

DEPARTAMENTO DE DIBUJO



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA CURSO 2018 – 2019

IES VALLE DEL AZAHAR

**ÍNDICE**

I- Departamento Artístico. Profesorado, asignaturas asignadas y materiales editoriales para el curso 2017- 2018	5
1. Profesorado, cursos y materiales didácticos	
II - Educación Plástica – E.S.O.	6
1. Planteamiento. Competencias y objetivos generales de área.	6
2. Educación Plástica y Visual 1º de E.S.O. (LOMCE) Ley Orgánica 8/2013, ORDEN EDU/362/2015, Real Decreto 1105/2014	10
2.1 BLOQUE 1 EXPRESIÓN PLÁSTICA	10
2.1.1 Contenidos	
2.1.2 Criterios de evaluación.	
2.1.3 Estándares de aprendizaje evaluables.	
2.1.4. Estándares de aprendizaje básicos.	
2.2 BLOQUE 2 COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL	13
2.2.1 Contenidos	
2.2.2 Criterios de evaluación.	
2.2.3 Estándares de aprendizaje evaluables.	
2.2.4. Estándares de aprendizaje básicos.	
2.3 BLOQUE 3 DIBUJO TÉCNICO	14
2.3.1 Contenidos	
2.3.2 Criterios de evaluación.	
2.3.3 Estándares de aprendizaje evaluables.	
2.3.4. Estándares de aprendizaje básicos.	
2.4. SECUENCIACIÓN	15
2.5. Criterios de evaluación pendientes de 1º de cursos anteriores	16
3. Educación Plástica y Visual 2º de E.S.O. (LOMCE) Ley Orgánica 8/2013, ORDEN EDU/362/2015, Real Decreto 1105/2014	17
3.1 BLOQUE 1 EXPRESIÓN PLÁSTICA	17
3.1.1 Contenidos	
3.1.2 Criterios de evaluación.	
3.1.3 Estándares de aprendizaje evaluables.	
3.1.4. Estándares de aprendizaje básicos.	
3.2 BLOQUE 2 COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL	19
3.2.1 Contenidos	
3.2.2 Criterios de evaluación.	
3.2.3 Estándares de aprendizaje evaluables.	
3.2.4. Estándares de aprendizaje básicos.	
3.3 BLOQUE 3 DIBUJO TÉCNICO	20
3.3.1 Contenidos	
3.3.2 Criterios de evaluación.	
3.3.3 Estándares de aprendizaje evaluables.	
3.3.4. Estándares de aprendizaje básicos.	
3.4. SECUENCIACIÓN	22



3.5. Criterios de evaluación pendientes de 1º de cursos anteriores	22
4. Educación Plástica y Visual 3º de E.S.O.(LOMCE)Ley Orgánica 8/2013, ORDEN EDU/362/2015, Real Decreto 1105/2014	24
4.1 BLOQUE 1 EXPRESIÓN PLÁSTICA	24
4.1.1 Contenidos	
4.1.2. Criterios de evaluación.	
4.1.3. Estándares de aprendizaje evaluables	
4.1.4. Estándares de aprendizaje básicos	
4.2. BLOQUE 2 COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL	26
4.2.1 Contenidos	
4.2.2. Criterios de evaluación.	
4.2.3. Estándares de aprendizaje evaluables	
4.2.4. Estándares de aprendizaje básicos	
4.3 BLOQUE 3 DIBUJO TÉCNICO	29
4.3.1 Contenidos	
4.3.2. Criterios de evaluación.	
4.3.3. Estándares de aprendizaje evaluables	
4.3.4. Estándares de aprendizaje básicos	
4.4. TEMPORALIZACIÓN.	31
4.5. Criterios de evaluación pendientes de 3º de cursos anteriores	31
5. Educación Plástica y Visual 4º de E.S.O.(LOMCE)Ley Orgánica 8/2013, ORDEN EDU/362/2015, Real Decreto 1105/2014	33
5.1 Objetivos	33
5.2 Bloque 1 Procesos comunes a la creación artística	33
5.2.1 Contenidos	33
5.3. Bloque 2 Expresión Plástica y Visual	35
5.3.1 Contenidos	
5.4. Bloque 3 Artes Gráficas y Diseño	35
5.4.1 Contenidos	
5.5 Bloque 4 Imagen y Sonido	36
5.5.1 Contenidos	
5.6 Bloque 5 Descripción Objetiva de Formas	36
5.6.1 Contenidos	
5.7 Estándares de aprendizaje evaluables	36
5.8. TEMPORALIZACIÓN.	38
6 Criterios de evaluación pendientes de 3º de cursos anteriores	38
7. Metodología	39
8. Atención a la diversidad y medidas de refuerzo educativo	41
9. Bilingüismo	41
III - Dibujo Técnico I y II (LOMCE) Ley Orgánica 8/2013 Orden EDU 363/2015 y - 1º y 2º de Bachillerato	41



1. Introducción	43
2. Objetivos generales	44
3. Orientaciones metodológicas	44
4. Contribución del dibujo técnico al desarrollo de las competencias básicas.	45
5. Dibujo Técnico I. (LOMCE)	47
5.1. Introducción	
5.2. Bloque 1 Materiales y técnicas gráficas	48
5.2.1. Contenidos	
5.2.2. Criterios de evaluación.	
5.2.3. Estándares de aprendizaje evaluables	
5.3. Bloque 2 Geometría métrica aplicada	49
5.3.1. Contenidos	
5.3.2. Criterios de evaluación.	
5.3.3. Estándares de aprendizaje evaluables	
5.4. Bloque 3 Sistemas de representación	51
5.4.1. Contenidos	
5.4.2. Criterios de evaluación.	
5.4.3. Estándares de aprendizaje evaluables	
5.5. Bloque 4 Normalización	55
5.5.1. Contenidos	
5.5.2. Criterios de evaluación.	
5.5.3. Estándares de aprendizaje evaluables	
5.6. Secuenciación	56
6. Dibujo Técnico II. (LOMCE)	56
6.1. Introducción	56
6.2. Bloque 1 Geometría y Dibujo Técnico	58
6.2.1. Contenidos	
6.2.2. Criterios de evaluación	
6.2.3. Competencias que se desarrollan de manera más notable	
6.2.4. Estándares de aprendizaje evaluables	
6.3. Bloque 2 Sistemas de representación	59
6.3.1. Contenidos	
6.3.2. Criterios de evaluación y competencias que se desarrollan	
6.3.3. Estándares de aprendizaje evaluables	



6.4 Bloque 3 Documentación gráfica de proyectos	61
6.4.1 Contenidos	
6.4.2 Criterios de evaluación y competencias que se desarrollan	
6.4.3 Estándares de aprendizaje evaluables	
6.5 Secuenciación	63
7. Metodología	63
IV Evaluación: consideraciones generales, criterios de calificación y recuperaciones	65
1. Pruebas.	65
2. Calificaciones y sistema de recuperación	65
2.1. E.S.O.: Educación Plástica y Visual.	
2.2. Bachillerato: Dibujo Técnico I y Dibujo Técnico II	
2.3. Calificación final	
2.4. Recuperaciones	
2.5. Pruebas extraordinarias de septiembre	
3. Alumnos pendientes de cursos anteriores	67
4. Repetición de una prueba escrita por incomparecencia del alumno	67
5. Pérdida al derecho de la evaluación continua	67
V - Evaluación de la programación didáctica	68
VI - Plan para el fomento de la lectura y desarrollo de la comprensión lectora	68
VII – Plan para el fomento de la cultura emprendedora	70
VIII - Actividades Complementarias y extraescolares	70

DEPARTAMENTO DE DIBUJO.

PROFESORADO, ASIGNATURAS Y MATERIALES EDITORIALES PARA EL CURSO 2018-2019

PROFESORADO

El departamento de Dibujo está compuesto por los profesores Da. Arístides Rocío Rosco Gómez, D. Regino Alfredo Quintana Domínguez (perteneciente al departamento de Tecnología) y Da. María José Barbero Prados. Está fusionado con el departamento de Música en el departamento Artístico, cuya Jefatura ejerce Dña. María José Barbero Prados.



- ❑ Arístides Rocío Rosco Gómez
- ❑ Regino Alfredo Quintana Domínguez
- ❑ María José Barbero Prados

ASIGNATURAS ASIGNADAS AL DEPARTAMENTO

Educación Plástica Visual y Audiovisual	1º, 2º, 3º y 4º de E.S.O
Dibujo Técnico I	1º de Bachillerato
Dibujo Técnico II	2º de Bachillerato

PROFESORADO, MATERIAS QUE IMPARTE Y GRUPOS A LOS QUE IMPARTE DOCENCIA.

- ❑ **Arístides Rocío Rosco Gómez:**
Educación Plástica Visual y Audiovisual 2º ESO: grupos A,B,C,D y E.
Educación Plástica Visual y Audiovisual 3º ESO: grupos C y D.
Educación Plástica Visual y Audiovisual 4º ESO: grupo A.
Dibujo Técnico I de 1º Bachillerato: grupo CI-HC B
- ❑ **Regino Alfredo Quintana Domínguez.**
Educación Plástica Visual y Audiovisual 1ºESO: grupo A.
- ❑ **María José Barbero Prados**
Educación Plástica Visual y Audiovisual 1º ESO: grupos B,C,D,E y F.
Dibujo Técnico II de 2º Bachillerato: grupo CI-A.

MATERIALES Y EDITORIALES.

Libros de texto y material de apoyo:

Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Educación Plástica, visual y audiovisual – 1º, 2º, 3º y 4º de E.S.O.

Isabel Rodríguez, Inmaculada Soler, Elisa Basurco, Ed.SM, 2016

Materiales:

- ❑ Block de dibujo tamaño A4.
- ❑ Materiales básicos para la expresión gráfica.(lápices, rotuladores, etc...)

Libros de texto. Dibujo Técnico I y II, 1º y 2ª de Bachillerato (Recomendado).

Jesús Álvarez, José Luis Carrasco, María Dolores Gómez.

Dibujo Técnico 1 y 2 Ed.SM

Materiales:

- ❑ Juego de reglas completo.
- ❑ Compás.



II EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL EN LA E.S.O. 1º, 2º, 3º y 4º ESO (LOMCE)

Ley Orgánica 8/2013, ORDEN EDU/362/2015, Real Decreto 1105/2014

1. PLANTEAMIENTO. COMPETENCIAS Y OBJETIVOS GENERALES DE ÁREA

PLANTEAMIENTO

La orientación general de área es aportar a los alumnos y alumnas los conocimientos básicos del lenguaje visual y plástico necesario para desarrollar su capacidad expresiva y su formación estética, además de colaborar a despertar su sensibilidad para hacerles capaces de asimilar el entorno visual y plástico en que viven, con una actitud reflexiva y crítica.

Teniendo en cuenta que las relaciones de las personas con su entorno son de doble dirección, de recepción y de emisión de mensajes, es decir, de experiencias proporcionadas por el entorno y de acciones ejercidas sobre él, los contenidos en esta área se despliegan en dos líneas diferentes: la de *saber ver* y la de *saber hacer*.

El **saber ver** puede producirse en dos niveles distintos: el de la percepción visual y el de la comprensión conceptual:

La percepción visual representa la primera aproximación a la obra plástica tal como es percibida por la visión natural. En esta primera percepción intervienen procesos de análisis, tales como proporciones, texturas o colores.

La comprensión conceptual implica una organización sistemática de los primeros análisis, antes citados, y observaciones más rigurosas de las obras plásticas, comparando unas con otras, analizando las características que organizan sus elementos, el estilo en que se encuadran o su propia calidad artística.

Saber ver para comprender implica la necesidad de educar en la percepción, supone ser capaz de evaluar la información visual que se recibe basándose en una comprensión estética que permita llegar a conclusiones personales de aceptación o rechazo según la propia escala de valores y, además, poder emocionarse a través de la inmediatez de la percepción sensorial para analizar después la realidad, tanto natural como social, de manera objetiva, razonada y crítica.

Los contenidos del bloque 1, *Observación*, del bloque 3, *Entorno audiovisual y multimedia*, y del bloque 5, *Lectura y valoración de los referentes artísticos*, contribuyen a desarrollar esta dimensión de la materia.

El **saber hacer** se articula también en dos niveles de actividad, el de la representación y el de la instrumentación:

La representación se extiende desde la más objetiva hasta la expresión más libre. La elección de uno u otro tipo será racionalmente llevada a cabo para abrir al alumnado su campo de actuación y comprensión.

La instrumentación se refiere al dominio de los materiales y técnicas precisas para las realizaciones plásticas. Eligiendo técnicas sencillas y prácticas que permitan el desarrollo de las destrezas pertinentes y cubrir las posibilidades de expresión y comunicación.

Saber hacer para expresarse necesita del saber anterior y pretende que el alumnado desarrolle una actitud de indagación, producción y creación. Han de ser capaces de realizar representaciones objetivas y subjetivas mediante unos conocimientos imprescindibles, tanto



conceptuales como procedimentales, que les permitan expresarse y desarrollar el propio potencial creativo. Para adquirir y desarrollar esta capacidad se establecen los contenidos del bloque 2, *Experimentación y descubrimiento*, del bloque 3, *Entorno audiovisual y multimedia* y, por último, del bloque 4, *Expresión y creación*.

El segundo curso se concibe como una ampliación y continuación del primero.

El cuarto curso se concibe de forma más especializada y agrupa también los contenidos en bloques, con una estructura diferente. Tomando como punto de partida los Procesos comunes de la creación artística en el bloque 1, desarrolla en contenidos diferenciados algunos de los principales procesos de creación: *La expresión plástica y visual* en el bloque 2, *Las artes gráficas y el diseño*, en el 3, *La imagen y sonido* en el bloque 4, además de la *Descripción objetiva de formas*, objeto del bloque 5.

Organizar los contenidos en bloques diferenciados tiene como única finalidad definir con mayor claridad los aprendizajes básicos que deben abordarse y presentarlos de forma coherente. Esta manera de estructurarlos no supone dar prioridad a unos sobre otros, ni la exigencia de partir preferentemente de alguno de ellos. La vinculación entre los contenidos de todos los bloques es estrecha.

Los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, se presentan integrados en los distintos bloques, si bien sería procedente dar prioridad a unos u otros según su nivel de complejidad y el objetivo prefijado, enfatizando, en la medida de lo posible, el enfoque lúdico, experimental y creativo.

La naturaleza de la materia permite establecer una continuidad en el tratamiento de los contenidos a lo largo de toda la etapa, de forma que el alumno pueda relacionar y progresar, retomando cada nuevo proceso allí donde se quedó anteriormente, y alcanzar progresivamente mayores niveles de complejidad. Los contenidos son fundamentalmente conceptuales. No obstante, al ser una asignatura procedimental, el desarrollo y aprendizaje de estos conceptos se hará a través de los procedimientos (instrumentación y técnicas).

El currículo posibilita que el aprendizaje de la producción, diseño y creación de imágenes, objetos o hechos a través de códigos visuales, artísticos y técnicos pueda concretarse en propuestas diversas de descripción y representación gráfico-plástica, de expresión subjetiva, de composición visual, de transferencia de lenguajes, o de transformación de imágenes. Posibilita también su puesta en práctica tanto con medios gráfico-plásticos tradicionales y actuales como a través de tecnologías digitales, que abran vías de experimentación de nuevas formas de expresión y creación.

Los trabajos prácticos se podrán realizar de forma individual o en grupo, de los que se obtendrán distintas soluciones en función del nivel de aprendizaje. Los trabajos se revisarán durante su elaboración, estimulando y resolviendo los problemas que vayan surgiendo, para poder finalizar con una puesta en común.

Finalmente, el desarrollo de los contenidos de la materia, en sus dos líneas del *saber ver para comprender* y del *saber hacer para expresarse*, no tiene como objetivo final la formación de artistas, pero sí que contribuirá al desarrollo de aquellas capacidades de los alumnos que les permitan una formación de base dentro del campo de la expresión plástica.

Así, el profesor presentará el tema, proponiendo objetivos y pautas de elaboración, que serán abiertas para fomentar el desarrollo de la creatividad. Realizará análisis de obras de arte, de creaciones propias, lectura de imágenes y exposición de trabajos audiovisuales. Facilitará la búsqueda de información,



elección de materiales y experimentación por parte del alumno. Orientará el trabajo individual y en grupo, proponiendo y resolviendo problemas, y regulará el ritmo de ejecución y aprendizaje como tratamiento específico a la diversidad del alumnado. Valorará el proceso de creación tanto como el resultado final, evitando que la actividad sea imitativa o repetitiva, finalizando con una puesta en común

Contribución de la materia a la adquisición de las competencias Básicas

La Educación plástica y visual contribuye, especialmente, a adquirir la **competencia artística y cultural**. En esta etapa se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas que siempre que fuera posible, tendrían que ligarse con el sustrato cultural de Castilla y León. Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen.

La Educación plástica y visual colabora en la adquisición de **autonomía e iniciativa personal** dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto. Colabora estrechamente en desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. En resumen, sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo este proceso, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal.

Esta materia constituye un buen vehículo para el desarrollo de la **competencia social y ciudadana**. En aquella medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales. Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

A la competencia para **aprender a aprender** se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora. La importancia que adquieren en el currículo los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia expresa el papel que se otorga a esta materia en la adquisición de la competencia en tratamiento de la información y en particular al mundo de la imagen que dicha información incorpora. Además, el uso de recursos tecnológicos específicos no sólo supone una herramienta potente para la producción de creaciones visuales sino que a su vez colabora en la mejora de la competencia digital.

La educación plástica y visual contribuye a la adquisición de la competencia en el **conocimiento y la interacción con el mundo físico** mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior. Asimismo introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias, análisis de obras ajenas y conservación del patrimonio cultural.



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

Toda forma de comunicación posee unos procedimientos comunes y, como tal, la Educación plástica y visual permite hacer uso de unos recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones a la vez que permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación.

Objetivos

1. Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Apreciar los valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entenderlos como parte de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.
3. Comprender las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y elegir la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación.
4. Expresarse con creatividad, mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual, con la finalidad de enriquecer estéticamente sus posibilidades de comunicación y de saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.
5. Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas, valorando el esfuerzo de superación que comporta el proceso creativo.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.
7. Representar cuerpos y espacios simples mediante el uso de la perspectiva, las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies, y el detalle, de manera que sean eficaces para la comunicación.
8. Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de un objeto partiendo de unos objetivos prefijados y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución.
9. Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración y la comunicación.
10. Conocer y valorar el patrimonio artístico de Andalucía, y participar en la realización de trabajos basados en alguna de esas obras artísticas, especificando los contenidos que se han de desarrollar. Aceptar la convivencia con valores artísticos propios de otras culturas.
11. Respetar, apreciar y aprender a interpretar otros modos de expresión visual y plástica distintos del propio y de los modos dominantes en el entorno, mediante la superación de estereotipos y convencionalismos, y elaborar juicios personales que le permitan actuar con iniciativa y adquirir criterios.



2. EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL - 1º DE E.S.O.

ORDEN EDU/362/2015, Real Decreto 1105/2014

2.1 BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

2.1.1. CONTENIDOS.

- El Lenguaje visual.
- Elementos configurativos de los lenguajes visuales: punto, línea y plano.
- Las texturas.
- Definición. Texturas naturales y artificiales
- Texturas visuales y táctiles. Las texturas en el entorno.
- El color.
- Colores pigmento. Colores primarios y secundarios. Círculo cromático. Colores complementarios. Gammas cromáticas. Armonías y contrastes.
- Representación del volumen y el espacio.
- Incidencia de la luz en la percepción, luces y sombras.
- La línea y la mancha como aproximación al claroscuro.
- Recursos para representar el espacio:
- Perspectiva, superposición, tamaño, contraste, definición de formas, colores y texturas. La organización del espacio visual.
- La composición en el plano. Elementos estructurales básicos. Simetría axial. Simetría radial.
- Estructura de la forma: dirección vertical, horizontal y oblicua. Líneas de fuerza. Ritmo y modulación bidimensional.
- Peso visual y equilibrio.
- Realización de composiciones utilizando los elementos conceptuales propios del lenguaje visual como elementos de descripción y expresión, teniendo en cuenta conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.
- Experimentación y exploración de los elementos que estructuran formas e imágenes (forma, color, textura, dimensión, etc.).



- ❑ Acercamiento experimental a distintos tipos de expresión gráfico-plásticos: lápices de grafito y de color, rotuladores y témperas en distintos tipos de soportes gráfico- plásticos (papel, madera, cartón, etc.)

- ❑ Descubrimiento y representación objetiva y subjetiva de las formas (posición, situación, ritmos, claroscuro, imaginación, fantasía, etc.).

2.1.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.
3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.
4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.
6. Identificar y diferenciar las propiedades del color pigmento.
7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.
8. Crear composiciones gráfico- plásticas personales y colectivas.
9. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El *collage*.

2.1.3. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

- 1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico- plásticas propias y ajenas.
- 2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas.
- 2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.**
- 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...).
- 4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.**
- 4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.**
- 4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.**
- 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.**
- 5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis sustractiva y los colores complementarios.**



- 6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento para expresar sensaciones en composiciones sencillas.
- 6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
- 6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.
- 7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de *frottage*, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.

- 8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos.
- 9.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
- 9.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.
- 9.3. 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.
- 9.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.
- 9.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.
- 9.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.
- 9.7. 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.

2.1.4. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES BÁSICOS

Los resaltados en negrilla en el apartado anterior.

2.2 BLOQUE II. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

2.2.1. CONTENIDOS.

- Los lenguajes visuales. Comunicación visual, elementos. La percepción visual.
- Finalidades de la imagen: informativa, comunicativa, expresiva y estética.
- Identificación del lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, diseño gráfico, artes plásticas y tecnologías de la información.
- Imagen figurativa y abstracta. Imagen representativa y simbólica.
- Estudio elemental de los procesos, técnicas y procedimientos propios de la fotografía, el cómic, los dibujos animados, la televisión, el vídeo y el cine.

2.2.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.



- Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.
- Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.
- Realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.
- Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.
- Diferenciar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
- Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.

2.2.3. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

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

2.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.

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

3.1. Distingue símbolos de iconos.

3.2. Diseña símbolos e iconos.

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

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

6.1. Identifica los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual.

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

2.2.4. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES BÁSICOS.

Los resaltados en negrilla en el apartado anterior.

2.3 BLOQUE III. DIBUJO TÉCNICO

- Instrumentos y materiales de dibujo técnico. Manejo.
- La medida: Concepto. Instrumentos. Transporte.
- Construcciones fundamentales en el plano: paralelismo, perpendicularidad, mediatriz, ángulos y bisectriz.
- El círculo y la circunferencia; fundamentos del uso del compás; división de la circunferencia en 3, 4, 6 y 8 partes iguales.
- Representación de formas y figuras planas. Triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares inscritos, convexos y estrellados. Elementos. Construcciones particulares de 3, 4, 6 y 8 lados inscritos en una circunferencia. Construcciones particulares de 3, 4 y 6 lados conociendo el lado.
- Igualdad y semejanza.
- La proporción. Concepto de escala.



- Transformaciones en el plano; simetría axial y radial, traslación.
- Aplicación a módulos sencillos

2.3.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Comprender y emplear los conceptos del punto y la línea en el plano.
 - Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.
 - Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
 - Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.
 - Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.
 - Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.
 - Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
 - Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.
 - Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
 - Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.
 - Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados y/o ángulos).
 - Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.
 - Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.
 - Ejecutar construcciones sencillas de paralelogramos.
 - Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.
 - Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.
 - Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.
 - Estudiar los conceptos de simetrías y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.

2.3.3. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

- 1.1 **Traza la recta que pasan por un par de puntos, usando la regla**
- 2.1. **Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.**
- 3.1. **Construye una figura lobulada de seis elementos a partir de una circunferencia utilizando el compás.**
- 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 posibilita.**
- 5.1. **Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón**
- 6.1. **Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.**



- 7.1. **Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.**
- 8.1. **Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.**
- 9.1. **Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.**

2.3.4. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES BÁSICOS.

Los resaltados en negrilla en el apartado anterior.

2.4. SECUENCIACIÓN 1º de E.S.O.

Primera evaluación

Bloque de contenidos II. Comunicación audiovisual.

Correspondencia con las Unidades didácticas de libro de texto: 1, 2

Bloque de contenidos I. Expresión plástica.

Correspondencia con las Unidades didácticas de libro de texto: 3, 4, y 5.

Segunda evaluación

Bloque de contenidos II. Comunicación audiovisual.

Correspondencia con las Unidades didácticas de libro de texto: 6

Bloque de contenidos III. Dibujo técnico

Correspondencia con las Unidades didácticas de libro de texto: 7, 8, 9,

Tercera evaluación

Bloque de contenidos I. Expresión plástica.

Correspondencia con las Unidades didácticas de libro de texto: 12

Bloque de contenidos III. Dibujo técnico

Correspondencia con las Unidades didácticas de libro de texto: 10, 11 y 13.

2.5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN PENDIENTES DE 1º DE CURSOS ANTERIORES

1. Identificar los elementos constitutivos esenciales (configuraciones estructurales, variaciones cromáticas, orientación espacial y textura) de objetos y/o aspectos de la realidad.
2. Reconocer los distintos lenguajes visuales en las imágenes del entorno y clasificarlos según su finalidad.
3. Diferenciar la variedad de texturas visuales y táctiles que se pueden producir mediante la manipulación de técnicas y materiales diversos.
4. Reconocer los elementos constitutivos de diferentes obras artísticas, analizando de forma elemental las relaciones entre figura-fondo, los posibles sistemas de composición, la simetría, el color y las texturas.
5. Representar formas geométricas simples, valorando la limpieza y exactitud del resultado final.
6. Representar objetos e ideas de forma bi o tridimensional aplicando técnicas gráficas y plásticas y conseguir resultados concretos en función de unas intenciones en cuanto a los elementos visuales (luz, sombra, textura, color) y de relación



7. Realizar creaciones plásticas siguiendo el proceso de creación y demostrando valores de iniciativa, creatividad e imaginación.
8. Valorar y utilizar con corrección diferentes tipos de soportes, materiales, instrumentos y técnicas gráfico plásticas en la elaboración de sus trabajos.
9. Conocer e identificar las relaciones cromáticas y las interacciones del color que se producen en nuestro entorno, así como valorar el color como un elemento esencial en la comunicación visual y en el arte y utilizar el lenguaje del color en creaciones propias.
10. Diferenciar y valorar la variedad de texturas visuales y táctiles del entorno.
11. Representar con formas planas sencillas sensaciones espaciales, utilizando cambios de tamaño, superposición y contraste.
12. Representar volúmenes sencillos en el plano mediante claroscuro.
13. Representar en perspectiva cónica frontal configuraciones espaciales sencillas.
14. Observar y relacionar adecuadamente las dimensiones de los objetos y las personas en el espacio en que están ubicados.
15. Conocer las proporciones de la figura humana.
16. Conocer los elementos estructurales básicos de la forma.
17. Buscar diferentes alternativas en la organización de las formas de un determinado campo visual mediante simetría, ritmo y modulación.
18. Diseñar secuencias rítmicas sobre una retícula cuadrangular o triangular en el plano a partir de un módulo sencillo, utilizando conceptos de repetición, alternancia y simetría.
19. Diferenciar los colores primarios y secundarios relativos al color pigmento, así como utilizar mezclas sustractivas para su obtención.
20. Dibujar el círculo cromático de seis partes y situar en el mismo los colores primarios y secundarios (color pigmento).
21. Conocer las parejas de colores complementarios.
22. Conocer y obtener gamas cálidas y frías de color mediante la mezcla de colores primarios.
23. Trazar rectas perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón.
24. Saber clasificar ángulos en agudos, rectos, llanos y obtusos.
25. Saber trazar la mediatriz de un segmento y conocer la propiedad que cumplen sus puntos.
26. Trazar la bisectriz de un ángulo y conocer la propiedad que cumplen sus puntos.
27. Saber medir ángulos manejando el transportador.
28. Realizar operaciones de suma y resta con segmentos.
29. Realizar operaciones de suma y resta con ángulos.
30. Construir ángulos de 60° , 30° , 90° y 45° utilizando plantillas y compás.
31. Clasificar los diferentes tipos de triángulos.
32. Clasificar los diferentes tipos de cuadriláteros.
33. Clasificar polígonos en regulares e irregulares.
34. Clasificar polígonos en cóncavos y convexos.
35. Dividir una circunferencia en un número determinado de partes iguales.
36. Dibujar polígonos regulares teniendo como dato el radio de la circunferencia circunscrita.
37. Dibujar polígonos estrellados teniendo como dato el radio de la circunferencia circunscrita.
38. Dividir un segmento en un determinado número de partes iguales (Teorema de Tales).
39. Aplicar transformaciones geométricas de simetría axial y central, traslación y giro.
40. Conocer los diferentes tipos de escalas.
41. Escalar figuras mediante el método de la cuadrícula



42. Representar la planta, el alzado y el perfil de figuras elementales configuradas a partir del cubo (sin planos oblicuos).
Los numerados del 19 al 43 son los aprendizajes básicos exigibles para superar la materia.

3. EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL - 2º DE E.S.O.

Orden Edu/362/2015, Real Decreto 1105/2014

3.1 BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

3.1.1. CONTENIDOS.

- El Lenguaje visual.
- Elementos configurativos de los lenguajes visuales: punto, línea y plano.
- Las texturas.
- Definición. Texturas naturales y artificiales
- Texturas visuales y táctiles. Las texturas en el entorno.
- El color.
- Colores pigmento. Colores primarios y secundarios. Círculo cromático. Colores complementarios. Gammas cromáticas. Armonías y contrastes.
- Representación del volumen y el espacio.
- Incidencias de la luz en la percepción, luces y sombras.
- La línea y la mancha como aproximación al claroscuro.
- Recursos para representar el espacio:
Perspectiva, superposición, tamaño, contraste, definición de formas, colores y texturas. La organización del espacio visual.
- La composición en el plano. Elementos estructurales básicos. Simetría axial. Simetría radial.
- Estructura de la forma: dirección vertical, horizontal y oblicua. Líneas de fuerza. Ritmo y modulación bidimensional.
- Peso visual y equilibrio.
- Realización de composiciones utilizando los elementos conceptuales propios del lenguaje visual como elementos de descripción y expresión, teniendo en cuenta conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.
- Experimentación y exploración de los elementos que estructuran formas e imágenes (forma, color, textura, dimensión, etc.).
- Acercamiento experimental a distintos tipos de expresión gráfico-plásticos: lápices de grafito y de color, rotuladores y témperas en distintos tipos de soportes gráfico- plásticos (papel, madera, cartón, etc.).
- Descubrimiento y representación objetiva y subjetiva de las formas (posición, situación, ritmos, claroscuro, imaginación, fantasía, etc.).

3.1.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Identificar los elementos configuradores de la imagen.
- Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.
- Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.
- Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
- Experimentar con los colores primarios y secundarios.



- ❑ Identificar y diferenciar las propiedades del color pigmento.
- ❑ Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.
- ❑ Crear composiciones gráfico- plásticas personales y colectivas.
- ❑ Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La t mpera, los l pices de grafito y de color. El *collage*.

3.1.3. EST NDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

1.2. Identifica y valora la importancia del punto, la l nea y el plano analizando de manera oral y escrita im genes y producciones gr fico- pl sticas propias y ajenas.

2.3. Analiza los ritmos lineales mediante la observaci n de elementos org nicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones art sticas, emple ndolos como inspiraci n en creaciones gr fico- pl sticas.

2.4. Experimenta con el punto, la l nea y el plano con el concepto de ritmo, aplic ndolos de forma libre y espont nea.

3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones b sicas (calma, violencia, libertad, opresi n, alegr a, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gr ficos en cada caso (claroscuro, l neas, puntos, texturas, colores...).

4.5. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gr ficamente, el esquema compositivo b sico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporci n y ritmo.

4.6. Realiza composiciones b sicas con diferentes t cnicas seg n las propuestas establecidas por escrito.

4.7. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gr fico-pl sticos en aplicaciones al dise o textil, ornamental, arquitect nico o decorativo.

4.8. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcion ndolos en relaci n con sus caracter sticas formales y en relaci n con su entorno.

5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la s ntesis sustractiva y los colores complementarios.

6.4. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando t cnicas propias del color pigmento para expresar sensaciones en composiciones sencillas.

6.5. Representa con claroscuro la sensaci n espacial de composiciones volum tricas sencillas.

6.6. Realiza composiciones abstractas con diferentes t cnicas gr ficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.

7.2. Transcribe texturas t ctiles a texturas visuales mediante las t cnicas de *frottage*, utiliz ndolas en composiciones abstractas o figurativas.

8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos.

9.8. Utiliza con propiedad las t cnicas gr fico pl sticas conocidas aplic ndolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.

9.9. Utiliza el l piz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicaci n del l piz de forma continua en superficies homog neas o degradadas.

9.10. Experimenta con las t mperas aplicando la t cnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas seg n el grado de opacidad y la creaci n de texturas visuales crom ticas.

9.11. Utiliza el papel como material, manipul ndolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y t ctiles para crear composiciones, collages mat ricos y figuras tridimensionales.



- 9.12. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.
- 9.13. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.
- 9.14. 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.

3.1.4. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES BÁSICOS.

Los resaltados en negrilla en el apartado anterior.

3.2 BLOQUE II. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

3.2.1. CONTENIDOS.

- Los lenguajes visuales. Comunicación visual, elementos. La percepción visual.
- Finalidades de la imagen: informativa, comunicativa, expresiva y estética.
- Identificación del lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, diseño gráfico, artes plásticas y tecnologías de la información.
- Imagen figurativa y abstracta. Imagen representativa y simbólica.
- Estudio elemental de los procesos, técnicas y procedimientos propios de la fotografía, el cómic, los dibujos animados, la televisión, el vídeo y el cine.

3.2.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.
- Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.
- Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.
- Realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.
- Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.
- Diferenciar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
- Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.

3.2.3. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

- 1.2 Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.**
- 2.3. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.**
- 2.4. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.**
- 3.3. Distingue símbolos de iconos.**
- 3.4. Diseña símbolos e iconos.**
- 4.1. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.
- 5.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
- 6.1. Identifica los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual.**



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

3.2.4. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES BÁSICOS.

Los resaltados en negrilla en el apartado anterior.

3.3 BLOQUE III. DIBUJO TÉCNICO

3.3.1. CONTENIDOS.

- Instrumentos y materiales de dibujo técnico. Manejo.
- La medida: Concepto. Instrumentos. Transporte.
- Construcciones fundamentales en el plano: paralelismo, perpendicularidad, mediatriz, ángulos y bisectriz.
- El círculo y la circunferencia; fundamentos del uso del compás; división de la circunferencia en 3, 4, 6 y 8 partes iguales. Creación de imágenes decorativas, como mandalas, redes modulares, diseño de soleras, etc
- Representación de formas y figuras planas. Triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares inscritos, convexos y estrellados. Elementos. Construcciones particulares de 3, 4, 6 y 8 lados inscritos en una circunferencia. Construcciones particulares de 3, 4 y 6 lados conociendo el lado.
- Igualdad y semejanza.
- La proporción. Concepto de escala.
- Transformaciones en el plano; simetría axial y radial, traslación.
- Aplicación a módulos sencillos

3.3.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Comprender y emplear los conceptos del punto y la línea en el plano.
- Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.
- Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
- Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.
- Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.
- Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.
- Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
- Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.
- Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
- Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.
- Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados y/o ángulos).
- Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.
- Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.
- Ejecutar construcciones sencillas de paralelogramos.



- ❑ Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.
- ❑ Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.
- ❑ Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.
- ❑ Estudiar los conceptos de simetrías y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.

2.3.4. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

- 1.2 Traza la recta que pasan por un par de puntos, usando la regla
- 2.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
- 3.1. Construye una figura lobulada de seis elementos a partir de una circunferencia utilizando el compás.
- 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.
- 5.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.
- 6.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
- 7.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
- 8.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.
- 9.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.

3.3.4. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES BÁSICOS.

Los resaltados en negrilla en el apartado anterior.

3.4. SECUENCIACIÓN 2º de E.S.O.

Primera evaluación

Bloque de contenidos II. Comunicación audiovisual.

Correspondencia con las Unidades didácticas de libro de texto: 1, 2

Bloque de contenidos I. Expresión plástica.

Correspondencia con las Unidades didácticas de libro de texto: 3, 4, y 5.

Segunda evaluación

Bloque de contenidos II. Comunicación audiovisual.

Correspondencia con las Unidades didácticas de libro de texto: 6

Bloque de contenidos III. Dibujo técnico

Correspondencia con las Unidades didácticas de libro de texto: 7, 8, 9,

Tercera evaluación

Bloque de contenidos I. Expresión plástica.



Correspondencia con las Unidades didácticas de libro de texto: 12

Bloque de contenidos III. Dibujo técnico

Correspondencia con las Unidades didácticas de libro de texto: 10, 11 y 13.

3.5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN PENDIENTES DE 1º DE CURSOS ANTERIORES

7. Identificar los elementos constitutivos esenciales (configuraciones estructurales, variaciones cromáticas, orientación espacial y textura) de objetos y/o aspectos de la realidad.
8. Reconocer los distintos lenguajes visuales en las imágenes del entorno y clasificarlos según su finalidad.
9. Diferenciar la variedad de texturas visuales y táctiles que se pueden producir mediante la manipulación de técnicas y materiales diversos.
10. Reconocer los elementos constitutivos de diferentes obras artísticas, analizando de forma elemental las relaciones entre figura-fondo, los posibles sistemas de composición, la simetría, el color y las texturas.
11. Representar formas geométricas simples, valorando la limpieza y exactitud del resultado final.
12. Representar objetos e ideas de forma bi o tridimensional aplicando técnicas gráficas y plásticas y conseguir resultados concretos en función de unas intenciones en cuanto a los elementos visuales (luz, sombra, textura, color) y de relación.
13. Realizar creaciones plásticas siguiendo el proceso de creación y demostrando valores de iniciativa, creatividad e imaginación.
14. Valorar y utilizar con corrección diferentes tipos de soportes, materiales, instrumentos y técnicas gráfico plásticas en la elaboración de sus trabajos.
15. Conocer e identificar las relaciones cromáticas y las interacciones del color que se producen en nuestro entorno, así como valorar el color como un elemento esencial en la comunicación visual y en el arte y utilizar el lenguaje del color en creaciones propias.
16. Diferenciar y valorar la variedad de texturas visuales y táctiles del entorno.
17. Representar con formas planas sencillas sensaciones espaciales, utilizando cambios de tamaño, superposición y contraste.
18. Representar volúmenes sencillos en el plano mediante claroscuro.
19. Representar en perspectiva cónica frontal configuraciones espaciales sencillas.
20. Observar y relacionar adecuadamente las dimensiones de los objetos y las personas en el espacio en que están ubicados.
21. Conocer las proporciones de la figura humana.
22. Conocer los elementos estructurales básicos de la forma.
23. Buscar diferentes alternativas en la organización de las formas de un determinado campo visual mediante simetría, ritmo y modulación.
24. Diseñar secuencias rítmicas sobre una retícula cuadrangular o triangular en el plano a partir de un módulo sencillo, utilizando conceptos de repetición, alternancia y simetría.
25. Diferenciar los colores primarios y secundarios relativos al color pigmento, así como utilizar mezclas sustractivas para su obtención.
26. Dibujar el círculo cromático de seis partes y situar en el mismo los colores primarios y secundarios (color pigmento).
27. Conocer las parejas de colores complementarios.
28. Conocer y obtener gamas cálidas y frías de color mediante la mezcla de colores primarios.
29. Trazar rectas perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón.



30. Saber clasificar ángulos en agudos, rectos, llanos y obtusos.
31. Saber trazar la mediatriz de un segmento y conocer la propiedad que cumplen sus puntos.
32. Trazar la bisectriz de un ángulo y conocer la propiedad que cumplen sus puntos.
33. Saber medir ángulos manejando el transportador.
34. Realizar operaciones de suma y resta con segmentos.
35. Realizar operaciones de suma y resta con ángulos.
36. Construir ángulos de 60°, 30°, 90° y 45° utilizando plantillas y compás.
37. Clasificar los diferentes tipos de triángulos.
38. Clasificar los diferentes tipos de cuadriláteros.
39. Clasificar polígonos en regulares e irregulares.
40. Clasificar polígonos en cóncavos y convexos.
41. Dividir una circunferencia en un número determinado de partes iguales.
42. Dibujar polígonos regulares teniendo como dato el radio de la circunferencia circunscrita.
43. Dibujar polígonos estrellados teniendo como dato el radio de la circunferencia circunscrita.
44. Dividir un segmento en un determinado número de partes iguales (Teorema de Thales).
45. Aplicar transformaciones geométricas de simetría axial y central, traslación y giro.
46. Conocer los diferentes tipos de escalas.
47. Escalar figuras mediante el método de la cuadrícula.
48. Representar la planta, el alzado y el perfil de figuras elementales configuradas a partir del cubo (sin planos oblicuos).

Los numerados del 19 al 43 son los aprendizajes básicos exigibles para superar la materia.

4. EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL – 3º DE E.S.O.

ORDEN EDU/362/2015, Real Decreto 1105/2014

4.1. BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

4.1.1. CONTENIDOS.

- Elementos configurativos de los lenguajes visuales:
- El punto, la línea y el plano. La línea como elemento expresivo. La línea como definidora de geometría y de formas.
- Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas poligonales. Formas curvas en la naturaleza y en el arte.
- Las texturas.
- Expresividad de las texturas.
- Texturas visuales y táctiles. Texturas orgánicas y geométricas. Texturas naturales y artificiales. Elaboración de texturas visuales y táctiles.
- El color. El color como fenómeno físico y visual. Mezclas aditivas y sustractivas.
- Color luz y color pigmento.
- Colores primarios, secundarios y terciarios. Círculo cromático. Colores complementarios. Tono, valor y saturación.
- Armonías y contrastes cromáticos. Gammas cromáticas. Sensibilidad entre los estímulos cromáticos. Visibilidad de los colores.
- Valor expresivo. Simbología y uso cultural.
- Representación del volumen.



- Incidencia de la luz en la percepción, luces y sombras.
- La línea y la mancha como aproximación al clarooscuro.
- La proporción.
- La proporción áurea en el arte, en el diseño y en la naturaleza.
- La proporción en la figura humana. Módulos de unidad empleados para la representación de la figura humana a lo largo de la historia. El ser humano como unidad de medida.
- La composición. Organización de la forma y su entorno en el plano.
- Estructura de la forma: dirección vertical, horizontal y oblicua. Esquemas compositivos.
- Peso visual y equilibrio. Repetición y ritmo. Módulo, ritmo, simetría, asimetría. Formas modulares bidimensionales básicas.
- Redes poligonales. Simplificación geométrica. Formas tridimensionales.
- Utilización de las bases de los sistemas convencionales proyectivos, con fines descriptivos y expresivos.
- Construcción de formas tridimensionales en función de una idea u objetivo con diversidad de materiales.
- Realización de bocetos, apuntes, esbozos y esquemas en todo el proceso de creación (desde la idea inicial hasta la elaboración de formas e imágenes), facilitando la autorreflexión, autoevaluación y evaluación.
- Representación personal de ideas (en función de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y mostrando iniciativa, creatividad e imaginación.
- Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Conocimiento y utilización de las técnicas gráfico-plásticas: técnicas secas y húmedas.
- Identificación y utilización de distintos soportes, según las intenciones expresivas y descriptivas de la representación. Interés por la búsqueda de nuevas soluciones.
- Creación colectiva de producciones plásticas. Responsabilidad en el desarrollo de la obra o de la actividad propia (individual o colectiva).

4.1.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Identificar los elementos configuradores de la imagen.
- Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.
- Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos:
 - Línea, puntos, colores, texturas, clarososcuros.
 - Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
 - Experimentar con los colores primarios y secundarios.
 - Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.
 - Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.
- Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.
- Crear composiciones gráfico- plásticas personales y colectivas.
- Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.
- Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La ténpera, los lápices de grafito y de color. El *collage*.

4.1.3. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

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



- 2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas.
- 2.2. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.**
- 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...)
- 4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.
- 4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.**
- 4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.**
- 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.
- 5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.

- 6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.
- 6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
- 6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.

- 7.1. Realiza texturas táctiles y visuales, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.
- 8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.
- 8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.
- 9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

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

- 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, collages 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.

3.1.4. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES BÁSICOS.

Los resaltados en negrilla en el apartado anterior.

4.2 BLOQUE II. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

4.2.1. CONTENIDOS.

- La percepción visual y observación.
- Principios de la percepción visual. Ilusiones ópticas.
- La comunicación visual. Significado y significante.
- Iconicidad y abstracción. Símbolos y signos en los lenguajes visuales.
- Signos convencionales y señales. Anagramas, logotipos, marcas y pictogramas. Lectura de imágenes.
- Exploración de los posibles significados de una imagen según su contexto expresivo y referencial y descripción de los modos expresivos.
- Lectura y valoración de los referentes artísticos.
- Determinación de los valores plásticos y estéticos que destacan en una obra determinada (factores personales, sociales, plásticos, simbólicos, etc.) Realización de esquemas y síntesis sobre algunas obras para subrayar los valores destacables.
- Elementos de la comunicación visual y audiovisual.
- Funciones de la comunicación: descriptiva, informativa, estética, exhortativa. Tipos de lenguajes visuales y audiovisuales según su función. Los lenguajes visuales.
- La imagen fija. La fotografía. La ilustración. El cómic.
- La imagen en movimiento, El cine, La televisión, Nuevas tecnologías.
- Elaboración de documentos multimedia.
- Diseño de mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones
- Diferenciación de los distintos estilos y tendencias de las artes visuales y audiovisuales valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
- La publicidad. Actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y rechazo de los elementos de la misma que suponen discriminación sexual, social o racial.

4.2.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes
2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar



estas leyes en la elaboración de obras propias.

3. Identificar signifiante y significado en un signo visual.
4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.
5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.
6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.
7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.
8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.
9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.
10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.
11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.
12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.
13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.
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.
16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.

4.2.3. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

- 1.1. **Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.**
- 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.**
- 3.1 **Distingue signifiante y significado en un signo visual.**
 - 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.
- 5.1. Distingue símbolos de iconos.
- 5.2. **Diseña símbolos e iconos.**
- 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.**
 - 7.1. 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.
 - 8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.



- 9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.
- 10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.
- 10.2. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.
- 11.1. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.**
- 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, *story board*, realización...). Valora de manera crítica los resultados.
- 13.1 Distingue los diferentes estilos y tendencias en los lenguajes visuales y valora el patrimonio histórico y cultural.
- 14.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.
- 14.2. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.
- 15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.
- 16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

4.2.4. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES BÁSICOS.

Los resaltados en negrilla en el apartado anterior.

4.3 BLOQUE III. DIBUJO TÉCNICO

4.3.1. CONTENIDOS.

- Punto, recta y plano en el espacio.
- Construcciones fundamentales en el plano Paralelismo y perpendicularidad.
- Ángulos. Construcción de ángulos con compás y con escuadra y cartabón. Proporción. Teorema de Thales. División de un segmento en partes iguales. Estudio geométrico de la proporción. Semejanza e igualdad.
- Escalas. Tipos de escalas.
- Triángulos y cuadriláteros.
- Polígonos regulares y estrellados.
- Construcciones particulares de hasta 8 lados inscritos en una circunferencia y método general.
- Construcciones particulares de hasta 6 lados conociendo el lado.
- Simetría, giros y traslación. Módulos y redes modulares.
- Tangencias y su aplicación en el mundo del diseño.
- Óvalos, ovoides y volutas como aplicación de tangencias. Espirales.
- Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola.
- Representación del volumen y del espacio.
- Representación objetiva de formas tridimensionales en el espacio por medio de los distintos sistemas de representación codificados:
- Representación de vistas diédricas de volúmenes sencillos.
- Representación de vistas axonométricas y perspectiva caballera de volúmenes sencillos.



4.3.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.
2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados, con dos rectas secantes o con dos rectas paralelas o con una recta un punto.
3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.
4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.
5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.
6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.
7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.
8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.
9. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
10. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.
11. Conocer lugares geométricos y definirlos.
12. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).
13. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.
14. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.
15. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.
16. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.
17. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.
18. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los casos básicos de tangencia y enlaces.
19. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básico, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.
20. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.
21. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales o volutas de 2, 3, 4 y 5 centros.
22. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.
23. 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.
24. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.
25. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.

4.3.3 ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

- 1.1. Identifica, dados varios puntos, la recta que pasa por dos de ellos y los planos definidos por tres.**
- 2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.
- 3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.**
- 4.1. Construye una figura lobulada de seis elementos a partir de una circunferencia, utilizando el compás.**



- 5.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.**
- 6.1. Identifica los ángulos de 30° , 45° , 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.
- 7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás. 8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.**
- 9.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla escuadra y cartabón.**
- 10.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.**
- 10.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.**
- 11.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).
- 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.**
- 13.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.**
- 14.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.**
- 15.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.
- 16.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.**
- 17.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.**
- 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.
- 19.1. Construye correctamente un óvalo, conociendo el diámetro mayor.**
- 20.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.
- 21.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.**
- 22.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.
- 23.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.**
- 24.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.**
- 25.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón. para el trazado de paralelas.**

4.3.4 ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES BÁSICOS.

Los resaltados en negrilla en el apartado anterior.

4.4. TEMPORALIZACIÓN 3º de E.S.O.



Primera evaluación

Bloque de contenidos 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

Bloque de contenidos 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Correspondencia con las Unidades didácticas de libro de texto: 1, 2, 3 y 4.

Segunda evaluación

Bloque de contenidos 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Bloque de contenidos 3. DIBUJO TÉCNICO

Correspondencia con las Unidades didácticas de libro de texto: 5, 6, 7, 8 y 9.

Tercera evaluación

Bloque de contenidos 3. DIBUJO TÉCNICO

Correspondencia con las Unidades didácticas de libro de texto: 10, 11 y 12.

4.5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE PENDIENTES DE 3º DE CURSOS ANTERIORES

1. Describir e interpretar objetos y aspectos del ambiente próximo a partir de la observación sistemática y la discriminación de sus elementos constitutivos esenciales.
2. Conocer distintos soportes y técnicas de expresión gráfico plásticas.
3. Distinguir y experimentar con las posibilidades de la línea, el color y la textura para la descripción analítica de la forma.
4. Diferenciar y representar los matices de color en la naturaleza y en el entorno mediante la utilización de distintos materiales y la aplicación de las propiedades de tono, saturación y luminosidad.
5. Reproducir y aplicar las texturas más adecuadas en función de las finalidades expresivas de éstas, y diferenciar entre texturas táctiles y visuales.
6. Construir formas geométricas básicas como base de configuraciones más complejas, tanto de la naturaleza como del entorno, valorando especialmente la exactitud y la creatividad en las composiciones.
7. Describir una forma tridimensional simple mediante la representación en sistema diédrico de sus vistas fundamentales.
8. Representar una forma sencilla sobre el plano, mediante la utilización, como recurso gráfico, de la axonometría y la perspectiva cónica.
9. Diferenciar y reconocer los procesos, técnicas, estrategias y materiales en imágenes del entorno audiovisual y multimedia.
10. Elaborar y participar, activamente, en proyectos de creación visual cooperativos como producciones videográficas o plásticas de gran tamaño, aplicando las estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual y plástico.
11. Elaborar y representar una historia o narración por medio de imágenes secuenciadas.
12. Elegir y disponer de los materiales más adecuados para elaborar un producto visual y plástico en base a unos objetivos prefijados y a la autoevaluación continua del proceso de realización.
13. Diferenciar los distintos estilos y tendencias de las artes visuales a través del tiempo y atendiendo a la diversidad cultural.
14. Realizar representaciones de objetos diversos a escala en el sistema diédrico.
15. Relacionar adecuadamente las dimensiones de objetos y espacios del ambiente con las del cuerpo humano, teniendo en cuenta la proporción y la aplicación de escalas.



16. Identificar símbolos y signos convencionales del código visual presentes en el entorno.
17. Buscar nuevas posibilidades expresivas, plásticas y estéticas a partir de la variación y la manipulación personal y creativa de las imágenes y los objetos.
18. Realizar composiciones diversas, organizando los elementos plásticos en el espacio de forma creativa y personal.
19. Diseñar figuras geométricas incorporando el claroscuro para sugerir el espacio y el volumen.
20. Analizar una imagen desde el punto de vista formal, partiendo de la articulación de los diferentes elementos básicos del lenguaje visual en la composición, y establecer las relaciones entre la imagen y su contenido.
21. Conocer los rasgos específicos de los lenguajes visuales más frecuentes en el entorno próximo y la importancia de las nuevas tecnologías en los canales de comunicación.
22. Seleccionar entre los distintos lenguajes visuales el más adecuado a las necesidades de expresión.
23. Representar formas tridimensionales de la realidad sobre el plano, utilizando como recurso gráfico la perspectiva.
24. Analizar objetos e imágenes presentes en el entorno próximo siendo capaces de distinguir sus valores expresivos, plásticos, estéticos y funcionales.
25. Trazar construcciones geométricas Fundamentales: mediatriz, bisectriz, trazado de paralelas y perpendiculares por el procedimiento del compás y empleando la escuadra y el cartabón.
26. Realizar operaciones con ángulos: suma, resta y traslación.
27. Construir ángulos con compás: 150° , 135° , 120° , 105° , 90° , 60° , 45° , 30° y 15° .
28. Clasificar y construir triángulos (los casos directos: dados lados y ángulos).
29. Definir los puntos y rectas notables del triángulo.
30. Describir gráficamente los puntos y rectas notables del triángulo.
31. Clasificar y construir cuadriláteros.
32. Construir el pentágono y el hexágono conociendo el valor del lado.
33. Construir el triángulo equilátero, cuadrado, pentágono, hexágono y octógono conociendo el valor del radio de la circunferencia circunscrita y empleando para ello el método particular.
34. Conocer el método general de construcción de polígonos regulares tomado como dato:
 - a) el radio de la circunferencia circunscrita.
 - b) el valor del lado del polígono.
35. Trazar la recta tangente a una circunferencia en un punto de la misma.
36. Trazar la recta tangente a una circunferencia por un punto exterior.
37. Trazar las rectas tangentes interiores y exteriores a dos circunferencias.
38. Trazar una circunferencia tangente a dos rectas.
39. Trazar una circunferencia de radio r tangente a otra dada y a una recta.
40. Trazar la circunferencia de radio r tangente exterior a otras dos dadas.
41. Construir un óvalo (método libre).
42. Construir un ovoide (método libre).
43. Conocer los diferentes tipos de escalas.
44. Trazar escalas gráficas (Thales).
45. Representar en diédrico piezas sencillas diseñada a partir del prisma y que contengan algún un plano inclinado y/o taladros pasantes de sección cuadrada o rectangular.
46. Representar en Perspectiva Caballera piezas sencillas diseñadas a partir del prisma y que contengan un plano inclinado.
47. Representar en Perspectiva Isométrica piezas sencillas diseñadas a partir del prisma y que contengan un plano inclinado.
48. Conocer los colores primarios, secundarios, terciarios y complementarios.



49. Conocer y diferenciar las dimensiones del color: tono, brillo y saturación.
50. Realizar escalas o gamas de tono, brillo y saturación.
51. Clasificar los colores en el círculo cromático de doce partes.
52. Componer armonías de color monocromáticas, de colores análogos, de contraste y de contrapunto.
53. Diseñar secuencias rítmicas, con la utilización de conceptos de simetría, traslación y giro, a partir de un módulo sobre una red cuadrangular o triangular.
54. Aplicar la técnica del claroscuro en la representación de formas tridimensionales básicas: cilindro, cono, esfera, prisma y pirámide. Sombras propias y arrojadas representadas de forma intuitiva.

Los criterios numerados del 25 al 53 son los conocimientos y aprendizajes básicos exigibles para superar la materia.

5. CUARTO DE E.S.O.

5.1. OBJETIVOS

Los objetivos que se pretenden en el cuarto curso de esta asignatura pasan por una profundización del lenguaje gráfico en todas sus facetas, pues el carácter opcional de la asignatura parece augurar un interés mayor por este tipo de disciplinas que en una asignatura de modalidad obligatoria.

1. Aplicar adecuadamente la metodología de proyectos en el proceso de creación: recogida de datos, abocetado, proyecto, maqueta, presentación y evaluación.
2. Conocer el simbolismo y los aspectos psicológicos del color y su aplicación en el campo: industrial, de la señalética y artístico.
3. Realizar obras plásticas mediante diferentes técnicas y procedimientos.
4. Realizar grabados en relieve y monotipos.
5. Comprender la relación existente entre las dimensiones de los objetos saber aplicar los conceptos de proporción y escala en representaciones de objetos, incluyendo el concepto de composición y ritmo.
6. Conocer, seleccionar y utilizar correctamente diferentes soportes bidimensionales (gráficos y plásticos), tridimensionales (papel maché, barro, actuaciones ambientales, etc), instrumentos y materias pigmentarias o plásticas, atendiendo a las posibilidades expresivas.
7. Conocer los distintos medios de comunicación visual (cómic, fotografía, cine, etc.), sus características elementales y el grado de adecuación de cada uno de ellos a las finalidades que persigue.
8. Hacer lecturas de imágenes fijas procedentes de ámbitos diversos atendiendo a su configuración formal.
9. Conocer los elementos básicos que estructuran la sintaxis de la imagen en movimiento.
10. Manejar herramientas informáticas para la creación de imágenes fijas y en movimiento.
11. Identificar y destacar, para describir gráficamente o plásticamente, las cualidades de los objetos y aspectos del entorno próximo, atendiendo a su forma, estructura, color, textura, ritmo, etc.
12. Reconocer módulos y agrupaciones de éstos en la naturaleza, objetos e imágenes del entorno próximo.
13. Manejar, el sistema diédrico de proyección como sistema de representación objetivo y funcional, para utilizarlo en la definición de objetos más complejos.



14. Manejar el sistema de proyección isométrico y la caballera para representar objetos sencillos.
15. Comprender los rudimentos de la normalización industrial en la representación de elementos.

5.2 BLOQUE 1. PROCESOS COMUNES A LA CREACIÓN ARTÍSTICA.

5.2.1 CONTENIDOS

1. Realización y seguimiento del proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final).
2. Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación en las propias producciones.
3. Elaboración de proyectos plásticos de forma cooperativa.
4. Representación personal de ideas (partiendo de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y mostrando iniciativa, creatividad e imaginación.
5. Criterios que se deben tener en cuenta en la composición (plano básico, centro visual, leyes de composición).
6. Representación de la figura humana. El canon y las proporciones del cuerpo. La estructura de la cabeza y del rostro. La figura en movimiento.
7. Realización de un diseño gráfico con efectos tridimensionales.
8. Interés por la búsqueda de información y constancia en el trabajo.
9. Autoexigencia en la superación de las creaciones propias.

5.3 BLOQUE 2. EXPRESIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.

5.3.1 CONTENIDOS

Los lenguajes visuales.

1. El lenguaje visual. Lectura de imágenes. La imagen representativa y simbólica. Las distintas funciones culturales y sociales de la imagen a lo largo de la historia.
2. Interacción entre los distintos lenguajes: plástico, musical, verbal, gestual.
3. Los medios y tecnologías de la información y de la comunicación.
4. El dibujo técnico en la comunicación visual: ámbito de uso de los distintos sistemas.

El color.

1. El color. Simbolismo y psicología del color según cada campo: industrial, artístico, señales.
2. Incidencia del color en la composición: relatividad y apreciaciones objetivas y subjetivas. El color como configurador de distintos ambientes.
3. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales.

Materiales y técnicas gráfico-plásticos.

1. Los pigmentos. Los aglutinantes. Los disolventes.



2. Escalas cromáticas y acromáticas. Mezclas ópticas. Contraste mezclado. Colores fríos y cálidos. Armonía y discordancia. Simbolismo de los colores.
3. Técnicas pictóricas. Óleo, acrílico, grabado, huecogrado, linóleo, metacrilato y monotipos.
4. El color de los materiales y cómo afectan a la percepción de la forma volumétrica. Experimentación con el color de los materiales.

La textura.

1. Texturas naturales y artificiales. La utilización de técnicas específicas (tramas, plantillas) para crear efectos de texturas.
2. Texturas en el arte y en el diseño.
3. Texturas geométricas.
4. Incidencia de la luz y el color en la percepción de las texturas.

La expresión artística.

1. Técnicas de expresión gráfico-plástica: dibujo artístico, volumen y pintura.
2. Técnicas de grabado y reprografía.
3. Realización de experiencias de experimentación con materiales diversos.
4. Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes periodos artísticos.
5. Interés por la búsqueda de materiales, soportes, técnicas y herramientas para conseguir un resultado concreto.

5.4 BLOQUE 3. ARTES GRÁFICAS Y EL DISEÑO.

5.4.1 CONTENIDOS

1. Comparación de la forma. Concepto de canon, medida o módulo.
2. Proporcionalidad y escalas.
3. Estudio de proporciones en el arte. Posibilidades expresivas: desproporciones y deformaciones.
4. Aplicación de escalas en el mundo del diseño tridimensional.
5. Los valores funcionales y estéticos en las artes aplicadas: fundamentos del diseño.
6. Técnicas de expresión gráfico-plásticas aplicadas al diseño.
7. Sintaxis de los lenguajes visuales del diseño (gráfico, interiorismo, modas...) y la publicidad.
8. Reconocimiento y lectura de imágenes del entorno del diseño y la publicidad.

5.5 BLOQUE 4. IMAGEN Y SONIDO.

5.5.1 CONTENIDOS

1. Técnicas de expresión gráfico-plásticas aplicadas a la animación e interactividad.
2. El cómic. Elementos.
3. La fotografía. Estilos y géneros fotográficos.
4. Captura de imágenes y laboratorio digital.
5. Cine. Elementos cinematográficos. Labor de equipo en la creación cinematográfica.
6. La televisión. Comunicación de masas.
7. Reconocimiento y lectura de imágenes de vídeo y multimedia.
8. Sintaxis del lenguaje cinematográfico y videográfico.
9. Aplicación de la imagen animada en formas multimedia.



5.6 BLOQUE 5. DESCRIPCIÓN OBJETIVA DE FORMAS.

5.6.1 CONTENIDOS

1. Análisis y representación de formas. Estructura de formas naturales complejas. Elementos gráficos y plásticos empleados en el análisis y en la creación de imágenes.
2. Representación técnica de formas planas, polígonos regulares y curvas.
3. La línea. La línea como elemento definidor de la forma. La línea como abstracción de la forma. Carácter expresivo en la utilización de la línea.
4. Aplicación de la geometría plana en el mundo del diseño.
5. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: descripción objetiva de las formas.
6. Sistemas de representación del volumen y de las formas tridimensionales. Sistema diédrico. Sistema axonométrico. Sistema cónico.
7. Entornos de aplicación de los sistemas de representación.
8. Normalización.
9. Diseño. Proceso de creación. Boceto, croquis, dibujo de taller, perspectiva y maqueta. Presentación final.
10. Utilización de programas informáticos aplicados al mundo del diseño: Dibujo vectorial. Retoque fotográfico. Animación
11. Reconocimiento y lectura de representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas y urbanismo y de objetos y artefactos técnicos.

5.7. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

5.7.1 BLOQUE DE CONTENIDOS 1 y 2.

- 1.1 Realiza composiciones artística seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.
- 2.1 Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.
- 2.2 Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.
- 2.3 Cambia el significado de una imagen por medio del color.
- 3.1 Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de los proyectos artísticos.
- 3.2 Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para presentar 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.
- 4.1 Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.
- 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.
- 5.2 Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.

5.7.2 BLOQUE DE CONTENIDOS 3 Y 4

- 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.
- 2.1 Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.



- 3.1 Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.
- 3.2 Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.
- 3.3 Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.
- 3.4 Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.
- 3.5 Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.

5.7.3 BLOQUE DE CONTENIDOS 5

- 1.1 Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.
- 1.2 Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.
- 1.3 Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.
- 2.1 Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.
- 2.2 Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.
- 2.3 Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionado el sistema de representación más adecuado.
- 2.4 Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.
- 3.1 Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

5.8 TEMPORALIZACIÓN

Primera evaluación

- Bloque de contenidos 1. Procesos comunes a la creación artística.
- Bloque de contenidos 2. Expresión plástica y visual.
- Bloque de contenidos 4. Imagen y sonido (iniciación): Imagen fija.
- Bloque de contenidos 5. La imagen digital. Retoque fotográfico.

Segunda evaluación

- Bloque de contenidos 1. Procesos comunes a la creación artística (continuación).
- Bloque de contenidos 3. Artes gráficas y el diseño.
- Bloque de contenidos 4. Imagen y sonido (continuación): Imagen en movimiento.
- Bloque de contenidos 5. Gráficos vectoriales.

Tercera evaluación

- Bloque de contenidos 1. Procesos comunes a la creación artística (continuación).
- Bloque de contenidos 2. Materiales y técnicas gráfico-plásticos: grabado.
- Bloque de contenidos 4. Imagen y sonido (continuación): laboratorio fotográfico.



- ❑ Bloque de contenidos 5. Descripción objetiva de la forma: análisis y sistemas de representación. Procesos y proyectos.

5.9.CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Reconocer y leer imágenes, obras y objetos de los entornos visuales (obras de arte, diseño, multimedia...).
2. Analizar imágenes planas y volumétricas en función de su forma, contenido y período histórico.
3. Analizar la estructura de algunas formas de la naturaleza, determinando sus ejes, direcciones de crecimiento, simetrías y proporciones.
4. Manejar los distintos materiales e instrumentos adecuados a las diversas técnicas gráficas plásticas y visuales.
5. Experimentar con distintos valores de línea, color y textura con una finalidad expresiva.
6. Describir objetivamente formas de geometrías sencillas, aplicando los distintos sistemas de representación y los criterios de normalización.
7. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diversidad de técnicas de expresión gráfico-plástica (dibujo artístico, volumen, pintura, grabado...).
8. Utilizar la sintaxis propia de las formas visuales del diseño y la publicidad para realizar proyectos concretos.
9. Colaborar en la realización de proyectos plásticos que comportan una organización de forma cooperativa, utilizando, a lo largo del proceso creativo del proyecto, bocetos, croquis, estudios de color y representaciones acotadas.
10. Tomar decisiones especificando los objetivos y las dificultades, proponiendo diversas opciones y evaluar cual es la mejor solución.
11. Utilizar recursos informáticos y nuevas tecnologías en el campo de la imagen fotográfica, el diseño gráfico, el dibujo asistido por ordenador y la edición videográfica.
12. Elaborar obras multimedia y producciones videográficas utilizando las técnicas adecuadas al medio.
13. Conocer los aspectos simbólicos y psicológicos del color.
14. Construir escalas cromáticas y acromáticas.
15. Conocer la teoría de la composición.
16. Distinguir los componentes básicos de los materiales pictóricos: pigmento y aglutinante.
17. Saber clasificar las técnicas y los procedimientos gráfico-plásticos.
18. Reconocer y catalogar imágenes de diferentes períodos artísticos.
19. Conocer los diferentes géneros artísticos tradicionales: retrato, paisaje, bodegón, mitológico, religioso, histórico.
20. Distinguir los conceptos *abstracto*, *figurativo* y *representativo* y clasificar imágenes en función de los mismos.
21. Construir escalas gráficas.
22. Obtener la parte áurea de un segmento.
23. Clasificar imágenes en función de su grado de iconicidad.
24. Clasificar los diferentes tipos de planos y de angulación.
25. Conocer los elementos básicos del cómic.
26. Conocer los recursos de montaje de la imagen seriada.
27. Diferenciar los aspectos básicos de la tecnología del cine y del vídeo.
28. Conocer los elementos del lenguaje de la imagen en movimiento: los planos, la escena y la secuencia.
29. Clasificar los movimientos de cámara.
30. Conocer los principios de la continuidad y la discontinuidad narrativa.



31. Distinguir los diferentes sistemas de representación objetiva de la forma.
32. Representar en diédrico piezas sencillas con caras planas y redondeadas y con huecos o taladros pasantes.
33. Representar en sistema axonométrico figuras planas y cuerpos tridimensionales.
34. Conocer las normas básicas de acotación.

Los criterios enumerados del 13 al 34, son los conocimientos y aprendizajes básicos exigibles para superar la asignatura.

7. METODOLOGÍA

El objetivo de la enseñanza de la Educación Plástica y Visual es que los alumnos y alumnas adquieran la capacidad de apreciar en su entorno visual, tanto en la naturaleza como en la creación humana, los valores propios de las artes visuales y saber expresar sus sentimientos, ideas y vivencias por medio del lenguaje visual y plástico. Para cumplir este objetivo fundamental, se proponen los siguientes criterios:

- a) *El criterio de dificultad:* Organizando los contenidos de modo que se comience por los de carácter más concreto y, por tener carácter básico, preparen para entender los más abstractos y que exijan una mayor capacidad de comprensión espacial.
- b) *El criterio de organización cíclica:* Como los temas más complejos se estudian también en siguientes cursos, ir adaptando la dificultad de los mismos al nivel que se corresponda, cuidando que el grado de conocimientos sea progresivo entre los cursos y queden adecuadamente enlazados.
- c) *El criterio de operatividad:* Estaría encargada de la parte funcional de la metodología y se desglosaría a su vez en tres partes bien diferenciadas.

Saber ver.

Pone a los alumnos en contacto con obras ya realizadas para que observen las peculiaridades que las categorizan en un determinado campo la expresión plástica.

Se presenta la teoría correspondiente a cada uno de los campos de la expresión visual y plástica y se formaliza esa teoría en conceptos de validez permanente.

Se aplican los conocimientos adquiridos en la observación de nuevas obras que tienen carácter ejemplificador.

Saber interpretar.

Lleva a los alumnos a reconocer los rasgos que hacen que una obra tenga claridad estética o rigor y exactitud en el trazado.

Conduce a conocer el diferente valor expresivo de aquellos elementos según hayan sido utilizados.

Pone en disposición de valorar una obra por el análisis de cada uno de sus elementos y por la consideración del conjunto.

Saber hacer.

Proporciona las técnicas para cada forma de lenguaje plástico.

Ayuda a la selección de las técnicas que mejor se acomoden a cada necesidad de expresión, fomentando la investigación y la creatividad.



Conduce al uso de las técnicas con rigor, exactitud y precisión exigibles en cada momento del aprendizaje.

El tratamiento de Área será el de una disciplina con un **cuerpo conceptual** científico donde la labor manual no es un fin sino el medio a través del cual adquirimos y expresamos el conocimiento.

Los conceptos que se impartirán a los alumnos habrán de ser tratados de forma coherente en su secuenciación, bien definidos y acotados, evitando la ambigüedad que no pueda ser asumida por el alumno.

Los conceptos habrán de fomentar en el alumno la **capacidad de abstracción** o elaboración de pensamiento abstracto, y no el de capacidad manual, que evidentemente habrá de desarrollar el alumno dado el carácter práctico necesario para la producción de hechos propios de esta disciplina.

Se entiende, por tanto, que la parte del *saber hacer* es medio en la consecución del fin de *saber*, si bien la manualidad tendrá su tratamiento metodológico correspondiente, y expresado con posterioridad.

Es fundamental la **interacción** del alumno con el medio que le rodea, con su entorno próximo. De manera que se manejará la realidad directamente percibida por el alumno, evitando toda explicación o aplicación conceptual que nos se corresponda con hechos plásticos o visuales conocidos.

El alumno tendrá una **experimentación** directa de los conceptos señalados, teniendo como base la realidad de su entorno, aplicando conocimientos que devienen de los conceptos anteriormente explicados por el profesor.

Se tenderá a la **progresividad** en la dificultad de las tareas prácticas, de manera que corran parejas las habilidades que se consigan con la creciente dificultad en los trabajos a realizar, para evitar que una posible inhabilidad corte el discurso de aprendizaje.

Los trabajos deberán tener cierto grado de **flexibilidad** en su enunciado para adaptarse a los diferentes capacidades de los alumnos. El alumno podrá encaminar dichos trabajos hacia casuísticas personales evitando así trabajos indeseados. Del mismo modo, se potenciará trabajos colectivos que planteen la distribución del trabajo.

Finalmente, los planteamientos de resoluciones prácticas serán diversos en su enfoque inicial para que sea el alumno el que potencie su **creatividad**, siempre dentro de parámetros coherentes con la finalidad específica de los planteamientos conceptuales previos.

8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y MEDIDAS DE REFUERZO EDUCATIVO

El Departamento de Artes Plásticas procurará, asesorado y apoyado convenientemente por el Departamento de Orientación, que los alumnos con necesidades educativas especiales tengan una adaptación de contenidos y objetivos acorde con la minusvalía que manifiesten, tanto física como mental, para un adecuado desarrollo de sus capacidades.

En el caso de los alumnos de primer curso, es conveniente esperar a la evaluación inicial para conocer los informes individuales preexistentes, así como los datos aportados por los tutores y el resto del equipo educativo. Tras la sesión de evaluación inicial, una vez detectados los alumnos que presenten dificultades de aprendizaje, se diseñarán un conjunto de ejercicios y actividades de refuerzo basadas en las necesidades individuales de los alumnos y en los aprendizajes



básicos que se desea que cada uno adquiriera al final de curso. En caso de que exista un desajuste elevado entre las capacidades del alumno y los objetivos programados para el curso, se recurrirá a materiales editoriales de Educación Primaria.

Con el resto de alumnos se procederá de forma análoga, prestando especial atención a los alumnos inmigrantes que desconocen el idioma, para quienes, forzosamente habrá que determinar un conjunto de medidas educativas especiales en consenso con el Departamento de Orientación, los tutores y el resto de profesores.

9. BILINGÜISMO

El Departamento Artístico, se incorpora al Programa Bilingüe en la especialidad de Dibujo, en el Primer Ciclo de la ESO.

Cabe señalar que los contenidos estarán con una organización más flexible, puesto que se organizarán en función de las Unidades Integradas; estas se desarrollarán a razón de una por trimestre y además se participará en las efemérides.

Por otro lado, cabe señalar, como se dice en la Orden que la Evaluación solamente se verá afectada en positivo.

III. DIBUJO TÉCNICO I y II (LOMCE) Ley Orgánica 8/2013 Orden EDU/363/2015

1. INTRODUCCIÓN Y CONSIDERACIONES GENERALES

El Dibujo Técnico surge en la cultura universal como un medio de expresión y comunicación, indispensable tanto para el desarrollo de procesos de investigación sobre las formas, como para la comprensión gráfica de proyectos tecnológicos, industriales, arquitectónicos, de diseño gráfico y artísticos. Proyectos cuyo último fin sea la creación de realidades, productos o utensilios que puedan tener tanto un valor utilitario como artístico.

La función esencial de estos proyectos gráficos consiste en ayudar a formalizar o visualizar lo que se está creando a lo largo de un proceso de diseño de mayor o menor complejidad. A su vez contribuye a proporcionar los necesarios recursos y habilidades gráficas, con el fin de poder concretar las distintas soluciones, desde las primeras propuestas hasta la solución final, que se representa en dibujos perfectamente codificados según las convenciones al uso. Es decir, para que todo el proceso comunicativo sea posible, se han acordado una serie de convencionalismos gráficos que están recogidos en las normas de Dibujo técnico, que garantizan su objetividad y fiabilidad.

El dibujo técnico, por tanto, se hace imprescindible como medio de comunicación en cualquier proceso de investigación o proyecto tecnológico y productivo que se sirva de los aspectos visuales de las ideas y de las formas para visualizar y definir lo que se está diseñando, creando o produciendo, a lo largo de un proceso de diseño de mayor o menor complejidad, tanto sea con un valor utilitario como artístico.

A su vez, contribuye a proporcionar los necesarios recursos y habilidades gráficas, con el fin de poder concretar las distintas soluciones, desde las primeras propuestas hasta la solución final, que se representa en dibujos perfectamente codificados según las convenciones al uso.



Los contenidos de la materia Dibujo técnico I y II se desarrollan a lo largo de los dos cursos del bachillerato. En el primer curso se proporciona una visión general de la materia mediante la presentación, con distinto grado de profundidad, de la mayoría de los contenidos, cuya consolidación y profundización se abordará en el segundo curso, a la vez que se completa el currículo con otros nuevos. Los contenidos se desarrollan de forma paralela en los dos cursos, pero en sus epígrafes se aprecia el nivel de profundización y se determinan, con mayor o menor concreción, las aplicaciones y ejercicios concretos. En resumen, cada curso, al enunciar sus contenidos, tiene por objeto consolidar los conocimientos anteriores, ahondar en el nivel de profundización y buscar aplicaciones técnico- prácticas.

Esta materia tiene un componente teórico y otro de aplicación práctica. En las prácticas de dibujo se desarrollarán los conocimientos y habilidades gráficas expuestas en las clases teóricas. Es necesario que, junto a la comprensión de los principios gráficos fundamentales, se muestre su aplicación práctica a los distintos campos profesionales.

La adquisición de los conocimientos y habilidades gráficas de esta materia podrían concretarse en tres fases.

1. En la primera se pretende fomentar la capacidad de pensar y representar la realidad mediante procedimientos gráficos.
2. En la segunda se fomenta el desarrollo de habilidades y su aplicación a la resolución de problemas formales y espaciales.
3. En la tercera se desarrolla la capacidad de resolver problemas reales derivados del mundo de la tecnología y de la edificación.

Una síntesis de las intenciones de esta disciplina puede exponerse diciendo que el Dibujo Técnico pretende desarrollar las capacidades de comprender, proyectar y realizar planos técnicos sobre los principales campos de la tecnología y de la ciencia, utilizando los convencionalismos propios de la norma, Para ello se establece un conjunto de contenidos que se agrupan en núcleos temáticos interrelacionados entre sí, aunque con entidad propia, así pues, los contenidos de la materia se pueden agrupar en tres grandes apartados:

1. Geometría métrica aplicada, para resolver problemas geométricos y de configuración de formas en el plano.
2. Geometría descriptiva, para representar sobre un soporte bidimensional, formas y cuerpos volumétricos situados en el espacio; y
3. Normalización, para simplificar, unificar y objetivar las representaciones gráficas.

Geometría métrica aplicada

Se ocupa este núcleo temático de aquellos trazados geométricos necesarios para la definición formal de cualquier figura, tales como lugares geométricos, que permiten comprender relaciones y propiedades de los objetos, al mismo tiempo que son útiles para la resolución de problemas gráficos de tangencias. También se contempla el trazado de curvas cónicas y sus tangencias y otras curvas de carácter técnico, así como la razonada construcción de polígonos regulares y estrellados, de constante aplicación en el dibujo técnico. El estudio de estos trazados pasa por el análisis o consideración de las relaciones de los elementos geométricos en el plano, así como de las transformaciones que fueran pertinentes para la resolución de los problemas gráficos que se plantearan.

Geometría descriptiva



Abarca este núcleo los sistemas de representación pertenecientes a la geometría descriptiva y que sirven para la representación convencional y objetiva de las formas. Aunque es conveniente una referencia a todos ellos, siempre es preferible enfatizar los que tienen más probabilidades de uso, tales como el diédrico, que comprende desde los elementos fundamentales de punto, recta y plano, hasta la representación de cuerpos sólidos que incluyen poliedros y sólidos de revolución, sus secciones, intersecciones y desarrollos, y el axonométrico, sea ortogonal con sus diferentes modalidades y el oblicuo o caballera. También se incluye el sistema perspectivo cónico.

Normalización

Recoge este núcleo el conjunto de convenios, normas, símbolos y esquemas adoptados en el marco nacional e internacional para la realización de planos técnicos de carácter arquitectónico, mecánico o hidráulico. Se incluyen las cuestiones relativas a la croquización y a la acotación (cortes, secciones, estado superficial, tolerancias), lo cual supone un conjunto de conocimientos que permite elaborar toda suerte de proyectos con un nivel de concreción inicial que, a veces, puede tomarse como definitivo.

En cuanto a las técnicas gráficas y las aplicaciones informáticas.

La ejecución del dibujo no es posible sin un conjunto de técnicas de expresión de carácter gráfico. Ello supone prestar atención a un gran abanico de recursos para la realización de planos que incluye desde el conocimiento de los tipos y formatos de papel, el actual utillaje para el dibujo técnico y los sistemas de reprografía, hasta la más moderna informática aplicada al dibujo. Puesto que, además, todo producto gráfico tiene un componente visual al que no es indiferente el espectador y al que no deben ser ajenos factores semióticos y estéticos, es imprescindible incluir en los contenidos de la materia las técnicas necesarias para el buen acabado y la adecuada presentación de los planos o del proyecto.

Las tecnologías de la información y la comunicación, especialmente la utilización de programas de diseño asistido por ordenador se, incluyen en el currículo no como un contenido en sí mismo, sino como una herramienta más que ayuda a desarrollar alguno de los contenidos de la materia, sirviendo al mismo tiempo al alumnado como estímulo y complemento en su formación y en la adquisición de una visión más completa e integrada en la realidad de la materia de Dibujo técnico.

Dada la especificidad del Dibujo técnico II, así como su mayor complejidad y extensión de contenidos, se abordará el manejo de las herramientas informáticas principalmente en el primer curso.

Los contenidos podrán estar sujetos a distintas modificaciones en su disposición o temario en función de las directrices específicas que se acuerden en el Comité de Coordinación para las Pruebas de Acceso a la Universidad dentro de la asignatura de Dibujo Técnico.

2. OBJETIVOS GENERALES

El planteamiento de la materia atiende a los siguientes objetivos terminales:

1. Utilizar adecuadamente y con destreza los instrumentos y terminología específica del dibujo técnico.
2. 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.



3. Considerar el dibujo técnico como un lenguaje objetivo y universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis para poder expresar y comprender la información.
4. Conocer y comprender los principales fundamentos de la geometría métrica para resolver problemas de configuración de formas en el plano.
5. Comprender y emplear los sistemas de representación para resolver problemas geométricos en el espacio o representar figuras en 3D en el plano.
6. 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.
7. Emplear el croquis y la perspectiva a mano alzada como medio de expresión gráfica y conseguir la destreza y la rapidez necesarias.
8. 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.
9. 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.
10. 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. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

El logro de los objetivos propuestos en la materia aconseja mantener un permanente diálogo entre teoría y experimentación, entre deducción e inducción, integrando la conceptualización en los procedimientos gráficos para su análisis y/o representación. Por lo que la elaboración de bocetos a mano alzada, el dibujo con herramientas convencionales sobre tablero y la utilización de aplicaciones informáticas son instrumentos complementarios para conseguir los objetivos mediante la aplicación prioritaria de los procedimientos establecidos en este currículo de la forma más procedimental posible.

Se ha de facilitar el trabajo autónomo del alumnado, potenciar las técnicas de indagación e investigación y las aplicaciones y transferencias de lo aprendido a la vida real.

Así pues, los métodos de trabajo prácticos que caracterizan al Dibujo Técnico permiten al profesorado incorporar estrategias didácticas específicas que respondan a las diversas capacidades de comprensión y abstracción que tiene el alumnado con el fin último de que este consiga alcanzar las competencias establecidas en esta materia. Se comenzará con los procedimientos y conceptos más simples para ir ganando en complejidad. Así las capacidades se van adquiriendo paulatinamente a lo largo de todo el proceso.

La enseñanza de contenidos sólo es un medio para el desarrollo de las capacidades del alumnado, y su aprendizaje se debería realizar de forma que resulte significativo, es decir, que para el alumnado tenga sentido aquello que aprende.

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

El uso de las nuevas tecnologías de la información en esta materia se trabajará tanto en el aprendizaje de programas de dibujo en 2D y 3D, como para la



investigación, documentación y presentación de proyectos propios y ajenos. Se recomienda el uso de las mismas para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los contenidos, a través de documentación audiovisual.

4. CONTRIBUCIÓN DEL DIBUJO TÉCNICO AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

Esta asignatura, por su carácter teórico-práctico e integrador y con aplicación directa de sus contenidos, permite el desarrollo de todas las competencias clave.

La Comunicación lingüística, será utilizada en todos los bloques de contenido, ya que el alumnado desarrolla, explica, expone y defiende sus propios proyectos y trabajos. Al igual que aprende y desarrolla un amplio vocabulario técnico relativo a la materia.

Es importante destacar el aprendizaje del Dibujo Técnico como lenguaje universal y objetivo, es un medio de expresión y comunicación de ideas indispensable, tanto en el desarrollo de procesos de investigación científica, como en la comprensión gráfica de proyectos tecnológicos cuyo último fin sea la creación y fabricación de un producto.

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

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

Mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento, y la reflexión y el análisis posterior, derivando en el desarrollo del pensamiento crítico, se contribuirá a la adquisición de las competencias en ciencia y tecnología, desarrollando también destrezas que permiten utilizar y manipular diferentes herramientas tecnológicas.

La Competencia digital es desarrollada a través del uso de las Tecnologías de la información y la comunicación, como medio de búsqueda y selección de información, utilizándola de manera crítica y reflexiva, y su transmisión en diferentes soportes, para la realización de proyectos, además de proporcionar destrezas en el uso de aplicaciones o programas informáticos de dibujo y diseño, ofreciendo un nuevo soporte y herramienta al alumnado y acercándoles, al mismo tiempo, a un panorama creativo más real y actual.

Aprender a aprender, al incidir en la investigación previa y en la aplicación práctica de las técnicas aprendidas por parte del alumnado, integra una búsqueda personal expresiva en el proceso creativo y la resolución de problemas y realización de proyectos, organizando su propio aprendizaje y gestionando el tiempo y la información eficazmente. El alumno toma conciencia del propio proceso de aprendizaje y de las necesidades de aprendizaje de cada uno, determinando las oportunidades disponibles y siendo capaces de superar los obstáculos con el fin de culminar el aprendizaje con éxito. Esta materia fomentan



la motivación y la confianza en uno mismo, aplicando lo aprendido a diversos contextos

En las **Competencias sociales y cívicas**, esta materia constituye un buen vehículo para su desarrollo, en aquella medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo y una integración social, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales.

Los alumnos elaboran y exponen sus propios proyectos enfocados a la resolución de un problema, de manera que deben desarrollar la capacidad de comunicarse de manera constructiva, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes, fomentando actitudes de colaboración, seguridad en uno mismo, integridad y honestidad; y adquiriendo destrezas como la habilidad para interactuar eficazmente en el ámbito público.

En el **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor**, el dibujo técnico, como disciplina, requiere una capacidad de autocontrol y análisis necesarios para el desarrollo de cualquier proyecto de creación e investigación, planificando, organizando, gestionando y tomando decisiones; por ello, entre los contenidos de la materia, se incluyen planificación previa en la resolución de problemas y elaboración de proyectos, la iniciativa e innovación, la autonomía y la independencia, como factores que contribuyen al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal de las alumnas y los alumnos. Igualmente, se fomenta la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa dentro de un equipo y asumir responsabilidades; desarrollando la capacidad de pensar de forma creativa, el sentido y el pensamiento crítico y el sentido de la responsabilidad.

En la **Conciencia y expresiones culturales**, integra actividades y conocimientos en el campo cultural, donde se muestra la relevancia de los aspectos estéticos del Dibujo Técnico, favoreciéndose el desarrollo de la sensibilidad artística y el criterio estético. Asimismo, cuando se analizan las aportaciones que hicieron las culturas de diferentes épocas al Dibujo Técnico, se colabora en el conocimiento de los factores de evolución y antecedentes históricos del mundo contemporáneo. En el campo de los conocimientos, se adquirirá esta competencia, a través de la identificación de los elementos expresivos básicos, y los materiales, soportes, herramientas y técnicas de expresión, el conocimiento de los fundamentos de representación y las leyes perceptivas.

Desde su vertiente geométrica, el Dibujo Técnico también puede ser utilizado como herramienta de lectura y comprensión en el campo del arte, no sólo como elemento indispensable en la concepción de la estructura interna y composición, sino, en la mayoría de las ocasiones, como lenguaje oculto transmisor de mensajes e ideas dentro de las obras de arte creadas en diferentes épocas históricas. En este sentido, la inclusión de contenidos relativos al Arte y la Naturaleza en relación con el Dibujo Técnico tiene como finalidad ayudar a desvelar y a comprender aspectos culturales que sin él, posiblemente, pasarían inadvertidos. Fomentando el interés, el respeto y la valoración crítica de las obras artísticas y culturales.

5. DIBUJO TÉCNICO I. (LOMCE)



5.1. INTRODUCCIÓN

El proyecto curricular, de acuerdo con la legislación vigente, aborda la materia de Dibujo Técnico en dos cursos, de manera que pueda ofrecerse una visión general y completa desde el primero, profundizando y aplicando los conceptos en soluciones técnicas más usuales en el segundo.

Los contenidos se desarrollan de forma paralela en los dos cursos, pero en sus epígrafes se aprecia el nivel de profundización y se determinan, con mayor o menor concreción, las aplicaciones y propuestas.

En resumen, cada curso, al enunciar sus contenidos, tiene por objeto consolidar los conocimientos anteriores, aumentar el nivel de profundización y buscar aplicaciones técnico-prácticas cada vez más sólidas y cercanas al mundo de la técnica, de la industria y de la arquitectura.

En este primer curso que ahora nos ocupa, el proyecto curricular se desarrolla a partir de cuatro bloques que incluyen un total de veinte unidades didácticas, y su organización persigue un desarrollo de la materia riguroso, razonado, coherente y de fácil comprensión. Asimismo, las relaciones que se pueden establecer entre los contenidos de los diferentes bloques se ponen de manifiesto en la organización pedagógica de las propuestas, evitando su tratamiento aislado.

Todos los temas recogen una exposición introductoria de sus objetivos específicos que tratan de ser más una síntesis razonada, viva y sugerente que una serie de rígidas normas.

1. El primer bloque, «Materiales y Técnicas Gráficas» introduce al alumno en la práctica del dibujo, comenzando por el aprendizaje de los instrumentos básicos necesarios: lápices, plumas, fuente, gomas, compás, plantillas, reglas...

Es lógico que lo primero que hay que conocer es cuáles son los instrumentos y los materiales precisos, sus características y el modo correcto de manejarlos y conservarlos. Este primer bloque cuenta igualmente con un tema dedicado al trabajo en plataformas informáticas y a la croquización, conocimientos fundamentales para el desarrollo de la capacidad de expresión gráfica.

2. El segundo bloque, «Geometría métrica aplicada», efectúa un primer recorrido por la geometría plana, previo recordatorio de los conceptos básicos necesarios para resolver problemas de configuración de formas, al tiempo que analiza su presencia en la naturaleza y el arte a lo largo de la historia, y sus aplicaciones al mundo científico y técnico.

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

4. El cuarto y último bloque, «Normalización», expone los convencionalismos y normativas que posibilitan la comprensión e interpretación de los croquis y planos y que hacen universales los dibujos en cuanto a líneas, escritura, formatos y acotado de los dibujos. Un breve análisis sobre la normalización de líneas –en cuanto a trazos y espesores–, escrituras normalizadas, formatos, acotación de formas y objetos; así como una rápida visión sobre cortes, secciones y roturas en las piezas.



Finalmente, cabe destacar el papel cada vez más predominante de las nuevas tecnologías, especialmente de la utilización de programas de diseño asistido por ordenador, de herramientas vectoriales para la edición gráfica o de aplicaciones de geometría interactiva. Su inclusión en el currículo, no como contenido en sí mismo si no como herramienta, debe de servir para que el alumnado conozca las posibilidades de estas aplicaciones, valore la exactitud, rapidez y limpieza que proporcionan, sirva de estímulo en su formación y permita la adquisición de una visión más completa e integrada en la realidad de la materia de Dibujo Técnico.

5.2. BLOQUE I. MATERIALES Y TÉCNICAS GRÁFICAS.

5.2.1. CONTENIDOS.

El material fundamental y su uso.

Lápiz de grafito y portaminas. Plumas fuente y tinta china. El compás. Borradores. Afiladores. Juego de escuadra y cartabón. Reglas graduadas. Goniómetro o transportador. Plantillas de curvas. Otras plantillas especiales. La limpieza en el dibujo técnico.

El dibujo técnico. Dibujo por ordenador. El croquis.

Utilidad del dibujo técnico. Dibujo por ordenador. Dibujos de diseños. Dibujo a mano alzada. El croquis: técnicas para el croquizado; la proporción en el croquis; croquizado de elipses isométricas.

5.2.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Aprovechamiento de las distintas cualidades del lápiz de grafito según su código en pro de una correcta aplicación del mismo. El empleo y conservación del compás, así como el uso de elementos complementarios como plantillas y hojas de transferibles.
- Empleo de las diferentes técnicas gráficas en función de la aplicación.
- Dominio del dibujo y trazados a mano alzada como fundamento para la obtención de destreza y rapidez en la expresión gráfico-técnica.
- Empleo de algún sistema de diseño gráfico e iniciación al CAD.

5.2.3 COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN DE MANERA MÁS NOTABLE:

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

5.2.4 ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

1. Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal de las líneas auxiliares utilizadas.
2. Valora las posibilidades del dibujo técnico como lenguaje objetivo.
3. Valora, con juicio crítico, el uso del grafismo en los medios de comunicación.
4. Muestra sensibilidad y gusto por la exactitud y precisión en el trazado de líneas con la escuadra y el cartabón, así como el correcto manejo del compás.



5. Valora la limpieza y buena presentación de todos los trabajos y documentos gráficos que se realicen.

5.3 BLOQUE II. GEOMETRÍA MÉTRICA APLICADA.

5.3.1. CONTENIDOS.

- ❑ Trazados fundamentales en el plano.
- ❑ Elementos básicos: el punto, la línea; situación y posiciones relativas; operaciones básicas con segmentos. Ángulos: definición y tipos; posiciones relativas; transporte de un ángulo; operaciones básicas con ángulos. Distancias. Lugares geométricos.
- ❑ La circunferencia y el círculo.
- ❑ Circunferencia. Círculo. Propiedades fundamentales. Posiciones relativas de una circunferencia y una recta. Posiciones relativas de dos circunferencias. Ángulos en la circunferencia. Arco capaz. Rectificación aproximada de arcos de circunferencia.
- ❑ Polígonos. Relaciones métricas.
- ❑ Formas poligonales: definición y nomenclatura. Definición, propiedades, clasificación y características de los triángulos. Líneas y puntos notables en ellos. Definición, propiedades, clasificación y características fundamentales de los cuadriláteros. Consideraciones geométricas. Trazado de polígonos regulares inscritos en la circunferencia. Construcción de polígonos regulares de lado conocido. Polígonos regulares estrellados.
- ❑ Proporcionalidad y semejanza. Escalas.
- ❑ La proporción. Semejanza entre figuras. Rectas anti-paralelas. Escalas. Tipos de escalas: de ampliación, natural y de reducción. Escala intermedia. Escalas gráficas: escalas volantes y triángulo universal de escalas.
- ❑ Transformaciones geométricas.
- ❑ Movimientos en el plano: definición; traslación; giro; simetría central y axial; movimientos directos e inversos; producto de movimientos. Homotecia: definición y propiedades. Trazado de figuras homotéticas.
- ❑ Tangencias básicas y enlaces.
- ❑ Fundamentos de las tangencias. Rectas tangentes a una circunferencia. Rectas tangentes comunes a dos circunferencias. Trazado de circunferencias tangentes de radio conocido. Trazado de circunferencias tangentes de radio desconocido. Enlaces.
- ❑ Curvas técnicas: óvalos, ovoides y espirales.
- ❑ Definición, características y construcción de óvalos: dado el eje mayor, conocido el eje menor y conocidos los dos ejes. Definición, características y construcción de ovoides: conocido el eje no simétrico o el eje de simetría. Definición, características y tipos de espirales. Construcción de volutas y de las espirales áurea, logarítmica y de Arquímedes.

5.3.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema “paso a paso” y/o figura de análisis elaborada previamente.



Con este criterio se valorará en qué medida se han comprendido los trazados geométricos fundamentales en el plano. Igualmente se valorará como se aplica a la construcción de polígonos, al trazado de figuras semejantes con la consiguiente aplicación de escala y a las transformaciones geométricas.

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.

A través de este criterio se medirá el grado de comprensión del alumnado respecto a la construcción de figuras planas basadas en casos de tangencias, valorando el proceso y la correcta obtención de los puntos de tangencia. Este objetivo servirá también para valorar la correcta comprensión y construcción de curvas técnicas.

3. Explorar los recursos informáticos de aplicación a la geometría y valorar las aportaciones de las nuevas tecnologías al Dibujo Técnico.

5.3.3. COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN DE MANERA MÁS NOTABLE:

1. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
2. Aprender a aprender.
3. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
4. Competencia digital.

5.3.4. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

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.

1.2. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.

1.3. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.

1.4. Resuelve triángulos, cuadriláteros y polígonos con ayuda de los instrumentos de dibujo técnico, aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado.

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.

1.6. Resuelve problemas de proporcionalidad y reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida

1.7. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría y homotecia), identificando sus propiedades y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.

1.8. Resuelve problemas geométricos valorando el método y el razonamiento de las construcciones, así como su acabado y presentación, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.

3.1 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.



- 3.2 Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de los instrumentos de dibujo técnico aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.
- 3.3 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.
- 3.4 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.
- 3.5 Utiliza y valora las nuevas tecnologías como aplicación para el estudio de la geometría.

5.4. BLOQUE III. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

5.4.1 CONTENIDOS

Sistemas de Representación. Fundamentos. Vistas.

Introducción. Proyecciones: elementos y tipos. Sistemas de representación: características y clasificación. Sistemas de medida: Diédrico y Acotado. Sistemas perspectivos: Axonométrico (ortogonal y oblicuo) y Cónico. Esquema conceptual de métodos de proyección. Vistas diédricas de un sólido. Formas cilíndricas: proyecciones de tubos, taladros y formas combinadas. Secciones planas de un cilindro de revolución.

Sistema diédrico. El punto y la recta.

Elementos y notaciones. Plano de la tercera proyección. El punto: representación y posiciones en el espacio. La recta: representación; criterio de pertenencia de punto a recta; trazas y cuadrantes de paso; puntos de intersección con los planos bisectores. Posiciones más significativas de la recta. Posiciones relativas de dos rectas. Verdadera magnitud de un segmento: método de la vista auxiliar.

Sistema diédrico. El plano.

Determinación y representación mediante sus trazas. Pertenencias de puntos y rectas a un plano. Rectas notables del plano: horizontales, frontales, de máxima pendiente, de máxima inclinación y recta de perfil. Representación del plano por coordenadas cartesianas. Posiciones singulares de planos. Planos notables de una recta. Verdadera magnitud de un plano: vista auxiliar.

Intersecciones. Posiciones relativas. Distancias.

Intersección entre planos. Intersección entre recta y plano: determinación cuando el plano viene dado por sus trazas o bien cuando viene dado por tres puntos o dos rectas que se cortan. Paralelismo entre rectas, entre recta y plano y entre planos. Perpendicularidad. Teorema de las tres perpendiculares. Perpendicularidad entre recta y plano; plano que pasa por un punto y es perpendicular a una recta; perpendicularidad entre planos; perpendicularidad entre rectas. Distancia entre dos puntos; de un punto a un plano; de un punto a una recta; entre rectas paralelas; entre planos paralelos.



Sistema de planos acotados. Aplicaciones.

Fundamentos. Representación del punto. La recta. Representación. Pendiente, módulo o intervalo y graduación de una recta. El plano. Representación. Módulo o intervalo de un plano. Intersección de dos planos. Casos particulares de intersección de dos planos: cuando los intervalos de ambos planos son iguales y cuando las trazas de ambos planos son paralelas. Cubiertas de edificaciones. Partes que componen un tejado o cubierta: alero, faldones o paños, limatesa, limahoya, cumbrera y vértices. Métodos de representación. Ejercicio de aplicación: cubierta con patio interior. Planos y representaciones de superficies topográficas. Curvas de nivel. Particularidades del terreno: vertiente o ladera, divisoria y vaguada. Trazado del perfil de un terreno.

Axonometría ortogonal. Perspectiva Isométrica.

Fundamentos. Axonometrías ortogonales: perspectivas isométrica, dimétrica y trimétrica. La recta: representación, trazas y posiciones. El plano: representación y posiciones. Rectas contenidas en un plano. Partes circulares en isométrica; enlace de rectas con curvas. Pasos en la representación de cuerpos con caras planas y de cuerpos de revolución.

Axonometría oblicua: perspectiva caballera.

Fundamentos. Perspectiva frontal y perspectiva planimétrica. La recta: representación y tipos. El plano: representación y tipos. Pertenencias de puntos y rectas a un plano. Circunferencias situadas en los planos coordenados. Pasos en la representación de perspectivas frontales y perspectivas militares.

Sistema cónico: perspectiva cónica o lineal.

Fundamentos. Elementos perspectivos. Tipos de perspectiva cónica. Altura del punto de vista. Método de los puntos distancia o de las diagonales. Método de los puntos métricos. Trazado de la circunferencia situada en el plano geométral. Pasos en el trazado de la circunferencia contenida en un plano vertical. Principios fundamentales a tener en cuenta para el trazado de perspectivas.

5.4.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN

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.

Este criterio debe valorar la madurez del alumno para elegir el Sistema de Representación idóneo a utilizar, en función del objetivo final y de los medios disponibles.

Competencias que se desarrollan de manera más notable en este criterio:

- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- Conciencia y expresiones culturales.

- 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.



Con la aplicación de este criterio se quiere valorar el nivel de comprensión del Sistema Diédrico y sus aplicaciones a la resolución de problemas de pertenencia, intersecciones, representación de sólidos sencillos, así como la realización de secciones planas y verdaderas magnitudes.

Este criterio también servirá para conocer si el alumnado es capaz de hacer croquis a mano alzada de formas tridimensionales sencillas en Sistema Diédrico.

Por último, con este objetivo se medirá el grado de comprensión del Sistema Acotado y la aplicación del mismo a la resolución de intersecciones y perfiles de cubiertas o terrenos.

Competencias que se desarrollan de manera más notable:

- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- Conciencia y expresiones culturales.
- 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.

La aplicación de este criterio permitirá conocer si el alumnado ha adquirido visión espacial y es capaz de aplicarla a la representación en las perspectivas isométrica, caballera o militar.

Competencias que se desarrollan de manera más notable:

- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- Conciencia y expresiones culturales.
- 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.

Se propone con este criterio evaluar la comprensión de los fundamentos de la Perspectiva Cónica, la visión espacial adquirida y la capacidad del alumno para representar, a partir de sus vistas diédricas, una figura plana o espacios y objetos tridimensionales en este sistema.

Competencias que se desarrollan de manera más notable:

- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- Aprender a aprender.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

- 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.



- ❑ Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo.
- ❑ Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles.
- ❑ Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.
 - 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.
 - 2.2. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).
 - 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.
 - 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.
 - 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.
 - 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.
 - 3.2. Realiza perspectivas caballeras o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.
 - 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.
 - 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.
 - 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.

5.5. BLOQUE IV. NORMALIZACIÓN

5.5.1 CONTENIDOS

Normalización. Líneas, escritura y formatos.

Objeto y trascendencia de la normalización. Clasificación de las normas. Repercusión de las normas industriales. La normalización en el dibujo técnico.



Líneas: tipos y aplicaciones. Escritura para rotulación de dibujos (UNE – ISO 3.098). Formatos (UNE 1.026 – ISO 5.457). Plegado para archivar en A4.

Acotación normalizada.

Consideraciones generales. Acotado de formas básicas en el plano. Acotaciones de sólidos básicos en el espacio. Lectura de acotaciones lineales y angulares. Acotaciones según referencia de superficies. Acotación de aristas. Acotación de diámetros. Acotación de radios.

Cortes, secciones y roturas.

Objetos de los cortes, secciones y roturas. Diferencia entre corte y sección. Rayados en cortes y secciones. Cortes. Corte total por un solo plano; corte total por giro; corte total por planos paralelos; semicorte o corte de cuadrante y corte parcial. Secciones: abatida y desplazada. Roturas.

5.5.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN

❑ Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final.

Con este objetivo se pretende saber si el alumnado ha comprendido la importancia que tiene la Normalización así como su utilidad en todos los ámbitos de la producción y distribución de productos.

Competencia que se desarrollan de manera más notable:

- ❑ Comunicación lingüística.
- ❑ 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.

A través de este criterio se valora la capacidad para representar gráficamente todo tipo de objetos industriales y arquitectónicos, con todos los datos necesarios para su interpretación o construcción. También se valora si el alumnado aplica correctamente las normas referentes a vistas, escalas, acotación y cortes y secciones.

Competencias que se desarrollan de manera más notable:

- ❑ Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- ❑ Aprender a aprender.
- ❑ Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

5.5.3 ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

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.
2. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.
3. 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.



4. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.
5. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma.
6. Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.

5.6. SECUENCIACIÓN

Primera evaluación: Bloque I Materiales y Técnicas gráficas

Bloque II Dibujo Geométrico: Geometría Métrica Aplicada.

Segunda evaluación: Bloque III: Sistemas de representación.

Tercera evaluación: Bloque IV: Normalización.

6. DIBUJO TÉCNICO II. (LOMCE)

6.1. INTRODUCCIÓN

El proyecto curricular, de acuerdo con la legislación vigente, aborda la materia de Dibujo Técnico en dos cursos, de manera que pueda ofrecerse una visión general y completa desde el primero, profundizando y aplicando los conceptos en soluciones técnicas más usuales en el segundo.

Los contenidos se desarrollan de forma paralela en los dos cursos, pero en sus epígrafes se aprecia el nivel de profundización y se determinan, con mayor o menor concreción, las aplicaciones y propuestas.

En resumen, cada curso, al enunciar sus contenidos, tiene por objeto consolidar los conocimientos anteriores, aumentar el nivel de profundización y buscar aplicaciones técnico-prácticas cada vez más sólidas y cercanas al mundo de la técnica, de la industria y de la arquitectura.

En este segundo curso que ahora nos ocupa, el proyecto curricular se desarrolla a partir de cuatro bloques que incluyen un total de veinte unidades didácticas, y su organización persigue un desarrollo de la materia riguroso, razonado, coherente y de fácil comprensión. Asimismo, las relaciones que se pueden establecer entre los contenidos de los diferentes bloques se ponen de manifiesto en la organización pedagógica de las propuestas, evitando su tratamiento aislado.

Todos los temas recogen una exposición introductoria de sus objetivos específicos que tratan de ser más una síntesis razonada, viva y sugerente que una serie de rígidas normas.

- I. El primer bloque, **«Geometría y Dibujo Técnico»**, efectúa un nuevo recorrido por la geometría plana, previo recordatorio de los conceptos básicos necesarios para resolver problemas de configuración de formas, al tiempo que analiza su presencia en la naturaleza y el arte a lo largo de la historia, y sus aplicaciones al mundo científico y técnico.
- II. El segundo bloque, **«Sistemas de representación»**, dedicado a los Sistemas de representación desarrolla los fundamentos, características y aplicaciones de las axonometrías, perspectivas cónicas, y de los sistemas diédrico y de planos acotados. Este bloque debe abordarse de manera integrada para permitir descubrir



las relaciones entre sistemas y las ventajas e inconvenientes de cada uno. Además, es conveniente potenciar la utilización del dibujo “a mano alzada” como herramienta de comunicación de ideas y análisis de problemas de representación.

- III. El tercer bloque, «**Documentación gráfica de proyectos**», expone los convencionalismos y normativas que posibilitan la comprensión e interpretación de los croquis y planos y que hacen universales los dibujos en cuanto a líneas, escritura, formatos y acotado de los dibujos. Acerca al alumnado al diseño gráfico, industrial o arquitectónico, mediante la interrelación de contenidos adquiridos durante toda la etapa y la elaboración y presentación de forma individual o colectiva de un proyecto sencillo.

Finalmente, cabe destacar el papel cada vez más predominante de las nuevas tecnologías, especialmente de la utilización de programas de diseño asistido por ordenador, de herramientas vectoriales para la edición gráfica o de aplicaciones de geometría interactiva. Su inclusión en el currículo, no como contenido en sí mismo si no como herramienta, debe de servir para que el alumnado conozca las posibilidades de estas aplicaciones, valore la exactitud, rapidez y limpieza que proporcionan, sirva de estímulo en su formación y permita la adquisición de una visión más completa e integrada en la realidad de la materia de Dibujo Técnico.

6.2. BLOQUE I. GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO.

6.2.1. CONTENIDOS.

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 envolventes.

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



6.2.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- ❑ 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.
- ❑ Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.
- ❑ 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.

6.2.3. COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN DE MANERA MÁS NOTABLE:

1. Comunicación lingüística.
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
3. Aprender a aprender
4. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

6.2.4 ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

- 1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.
- 1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión..
- 1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.
- 1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos. .
- 1.5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.
Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones.
Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado..
Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.
- 3.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones.
- 3.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.
- 3.3. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.



6.3. BLOQUE II.SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

6.3.1.CONTENIDOS

❑ 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.

Distancias entre elementos. Aplicaciones.

❑ Cuerpos geométricos en sistema diédrico.

Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares.

Determinación de sus secciones principales.

Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. 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.

6.3.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN

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.

- 2º) *Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.*
- 6º) *Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.*
- 7º) *Conciencia y expresiones culturales.*

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.

- 2º) *Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.*
- 6º) *Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.*
- 7º) *Conciencia y expresiones culturales.*



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.

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

7º) *Conciencia y expresiones culturales.*

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.

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

4º) *Aprender a aprender.*

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

6.3.3. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

1.1 Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.

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

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

2.1 Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.

2.2 Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.

2.3 Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.

2.4 Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida.

2.5 Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.

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

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

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



6.4. BLOQUE III. DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS

6.4.1 CONTENIDOS

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

6.4.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN

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.

1º) *Comunicación lingüística.*

3º) *Competencia digital.*

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

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.

3º) *Competencia digital.*

5º) *Competencias sociales y cívicas.*

6.4.3. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

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



- 1.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.
- 1.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.
- 1.4. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.
- 1.5. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.
- 1.6. 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.
- 1.7. 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.
- 1.8. 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. .

6.7. SECUENCIACIÓN

Primera evaluación: Bloque I: Geometría y Dibujo Técnico.

Segunda evaluación: Bloque II: Sistemas de representación

Tercera evaluación: Bloque III: Documentación gráfica de proyectos.

7.- METODOLOGÍA

Debemos plantearnos la enseñanza del Dibujo como una disciplina eminentemente práctica en la que el alumno, bajo la supervisión del profesor en los contenidos y planteamientos plásticos, desarrollará a modo particular o en grupo si así se planteará, soluciones a las propuestas realizadas.

En el dibujo geométrico y técnico se hace imprescindible un rigor en el cálculo y trazado en los resultados no exentos, ni mucho menos, de expresividad.

De ésta manera, todas las unidades temáticas constan de una parte teórica y otra práctica. En el apartado teórico el profesor/a desarrolla, de manera oral, acompañado de todo tipo de material que ayude a la mejor comprensión del tema como puede ser diapositivas, video, ordenador, una exposición de los contenidos y de los planteamientos a ejecutar. En el apartado práctico se intenta que sea un tiempo en el que el alumno tenga una actitud activa y personal respecto a la propuesta planteada. En ésta situación, el profesor resuelve posibles dudas, coordina los trabajos en grupos, orienta la ejecución de los resultados y asiste el trabajo individualizado. En casa, el alumno finalizará los trabajos que no hayan podido concluirse en clase, tanto si son láminas, como ejercicios o resolución de



problemas. Deberá tener los apuntes en limpio, de aquellas unidades que requieran de los mismos. Estudio de la teoría.

La distribución del tiempo para teoría y práctica, variará en función de las unidades temáticas y las dificultades que desarrollen los distintos ejercicios, haciendo hincapié en el carácter obligatorio de las asignaturas por lo que podemos encontrarnos con un alumnado demasiado heterogéneo. La amplitud del temario requiere una dinámica diferente, predominando las clases teóricas y marcando las prácticas de modo variable, dependiendo de los bloques del temario y la evidente falta de tiempo.

IV. EVALUACIÓN: CONSIDERACIONES GENERALES, CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y RECUPERACIONES

Es necesario plantearse la necesidad de evaluar el aprendizaje tanto de hechos, conceptos y principios, como el de procedimientos, actitudes y valores. De ahí la necesidad de utilizar técnicas de evaluación diferenciadas para determinar el grado de aprendizaje en relación con las distintas capacidades (memorización, aplicación de conocimientos a la práctica, de análisis y síntesis, destrezas, etc.).

Hemos de entender el proceso de evaluación como un “continuum” que partiendo de la evaluación inicial, que nos provee de datos para ajustar la acción didáctica, compruebe los progresos individuales del alumno/a, respecto de los objetivos propuestos en el proceso educativo de una manera personalizada, no tomando como única referencia la media de la clase, y adaptando la programación a las respuestas del alumnado. Mediante éste proceso de retroalimentación, conseguiremos la evaluación formativa. Por este camino alcanzaremos los elementos de juicio necesarios para proceder a la evaluación “sumativa” que nos revela si el nivel de aprendizaje nos permite seguir avanzando.

Lo expresado en este apartado es de aplicación para todas las materias asignadas al departamento.

Todos **los materiales elaborados por los alumnos**, les serán devueltos tras su corrección y es responsabilidad de los mismos custodiarlos hasta final de curso.

El sistema de evaluación consistirá en tres evaluaciones siendo la última de carácter final.

Para la evaluación del rendimiento escolar se tendrán presentes:

1. Todos los ejercicios prácticos (individuales y en grupo).
2. Las pruebas escritas: comentarios, trabajos de investigación, cuestionarios y test.
3. El block de dibujo de la asignatura (ESO).
4. La asistencia a clase y la participación activa en la misma.
5. La actitud hacia la asignatura y hacia los compañeros y profesores.
6. Traer los materiales necesarios para la realización de las prácticas.

En cada caso se valorará:

1. Entrega de los ejercicios dentro de los plazos temporales establecidos.
2. Limpieza y corrección en las presentaciones de textos e imágenes.
3. La adecuación de los contenidos conceptuales del trabajo al título del mismo.



4. El proceso de trabajo (que estén presentes todas las fases de realización).
5. La calidad del resultado.
6. La capacidad de argumentación y defensa con respecto al propio trabajo.
7. La participación y cooperación en clase y en los trabajos en equipo.
8. El respeto hacia el trabajo y los materiales propios y ajenos.

1. PRUEBAS

Se realizará al menos una prueba de carácter teórico y/o práctico por evaluación que versará sobre los contenidos estudiados durante la misma. Podrán realizarse más pruebas si la carga conceptual de la evaluación así lo exigiera.

Las conductas que puedan alterar el orden necesario para el correcto desarrollo las pruebas, como molestar, mirar el ejercicio de un compañero, hablar, levantarse sin permiso, introducir en el aula teléfonos móviles encendidos, etc. serán motivo de amonestación por parte del profesor, quién determinará ese momento la medida sancionadora en función de la gravedad de los hechos.

En el caso de que un alumno sea sorprendido copiando durante el desarrollo de una prueba, o en caso de reincidencia en alguna de las conductas arriba expresadas, será calificado con un cero en la prueba referida.

Cada alumno debe presentarse a la prueba con los materiales necesarios para su realización.

Educación Plástica y Visual: bolígrafo de color negro o azul, material de dibujo técnico (regla graduada, escuadra, cartabón, compás, lápiz duro, goma y un rotulador o estilógrafo de grosor 0,4), y lapiceros de colores (cian, magenta, amarillo y negro).

Dibujo Técnico I y II: bolígrafo de color negro o azul y material de dibujo técnico (regla graduada, escuadra, cartabón, compás, lápiz duro y blando para las soluciones y goma).

2. CALIFICACIONES Y SISTEMA DE RECUPERACIÓN

Dado el carácter eminentemente práctico de las materias asignadas al Departamento, es de obligado cumplimiento la asistencia a clase con los materiales necesarios para la realización de las actividades de enseñanza-aprendizaje. En caso de reiterado incumplimiento de lo expuesto o de conductas que interfieran negativamente en el normal desarrollo de las actividades de clase, la calificación de la evaluación podrá ser reducida hasta un 20%. Esta reducción de la calificación será aplicada tras el cálculo de la nota global de cada una de las evaluaciones parciales, que se obtendrá como se indica en los apartados 1, 2 y 3 que a continuación se expresan.

En caso de no realizar un porcentaje > 80% de los trabajos encomendados en clase la calificación será insuficiente, no aprobando la evaluación correspondiente.

2.1. E.S.O.: Educación Plástica y Visual. Calificación de las evaluaciones parciales.



1ª. Calificación A: nota de trabajos prácticos. El desarrollo de cada unidad didáctica lleva aparejada la realización de una serie de trabajos prácticos por parte del alumno. Cada unidad didáctica será calificada mediante la nota media de todos los trabajos prácticos realizados.

La obtención de la calificación global de los trabajos prácticos de cada evaluación se obtendrá mediante la media aritmética de las calificaciones obtenidas en las unidades didácticas

Ejemplo: Durante la evaluación se han trabajado tres unidades didácticas calificadas individualmente como Nota UD1, Nota UD 2 y Nota UD 3.

$$\text{Nota UD 1} + \text{Nota UD 2} + \text{Nota UD 3}$$

$$= \text{Calificación } A/3 \text{ de la evaluación}$$

1b. Calificación B: nota de pruebas teórico-prácticas. Será obtenida mediante la media aritmética de las notas obtenidas en las pruebas escritas de carácter teórico-práctico realizadas durante cada evaluación.

La calificación global de cada evaluación será obtenida mediante la media aritmética de la nota de los trabajos prácticos (calificación: A) y la nota de las pruebas (calificación: B). Para superar cada una de las evaluaciones es necesario haber presentado los trabajos prácticos y haber obtenido al menos 3 puntos en cada una de las notas parciales de la evaluación: la de los trabajos prácticos (A) y la de las pruebas (B).

$$[\text{Calificación A} + \text{Calificación B}] = \text{Calificación de la evaluación}/2$$

2.2. Bachillerato: Dibujo Técnico I y Dibujo Técnico II. Calificación de las evaluaciones parciales.

Se realizarán al menos **dos pruebas en cada evaluación**. El peso o consideración de los ejercicios prácticos para la obtención de la nota variará en función de la carga de contenidos procedimentales trabajados en la evaluación, no superando el 30% de la calificación global de la misma. Dicho porcentaje será comunicado al alumno a comienzo de cada evaluación.

2.3. Calificación final.

Será la media aritmética de las calificaciones obtenidas en cada evaluación.

2.4. Recuperaciones.

Dado que es una asignatura eminentemente práctica se deberán tener entregadas un 80% de las prácticas realizadas en clase para poder acceder a la recuperación de la materia, independientemente de que estén o no aprobadas..

Cada evaluación se recuperará mediante una prueba de carácter teórico-práctico que, excepto para la tercera, se realizará al comienzo de la evaluación siguiente. La parte de la asignatura estudiada durante el periodo de tiempo correspondiente a la tercera evaluación podrá ser recuperada por el mismo procedimiento a final de curso.

La carga de contenidos conceptuales y procedimentales de estas recuperaciones será de idéntico nivel o grado de complejidad que el de las pruebas de evaluación, por lo cual, la nota obtenida en la pruebas de recuperación será tomada como referencia para el cálculo de la nota final.

Llegado el mes de junio, una vez evaluados los contenidos del curso y realizada una prueba de recuperación para cada una de las evaluaciones, se



realizará otra prueba de recuperación más, para aquellos alumnos que tengan exclusivamente una evaluación pendiente.

Los alumnos que no superen durante el curso dos evaluaciones con sus recuperaciones correspondientes, o que hubieran perdido el derecho a la evaluación continua, podrán realizar una **prueba final** en junio. Dicha prueba versará sobre todos los contenidos desarrollados a lo largo del curso y estará planteada de tal modo, que el alumno pueda obtener una calificación de *Suficiente* (5 puntos), respondiendo correctamente a cuestiones planteadas sobre los aprendizajes básicos o contenidos mínimos de la asignatura (Véanse los criterios de evaluación).

2.5. Pruebas extraordinarias de septiembre.

Los alumnos que no superen la asignatura el mes de junio, realizarán una prueba de carácter teórico-práctico de carácter similar a la prueba final (*apartado d*).

3. ALUMNOS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES

3.1. Asignaturas con continuidad: Educación Plástica y Visual de 3º de E.S.O. y Dibujo Técnico I.

Referido a los casos siguientes:

- Alumnos matriculados en 3º con la Plástica de 1º pendiente.
- Alumnos matriculados en 4º curso que cursen como materia optativa Educación Plástica y Visual, teniendo pendiente la misma asignatura de cualquier otro curso.
- Alumnos matriculados en Dibujo Técnico II con Dibujo Técnico I pendiente.
- Alumnos matriculados en 2º con la Plástica de 1º pendiente.
- Alumnos de 4º de ESO con Plástica pendiente de cursos anteriores, que no cursen Educación Plástica y Visual como optativa.

Los alumnos serán atendidos y calificados por el profesor del curso en que estén matriculados.

Los alumnos, pondrán recuperar las asignaturas pendientes de años anteriores siempre y cuando aprueben las dos primeras evaluaciones del curso en el que estén matriculados o cuando el profesor del mismo considere que ha alcanzado los aprendizajes básicos correspondientes al curso que tiene pendiente, o cuando haya adquirido las capacidades suficiente como para proseguir sus estudios.

3. 2. Convocatorias.

Todas las pruebas de pendientes se realizarán en el aula de dibujo.



Los alumnos serán informados con suficiente antelación del carácter, contenido, criterios de evaluación y fechas de realización de las pruebas mediante los siguientes procedimientos:

- ❑ Cada profesor se pondrá en contacto con el alumno en cuestión y se lo explicará detalladamente.
- ❑ Comunicación a Jefatura de Estudios.

3.3 Carácter de las pruebas.

Las pruebas serán de carácter teórico-práctico y estarán planteadas de tal modo, que el alumno pueda obtener una calificación de *Suficiente* (5 puntos), respondiendo correctamente a cuestiones planteadas sobre los aprendizajes básicos o contenidos mínimos de las asignaturas (Véanse los criterios de evaluación)

4. REPETICIÓN DE UNA PRUEBA ESCRITA POR INCOMPARECENCIA DE ALUMNO

Sólo se considerarán aquellas situaciones que estén justificadas mediante un documento de carácter oficial. Los alumnos presentarán el documento original y entregarán al profesor correspondiente una fotocopia del mismo.

5. PÉRDIDA AL DERECHO DE LA EVALUACIÓN CONTINUA

Los alumnos podrán perder el derecho a la evaluación continua en los siguientes casos:

1. Cuando de forma sistemática (50% de los periodos lectivos) acuda a clase sin el material específico e imprescindible para la práctica de la asignatura, bloqueando por tanto su aprendizaje e interfiriendo negativamente en el del resto de alumnos.
2. Cuando de forma reiterada no presente los trabajos prácticos obligatorios, habiéndose producido este hecho en al menos el 50% de los casos.
3. Cuando acumulen un elevado número de faltas de asistencia a clase, concretándose de la manera siguiente:

Educación Plástica y Visual de 4º de E.S.O.: 20 periodos lectivos.

Educación Plástica, Visual Y Audiovisual 1º, 2º y 3º de E.S.O.: 20 periodos lectivos. Dibujo Técnico I y II: 25 periodos lectivos.

V. EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Se realizará en las sesiones de reunión de Departamento al finalizar cada unidad didáctica, momento en el que se comentarán las dificultades y logros del proceso de enseñanza-aprendizaje y más expresamente tras cada sesión de las Juntas de Evaluación de los alumnos.

Realizaremos la evaluación atendiendo a las siguientes cuestiones:



- ❑ Grado de adecuación de las actividades didácticas y reformulación de las mismas si procede.
- ❑ Detección de las dificultades que encuentra el alumnado para la adquisición de los aprendizajes y desarrollo de las capacidades.
- ❑ Validez de los criterios de evaluación como indicadores que permitan evaluar el desarrollo de las capacidades de los alumnos.
- ❑ Coherencia de las pruebas de evaluación con los tipos de aprendizajes que se quieran evaluar.

VI. PLAN PARA EL FOMENTO DE LA LECTURA Y DESARROLLO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA

Esta propuesta ha sido elaborada para los cursos de E.S.O. La utilización de medios informáticos con conexión a Internet sería de gran utilidad, aunque no imprescindible, para alguna de las actividades programadas.

Actividad 1: Trabajo con el libro de texto y glosario.

Destinatarios: Actividad a desarrollar durante todo el curso y para todos los cursos de Educación Plástica y Visual.

Objetivos relacionados con esta actividad⁽¹⁾: *a, b, c y d.*

Objetivos específicos

Comprender las definiciones y textos del libro del alumno. Aumentar el vocabulario específico de la materia.

Descripción

Se propone la lectura de definiciones y de párrafos complejos contenidos en el libro de texto, en clase y en voz alta. Como es habitual, se aclararán las posibles dudas que surjan. Al final de cada unidad didáctica, el alumno elaborará un glosario de términos específicos.

Actividad 2: La palabra y la imagen

Destinatarios: alumnos de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de primero y segundo de E.S.O.

Objetivos relacionados con esta actividad⁽¹⁾: *a, b, c, y f.*

Objetivos específicos

Relacionar los modos de expresión verbales y los gráfico-plásticos para la transmisión de un mismo mensaje.

Integrar textos literarios expresivos con la expresividad plástica. Conocer las particularidades de la imagen como ilustración.

Descripción

A partir de un texto se pedirá que cada alumno realice una ilustración.

Se procurará en todo momento que el trabajo resulte ameno y variado, tanto por los textos seleccionados, como por las técnicas gráficas a emplear de modo que la actividad resulte diferente en cada curso.

Actividad 4: Contar historias.

Destinatarios: alumnos de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 3º y 4º de E.S.O.

Objetivos relacionados con esta actividad⁽¹⁾: *a, b, c, d y f.*

Objetivos específicos



Relacionar los modos de expresión verbales y los gráfico-plásticos para la transmisión de un mismo mensaje.

Emplear el lenguaje icónico-verbal para emitir mensajes propios. Conocer las particularidades del relato gráfico.

Descripción

Se pedirá a cada alumno que cuente una historia, real o ficticia, primero de forma verbal y después gráfica. A diferencia de la actividad anterior, en este caso se incorpora el factor tiempo y el componente narrativo, siendo necesario integrar los sistemas comunicativos de la palabra y la imagen para realizar un cómic (alumnos de Plástica) o un fotorrelato.

Actividad 5: El libro como objeto.

Destinatarios: alumnos de Educación Plástica Visual, Audiovisual de 4º de E.S.O.

Objetivos relacionados con esta actividad¹: *a, b, c, f y j*.

Objetivos específicos:

Apreciar las medidas, el formato, la forma, el color y los materiales que conforman el libro como entidad física.

Valorar la experiencia visual, táctil que nos proporciona el libro como objeto.
Valorar los aspectos comunicativos del libro como objeto.

Iniciarse en el conocimiento de la tipología del libro basada en las funciones específicas del mismo.

Conocer los datos que deben figurar en las cubiertas de un libro.

Conocer algunas de las aportaciones realizadas por artistas plásticos en el terreno del libro de autor

¹ Se refiere a los objetivos enumerados en el Artículo 2 de la Orden EDU/693/2006 de 25 de abril, B.O.C. y L. de 2 de mayo



Descripción:

Los libros en cuanto a objeto, no como contenedores de textos, poseen unos condicionantes físicos y perceptivos que también proporcionan un determinado modo de comunicar. Se pondrán de relieve esos aspectos y después se realizará una de estas dos actividades:

Diseño de las cubiertas de un libro en función de una determinada tipología.

Diseño de un libro objeto. Esta actividad requiere una mayor preparación más tiempo de realización.

MATERIALES Y RECURSOS

Diapositivas y proyector. Libro de texto.

Diccionario de Lengua Castellana.

Revistas especializadas.

Equipos informáticos multimedia con conexión a Internet.

VII. PLAN PARA EL FOMENTO DE LA CULTURA EMPRENDEDORA

La educación plástica y visual colabora en la adquisición de autonomía e iniciativa personal dado que todo proceso creativo supone convertir una idea en un producto.

Colabora estrechamente en desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. En resumen, sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo este proceso, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal.

A la competencia para aprender a aprender se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

En los diferentes cursos de la ESO y en Bachillerato se realizan actividades que fomentan la iniciativa emprendedora como se indica en los párrafos anteriores.

Actividades como la creación de imagotipos de empresas, realización de carteles publicitarios, anuncios y diseño de productos y otras que se realizan dentro de las actividades programadas fomentan en parte la cultura de la actividad emprendedora.

VIII. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

1. Concurso de carteles “Día Internacional del SIDA”. Alumnos de 2º de E.S.O.
2. Visitas a exposiciones, talleres y/o museos de ámbito regional. Alumnos de Educación Plástica Visual y audiovisual de 2º curso.
La concreción de esta actividad se realizará a la vista del calendario de exposiciones de la nueva temporada.



3. Día Europeo de las Lenguas, 26 septiembre: Creación de un mural y carteles. Alumnos de Educación Plástica Visual y Audiovisual de 1º y 2º curso.

4. Concurso de pegatinas para el 25 de noviembre: “Día Internacional de la Eliminación de la Violencia contra la Mujer”, destinado al alumnado de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 1º de ESO.

5. Plan de fomento de la lectura. Antología sobre Emilia Pardo Bazán
Destinado a todo el alumnado en general.

Departamento de Artes Plásticas.