <p>2.3. Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud.</p> <p>2.4. Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.</p> <p>2.5. Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel</p>
<p>3. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.</p> <p>CAA, CMCT, SIEP.</p>	<p>20%</p>	<p>3.1. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.</p> <p>3.2. Realiza perspectivas caballerías de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado</p>
<p>4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.</p> <p>CAA, CMCT, SIEP.</p>	<p>10%</p>	<p>4.1. Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida.</p> <p>4.2. Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p> <p>4.3. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzado o con la ayuda de plantillas de curvas.</p>

BLOQUE III. Normalización.	35%	
Criterios de evaluación y competencias clave.	Criterios de calificación	Estándares de aprendizaje
<p>1. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final.</p> <p>CCL, CSC.</p>	50%	<p>1.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.</p>
<p>2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis, utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y para la elaboración de bocetos, esquemas, croquis y planos.</p> <p>CAA, CMCT, SIEP, CSC.</p>	50%	<p>2.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.</p> <p>2.2. Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.</p> <p>2.3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.</p> <p>2.4. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.</p> <p>2.5. Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.</p>

8.4.4-DIBUJO TÉCNICO II. 2º BACHILLERATO.

BLOQUE I. Geometría y Dibujo técnico.	45%	
Criterios de evaluación y competencias clave.	Criterios de calificación	Estándares de aprendizaje
<p>1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p> <p>CCL, CAA, CMCT.</p>	30%	<p>1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.</p> <p>1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión.</p> <p>1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.</p> <p>1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.</p> <p>1.5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>
<p>2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.</p> <p>CCL, CAA, CMCT.</p>	30%	<p>2.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.</p> <p>2.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado.</p> <p>2.3. Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.</p>
<p>3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y exactitud en los trazados que proporciona su utilización.</p> <p>CCL, CAA, CMCT.</p>	40%	<p>3.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.</p> <p>3.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.</p> <p>3.3. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.</p>

BLOQUE II. Sistemas de representación.	45%	
Criterios de evaluación y competencias clave.	Criterios de calificación	Estándares de aprendizaje
<p>1. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la "visión espacial", analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales. CAA, SIEP, CMCT.</p>	30%	<p>1.1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.</p> <p>1.2. Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.</p> <p>1.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados.</p>
<p>2. 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. CAA, CMCT.</p>	35%	<p>2.1. Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.</p> <p>2.2. Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.</p> <p>2.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.</p> <p>2.4. Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida.</p>
<p>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. CAA, CMCT.</p>	35%	<p>3.1. Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección.</p> <p>3.2. Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios.</p> <p>3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballera</p>

BLOQUE III. Documentación gráfica de proyectos.	10%	
Criterios de evaluación y competencias clave.	Criterios de calificación	Estándares de aprendizaje
<p>1. Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.</p> <p>CCL, SIEP, CSC, CMCT.</p>	50%	<p>1.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo técnico.</p> <p>1.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.</p> <p>1.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.</p> <p>1.4. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.</p>
<p>2. Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.</p> <p>SIEP, CSC, CMCT, CD.</p>	50%	<p>2.1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.</p> <p>2.2. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.</p> <p>2.3. Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.</p> <p>2.4. Presenta los trabajos de Dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.</p>

8.5- SUPERACIÓN DE LA ASIGNATURA:

JUNIO:

Los criterios para superar la asignatura son los siguientes:

-Aprobarán los alumnos con las tres evaluaciones aprobadas.

-No aprobarán en junio los alumnos que no se encuentren en la situación anterior, a no ser, que hayan recuperado el /los anterior/es trimestre/s.

La calificación ordinaria resultará de la media aritmética de las notas obtenidas en las tres evaluaciones. Los alumnos que no hayan susperado la convocatoria de junio se examinarán de los tres trimestres en septiembre.

SEPTIEMBRE:

Los alumnos con evaluación negativa en junio podrán presentarse a la prueba extraordinaria de septiembre. En ella se examinarán de toda la materia. Con el fin de reforzarla, en junio les facilitaremos un plan de actividades de recuperación.

En estos ejercicios se tendrán en cuenta los mismos criterios de corrección establecidos para el curso. Además, debe entregar de forma obligatoria los ejercicios pendientes no realizados durante el curso (láminas, actividades, etc...).

8.6- RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES:

Para recuperar la signatura de Educación Plástica, visual y Audiovisual de cursos anteriores o de Dibujo Técnico I, el alumno debe realizar unos ejercicios y láminas proporcionadas por el profesor y una prueba escrita. Deberá presentarlas debidamente realizadas el día fijado para el examen. En caso contrario, la materia estará suspensa y el alumno deberá presentarse a la prueba extraordinaria de septiembre, donde se realizará una prueba escrita.

Los alumnos con pendiente EPVA de 1º y 2º ESO, su recuperación estará a cargo del profesor que le imparte clases en el presente curso escolar y, si la asignatura no tiene seguimiento (como es el caso de los alumnos matriculados en 3º ESO y 4ºESO), será el jefe de Departamento el que realice su recuperación.

Para los alumnos que tienen un seguimiento durante el curso no hay necesidad de fijar un calendario de pruebas, pero para los alumnos que no tienen un seguimiento, se les realiza por parte de Jefatura de Estudios, un calendario de pruebas de evaluación. Se les dará una propuesta de actividades de recuperación para trabajar durante todo el curso, con la temporización, secuenciación de contenidos y ejercicios a entregar durante las tres evaluaciones y una global por si no recuperan una evaluación anterior.

9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Relación de actividades extraescolares programadas para el curso 2018/19:

- Concurso - exposición de tarjetas navideñas (Noviembre-diciembre) 1º, 2º y 4º ESO Carmen Barroso.
- Visita a museos y exposiciones en la ciudad (por determinar). ESO y Bachillerato.
- Excursión por la ciudad para conocer los Triunfos (Primer trimestre) 1º Bachillerato. Francisco Sierra.
- Visita a las iglesias fernandinas (Segundo trimestre) 1º Bachillerato. Francisco Sierra.
- Excursión para conocer las principales fuentes de la ciudad (Tercer trimestre). 1º Bachillerato. Francisco Sierra.

Aparte, el departamento colaborará en las actividades organizadas por otros departamentos, programas y proyectos.

10. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS.

El departamento colaborará en los proyectos de:

Plan de escuela limpia y habitable

Convivencia.

Red Andaluza Escuela: "Espacio de Paz"

Plan de igualdad entre hombres y mujeres en la educación.

11. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE LA ENSEÑANZA

La evaluación de la práctica docente es un proceso continuo de carácter personal y reflexivo en el que evaluaremos la puesta en marcha de la programación y nuestra actuación en el aula.

La programación es sometida a revisión en las diferentes reuniones de Departamento, así como en cualquiera de las juntas de evaluación y los ETCP que se celebren. Además, trimestralmente, cuando se revisa el Plan Anual de Centro, hacemos un balance de los objetivos y contenidos que hemos logrado en cada uno de los niveles de la etapa. De ese modo, podemos introducir las modificaciones oportunas en el siguiente trimestre.

Por último, en Junio hacemos un balance de los resultados obtenidos durante el curso para su inclusión en la denominada "Memoria Final de Curso". Gracias a ello, ponemos las bases de la programación didáctica del curso siguiente y garantizamos la continuidad de los aprendizajes del alumno en la etapa.

Los resultados de la evaluación trimestral y de final de curso que realizamos en el Departamento se ponen en común a través de las reuniones de Equipo Técnico de Coordinación Pedagógica y el Claustro de Profesores. Este hecho permite introducir en cada momento las modificaciones oportunas en el Plan Anual de Centro de este curso y siguiente.

En Córdoba, a 15 de octubre de 2018. Jefe del Departamento de Dibujo

Francisco M. Sierra Martín.