



Departamento de dibujo

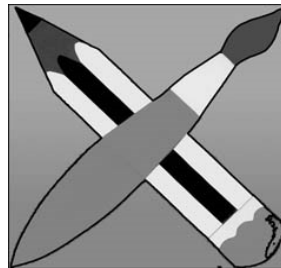
I.E.S. SEM TOB



1

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS



Curso 2020- 2021

ÍNDICE:





Apartados	Página
<u>GENERAL</u>	<u>3</u>
<u>E.S.O (GENERAL)</u>	<u>7</u>
<u>PRIMER CURSO E.S.O.</u>	<u>13</u>
<u>TERCER CURSO E.S.O.</u>	<u>18</u>
<u>CUARTO CURSO E.S.O.</u>	<u>23</u>
<u>BACHILLERATO (GENERAL)</u>	<u>26</u>
<u>1º BACHILLERATO (DIBUJO TÉCNICO I)</u>	<u>36</u>
<u>2º BACHILLERATO (DIBUJO TÉCNICO II)</u>	<u>44</u>
<u>PLANES DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN</u>	<u>49</u>
CONCRECIÓN DE LAS MEDIDAS ESPECÍFICAS PARA APLICAR EN LA ENSEÑANZA A DISTANCIA EN CASO DE CONFINAMIENTO PROLONGADO.	<u>53</u>
<u>Anexo I</u>	<u>57</u>



DEPARTAMENTO DE DIBUJO

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

MARCO LEGAL

Las materias que abarca el departamento de Dibujo en la Enseñanza Secundaria Obligatoria y en Bachillerato se regulan por los currículos que aparecen en la siguiente normativa:

- *La Ley Orgánica 2/2006 de 3 de mayo en la regulación dada por la Ley Orgánica 8/ 2013 de 9 de diciembre para la Mejora de la Calidad educativa que en el capítulo III del título 1 regula la ESO y en su capítulo IV regula el Bachillerato.*
- *El Real Decreto 1105/2014 de 26 de diciembre que establece el currículo básico de la ESO y el Bachillerato.*
- *La Orden EDU/362/2015 de 4 de mayo por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la ESO en la Comunidad de Castilla y León.*
- *Resto de normativa que desarrolla posteriormente las aquí citadas.*
- *Guías, protocolos e instrucciones relativos a la Covid19 recogidos por la Junta de Castilla y León y las posibles modificaciones que se efectúen a lo largo del curso:*
<https://www.educa.jcyl.es/es/institucional/crisis-coronavirus/crisis-coronavirus-protocolos-resoluciones-quias>

3

• Constitución del Departamento:

El departamento de Dibujo está formado por los siguientes miembros:

- **Profesores miembros:** Felipe Mittelbrunn y Juan Carlos Matilla
- **Jefe de Departamento:** Juan Carlos Matilla
- **Reunión de departamento:** Jueves a 4º hora

Como motivo de posibles necesidades de trabajo remoto se ha creado un equipo en la plataforma TEAMS donde los miembros del departamento pueden comunicarse, establecer los modos de proceder con cada materia y en general, cambiar impresiones. El contenido de este medio se volcará en las actas a la finalización de la situación.

Niveles de enseñanza que se imparten:

NIVEL	Área / materia	Nº Grupos	Horas semanales por grupo	total
1º de E.S.O.	Educación plástica, visual y audiovisual	2	3	6
3º de E.S.O.	Educación plástica, visual y audiovisual	2	3	6
4º de E.S.O.	Educación plástica, visual y audiovisual	2	2	4
1º Bachillerato	Dibujo técnico I	1	4	4
2º Bachillerato	Dibujo técnico II	1	4	4



- **Distribución de grupos:**

Juan Carlos Matilla: (14 horas lectivas del departamento- docencia directa-)

- Dos grupos de 3º ESO: 6h.
- Un grupo de 1º de Bachillerato: 4h.
- Un grupo de 2º de Bachillerato: 4h.

Felipe Mittelbrunn: (10 horas lectivas del departamento- docencia directa-)

- Dos grupos de 1º de E.S.O.: 6h.
- Dos grupos de 4º ESO: 4h.

- **Recursos didácticos:**

Cada año se pretende aumentar el uso de los recursos a los que se accede a través de las nuevas tecnologías. Desde hace tiempo se vienen utilizando canales generalistas, la página del IES, además de páginas y plataformas educativas específicas relacionadas con la plástica y el dibujo técnico como apoyo y complemento del aprendizaje. El año pasado a raíz de la asistencia remota al alumnado se comenzó a usar plataformas de agrupaciones On line como *CLASSROOM* y *TEAMS*. Este curso 20-21, por indicaciones de la Junta de Castilla y León se ha adoptado de manera oficial la plataforma *TEAMS* para trabajar remotamente con el alumnado, no solo para los accesos por confinamiento, sino que también se recomienda como vía complementaria a la formación presencial.

- **Recursos propios del centro:**

- Aula específica de dibujo-plástica
- Biblioteca. Durante este curso estará disponible el préstamo con petición previa
- Aula de informática
- Página web del centro que contiene alojados en la sección del departamento material e información de la asignatura.

- **Materiales y recursos de desarrollo curricular**

- Los materiales y recursos de desarrollo curricular se establecen considerando los criterios que marca el proyecto curricular del centro.

- **Recursos propios del profesorado/departamento:**

- Material didáctico elaborado por el profesor (ejercicios, apuntes y esquemas).
- Bibliografía de consulta.
- Material didáctico recopilado a través de las diferentes páginas web de divulgación del dibujo técnico.
- Aplicaciones de dibujo vectorial CAD.
- Materiales y equipos informáticos particulares de los profesores, así como conexiones domésticas que tendrán que emplear en posibles casos de confinamiento por la Covid19, mientras no se regule formalmente la atención remota al alumnado.



• **Materiales de los alumnos:**

-Los alumnos deberán disponer de material básico propio de dibujo técnico, y de creación plástica que usarán en clase y en casa. El primer día de clase el profesor facilita una lista de materiales y aconsejará sobre los más idóneos. Se hará especial hincapié en el uso individualizado de los materiales y útiles de trabajo sin que se deba prestar ni usar materiales comunes. Si ello fuera inevitable, se seguirán estrictas normas de desinfección.

-No está establecido el uso de un libro de texto obligatorio para los alumnos, si bien se facilita bibliografía opcional de consulta, así como información sobre páginas web y recursos específicos de dibujo técnico que están disponibles en internet.

• **Dotación del aula de dibujo:**

<p>Mesas y sillas de dibujo</p> <p>Mesas grandes de trabajo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Armarios para guardar trabajos y material • Juegos de escuadras, cartabones, reglas y trasportadores para encerado. • Juegos de sólidos de madera • Paralex • Material de trazado de dibujo técnico (plantillas, estilógrafos, etc.) • Materiales de pintura • Equipo audio • Pantalla de proyección 	<ul style="list-style-type: none"> • Libros relacionados con la asignatura • 1 Ordenador • Conexión a internet • Cañón de proyección multimedia y pantalla • Focos • Caballetes • Tórculo sencillo y material para estampado
---	---

Debido a las limitaciones que impone la situación del Covid19 algunos de los materiales no se podrán utilizar ni prestar mientras duren las medidas de prevención. Se realizará la limpieza del aula cada vez que se use por alumnos diferentes y se aplicaran los protocolos de prevención establecidos por el centro.

LIBROS DE TEXTO

En el curso escolar 2020-21 **no se establecen libros de texto obligatorios. Con las correspondientes precauciones** se usarán como libros de consulta los existentes en el departamento y en la biblioteca, pero *debido a las limitaciones que impone la situación del Covid19 algunos libros no se podrán utilizar ni prestar mientras duren las medidas de prevención.*

Actividades complementarias y extraescolares:

Este curso *debido a las limitaciones que impone la situación del Covid19 las actividades extraescolares quedarán en suspenso salvo que futuras indicaciones las autoricen.*



- **Coordinación con otros departamentos**

Aunque los contenidos de esta disciplina en la ESO son bastante autónomos, este departamento continúa francamente predispuesto a coordinarse con el resto de los departamentos.

La materia de educación plástica, visual y audiovisual de la ESO contribuye sobre todo a que el alumno desarrolle y alcance las competencias de conciencia y expresiones culturales, así como, la competencia matemática en el momento que trabaja la geometría desde un punto de vista gráfico y que complementa la actividad del departamento de **matemáticas**.

Se coordinara con el departamento de **matemáticas** la geometría, de la que ellos se ocupan en el primer trimestre de 2ºESO y nosotros en el último de 1ºESO y primero de 3ºESO.

En 3º de Eso existe el inconveniente de que los alumnos que cursan **tecnología** trabajan los sistemas de representación, mientras que los que cursan música no han trabajado este bloque, con lo que necesariamente se establece un desequilibrio entre unos alumnos y otros. En este aspecto se intentará compensar coordinado con el profesor de tecnología para trabajar actividades de ampliación con los alumnos que dan tecnología.

- **Medidas para estimular el interés y el hábito de la lectura:**

El Plan de Lectura elaborado por el centro será el marco para desarrollar las actividades desde esta área, destacando los siguientes aspectos:

-En los **criterios de evaluación y calificación** de E.S.O. se resalta específicamente la importancia dada a *la exposición clara y ordenada, y a la corrección sintáctica y ortográfica, en las pruebas, ejercicios o exámenes, así como en los cuadernos y apuntes de clase*. Especialmente se trabajará el conocimiento del lenguaje específico de la asignatura, fomentando la redacción de definiciones expresadas con corrección y claridad, tanto de manera oral como escrita.

-En 4º de ESO se utilizará el tema de la ilustración de textos como estímulo a la lectura.

-Desde la asignatura de Dibujo Técnico en Bachillerato se introduce como criterio de calificación el correcto manejo de la terminología específica de la materia, tanto en expresión oral como escrita. Los alumnos habrán de demostrar que son capaces de explicarse correctamente ante su compañeros cuando estén resolviendo los ejercicios en la pizarra o explicando un tema que se hayan preparado previamente.

-El 3º de eso se trabajarán algunos textos sobre artistas o escritos por éstos que contribuyan a que el alumnado pueda comprender mejor la labor creativa.

-En el caso de que se produzcan confinamientos de duración considerable se recomendara desde el departamento la práctica de lecturas vía *on-line* de textos y páginas webs relacionados con el mundo del arte que complementen y apoyen a los trabajos prácticos.



- **Procedimientos para evaluar y valorar el ajuste de la programación y los resultados obtenidos:**

Los procedimientos serán básicamente la autoevaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje de manera que se valore:

La temporalización: se ajustará el tiempo de las actividades que no hayan contado con una temporalización adecuada. Se tratará de dar prioridad a las actividades fundamentales. A aquellos alumnos que, de modo justificado, trabajen más despacio se les proporcionará tiempo extra con seguimiento, aunque concluyan sus trabajos en casa. En el caso de que la docencia sea no presencial y no contar con un horario lectivo prefijado, esta labor será más complicada de evaluar. En todo caso se valorará la flexibilización de los plazos de entrega según las circunstancias.

Los contenidos se programan teniendo en cuenta el tiempo disponible y la temática afín o diferente. Suele funcionar bastante bien una distribución variada en cada trimestre entre bloques más artísticos y otros más técnicos o teóricos. Es cierto que en casos puntuales esto puede alterarse dependiendo, sobre todo de las características del grupo concreto. En los casos de asistencia remota al alumnado, se analizará si la adaptación de los contenidos ha sido apropiada para realizar en casa y si éstos han resultado de utilidad para desarrollar las competencias básicas.

La metodología empleada en el desarrollo de cada uno de los contenidos es determinante a la hora de conseguir que el alumno alcance los objetivos. Se considerarán las que mejor hayan funcionado y se mejorarán aquellas que no proporcionen los resultados esperados. Ante la posibilidad de tener que desarrollar contenidos de manera remota se van a establecer una serie de alternativas a las actividades presenciales cuyo desarrollo *On-line* sea complicado, adaptándose a las posibilidades que tengan la mayoría del alumnado en su entorno para llevarlas a cabo con una autonomía suficiente. El curso pasado ya se han desarrollado algunas actividades alternativas que han dado un resultado aceptable, y se han modificado y/o descartado alguna otra que no llegó a funcionar correctamente.

Las calificaciones que obtienen los alumnos indican tanto su nivel académico como los posibles fallos en la programación de la asignatura. Si se va consiguiendo que las calificaciones sean aceptables, se pensará que los objetivos propuestos se van alcanzando. Todo esto se refleja en la memoria de final de curso, y trimestralmente en el análisis de resultados.

En los casos de confinamiento, y dentro de una relativa flexibilidad, se valorará qué porcentaje de los alumnos han participado de manera efectiva y cuantos alcanzan un aprovechamiento relevante. Si se va consiguiendo los objetivos propuestos, se concluirá en unas calificaciones positivas.



PROGRAMACIÓN PARA E.S.O.

Los profesores que imparten cada nivel han elaborado el contenido principal de la programación específica correspondiente a los mismos

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

La Educación plástica y visual contribuye, especialmente, a adquirir la **competencia de Conciencia y expresiones culturales.**

En esta etapa se amplía el conocimiento de los códigos artísticos y la utilización de técnicas y recursos. El alumnado aprende a mirar, ver, observar, percibir y a apreciar los valores estéticos y culturales del arte. Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta con diversas técnicas y expresándose a través de la imagen.

Sin abandonar la contribución al resto de competencia. La materia que nos ocupa debe centrarse, más que nunca, en el desarrollo de la citada competencia básica por dos motivos: solo la música -que es optativa- se centra en esta competencia y además el resto de competencias básicas está sobradamente respaldada por otras materias de mayor carga lectiva en el currículo. El desarrollo de esta competencia se concreta en estos dos aspectos básicos:

-Conocimiento de los códigos artísticos y la utilización de técnicas y recursos para expresarse a través de la imagen.

-El alumnado aprende a mirar, ver, observar, percibir y a apreciar los valores estéticos y culturales del arte.

En cuanto al resto de competencias valoraremos la contribución de la educación plástica, visual y audiovisual a la **competencia en comunicación lingüística** desde el momento que las imágenes son un lenguaje en sí mismo y de su dominio como elementos de comunicación depende en gran medida el desarrollo de las sociedades avanzadas.

La Educación plástica, visual y audiovisual colabora a la **adquisición de iniciativa y espíritu emprendedor** dado que parten de una idea y terminan en un objeto. Colabora desarrollando estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. Sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Además cabe apuntar las posibilidades que brindan tanto las artes plásticas como el dibujo técnico en el desarrollo de proyectos particulares y empresariales.

Esta materia constituye un buen vehículo para el desarrollo de la **competencia social y cívica**. En la 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.

A la **competencia para aprender a aprender** se contribuye favoreciendo la reflexión sobre los procesos, resolución de problemas en geometría y la experimentación creativa. Ligado a la siguiente competencia, el alumno desarrollará cierta autonomía a la hora de buscar información, descartar y elegir la más adecuada y a elaborar sus propios materiales



Departamento de dibujo

La importancia que adquieren en el currículo los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia revela el papel que tiene esta materia en la adquisición de **la competencia digital**. 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 esta competencia. En este curso será especialmente importante el desarrollo de un uso autónomo de las nuevas tecnologías, por lo que desde el área de Plástica se potenciará el manejo de las comunicaciones *On-line*, la búsqueda de información, así como la creación y difusión de contenidos digitales relacionados con al asignatura.

La educación plástica y visual contribuye a la adquisición de la **competencia en ciencia y tecnología** 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.

Por último, aprender a manejar el lenguaje simbólico así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas, contribuye a que el alumnado adquiera **competencia matemática**.

METODOLOGÍA

La incertidumbre que se cierne con la situación del Covid19, y mientras duren las medidas de prevención, se intentará aprovechar lo mejor posible los tiempos presenciales para desarrollar los contenidos y se inicien los trabajos prácticos para que, una vez iniciados en la clase, se puedan completar con cierta seguridad y autonomía en casa en los casos que ello sea posible.

Uno de los aspectos que se verá alterado respecto a las situaciones ordinarias son las actividades grupales y trabajos colaborativos cuya importancia otrora era notable ahora van a ser sustituidos por otros en los que el trabajo individual se combine para un trabajo final de conjunto.

Aunque el cambio de formato a la docencia a distancia implica un fuerte impacto en la costumbre y hábito de impartir y recibir conocimientos, se mantiene el espíritu de la metodología de la asignatura que basa su estrategia en los puntos que se señalan habitualmente:

Se intentará que el proceso de enseñanza-aprendizaje:

Sea motivador: Partiendo de los intereses y expectativas de los alumnos, las experiencias cotidianas, la observación de la realidad, los medios de comunicación y las obras de Arte.

Facilite el progreso conceptual: Que permite el acceso a nuevos contenidos.

Sea eminentemente práctico: Trabajar los conceptos en propuestas prácticas.

La metodología será:

Activa: El alumno fija los conceptos a partir de los procesos; acción, manipulación, observación, reflexión, comparación, etc.

Reflexiva: Llevando un discurso ordenado y estructurado del trabajo por parte del alumno.

Esquema de metodología aplicable a la mayoría de bloques temáticos de la programación:

Introducción motivadora y experimental basada en la observación de imágenes, vivencias reales del alumno.

Ajuste de los objetivos programados a la realidad del aula, tiempo disponible, factores externos, etc.

Esquema de contenidos a tratar, donde la complejidad sea creciente.



Análisis y desarrollo de los contenidos; que en unos casos precederá a las prácticas y en otros será paralelo a éstas.

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La atención a la diversidad se entiende como atención a las necesidades diferentes de cada alumno. Lo programado debe adaptarse a las características del alumnado.

Especialmente se tendrá en cuenta las posibilidades de acceso de cada alumno a las plataformas con las que el profesorado se comunica, así como el resto de recursos necesarios, espacios, tiempos etc.

Para ello tanto los plazos como el resto de variables serán flexibles y se estará atento a las dificultades que cada alumno pudiera encontrar. Se comunicará específicamente al equipo directivo el nombre de aquellos alumnos que no hayan podido contactar durante un posible confinamiento o que tengan algún problema especial que el profesorado no pueda resolver.

10

La atención a la diversidad debe afectar a **estos aspectos:**

- **Los contenidos:** Aparte de los aspectos reflejados en la programación ordinaria se adaptan los contenidos, simplificando aquellas que pudieran representar un problema, centrando los mismos en objetivos mínimos y actividades de repaso.
- **La programación de aula:** Adaptación de los contenidos, pudiéndose simplificar o hacer más complejas, a partir de los objetivos mínimos y actividades de ampliación y refuerzo.
- **La metodología:** Los alumnos con desfase curricular suelen requerir una enseñanza más estructurada y con menos opciones, menos abierta. Si en caso de confinamiento, se detecta especial dificultad en alguna actividad se simplificará para aquellos alumnos que así lo requieran, tal como se hacía de manera presencial. Las dificultades puntuales (problemas con el idioma, acnees...) se tratarán de la manera más personalizada posible de modo que se incremente el aprendizaje de vocabulario específico en el caso de que existan barreras idiomáticas y se intentará recurrir a conocimientos y habilidades mínimas en situaciones de desfase curricular. En todo caso, se abordarán en coordinación con el Departamento de Orientación, basándolos en
- **Los materiales:** En ciertas actividades, los alumnos que así lo requieran utilizarán unos materiales adaptados a sus capacidades. Como es más que probable que en un escenario de confinamiento no se tenga acceso a los materiales deseados, siempre se establecerán alternativas que propicien el desarrollo de unos mínimos trabajos prácticos. algunas actividades se modifican y otras directamente no se podrán realizar. Se promueve el empleo de materiales reciclados.

EVALUACIÓN

La evaluación del alumnado tendrá un **carácter continuo**, y se realizará acorde con las adaptaciones realizadas.

Dado el enfoque eminentemente práctico de la asignatura los trabajos tendrán la mayor importancia en la evaluación en toda la ESO.

**CRITERIOS DE CALIFICACIÓN:**

	CRITERIO	%
1A	<p>Los trabajos y actividades individuales realizadas en casa o en el aula.</p> <p>La corrección de los ejercicios se basará en la correcta ejecución del ejercicio y la presentación del trabajo en tiempo y forma.</p> <p>Para aprobar será preciso entregar en plazo y con un mínimo de corrección todos los trabajos del curso.</p>	<p>Del 60% al 100%</p>
1B	<p>Los exámenes que se consideren convenientes, en el caso de que se realicen.</p> <p>(Copiar en los exámenes o utilizar material no autorizado supondrá el suspenso con CERO en la prueba)</p>	<p>Hasta un 40%</p>
	<i>Esta nota puede variar de acuerdo con el criterio:</i>	
2A	<p>ACTITUD: El comportamiento y la actitud en el aula, además de la motivación y la evolución del alumno a lo largo del curso.</p>	<p>Subirá o bajará la nota hasta un 25%</p>

En todo caso, y para no perjudicar al alumnado, en casos de **ausencias por confinamiento** se tendrá en cuenta las **circunstancias particulares conocidas** que puedan haber afectado al normal rendimiento del alumnado en esta especial situación.

En estas situaciones los criterios y sistemas de calificación se verán alterados del siguiente modo:

	CRITERIO	%
1A	<p>Los trabajos y actividades individuales realizadas en casa.</p> <p>Se trabajará desde la plataforma <i>TEAMS</i></p> <p>La corrección de los ejercicios se basará en la correcta ejecución del ejercicio y la presentación del trabajo en tiempo y forma.</p> <p>Los plazos de entrega serán flexibles aunque se marcara un ritmo lógico de entrega. Se tendrá en cuenta las dificultades que cada alumno tenga para la ejecución y/o entrega de los trabajos.</p> <p>**(usar un trabajo de otra persona , u otro tipo de fraude, supondrá el suspenso con CERO en el trabajo)</p>	<p>Del 80% al 100%</p>
1B	<p>Los exámenes que se consideren convenientes, en el caso de que se realicen.</p> <p>El profesor podrá sustituir los exámenes por cuestionarios on-line para que el alumno explique cómo ha realizado un trabajo concreto.</p> <p>* En la nueva situación los exámenes tendrán un peso menor.</p>	<p>Hasta un 20%</p>



	<i>Esta nota puede variar de acuerdo con el criterio:</i>	
2A	<p>ACTITUD: la participación activa e interesada, la aportación de ideas, además de la motivación y la evolución del alumno a lo largo del curso.</p> <p>En este apartado se valorará positivamente la participación activa en la formación a distancia durante el confinamiento.</p>	Subirá o bajará la nota hasta un 25%

ALUMNOS CON ED. PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL SUSPENSAS PARA SEPTIEMBRE

Los alumnos con la materia suspensa en Junio deberán presentarse a las pruebas de Septiembre.

Para aprobar la asignatura será imprescindible realizar los trabajos que les ha indicado el profesor en el verano y deberán presentarlos en el momento del examen de septiembre. El examen de septiembre será una pequeña prueba práctica relacionada con dichos trabajos.

El profesor valorará dichos trabajos, además de la prueba y el trabajo global del curso.

ATENCIÓN A LOS ALUMNOS CON EL ÁREA DE PLÁSTICA PENDIENTE

Los alumnos serán atendidos por el profesor que les da clase en el curso actual.

En caso de no cursar la asignatura en el curso actual, será el profesor que imparte el nivel pendiente durante este curso académico el encargado de su seguimiento.

1. El profesor responsable se entrevistará con cada alumno y le entregará las tareas a realizar y las instrucciones para recuperar la asignatura.
2. Se establecerán unas fechas límite de entrega y se comunicarán al alumno.
3. Los trabajos se entregarán en mano al alumno y éste los devolverá de igual modo a su profesor
4. Si el alumno no entregara algún trabajo en el plazo establecido sin una justificación razonable, no recibirá más entregas y no aprobará la materia pendiente. Se comunicará a los padres el abandono de la asignatura.
5. En el boletín de notas de cada trimestre se incluirá una reseña acerca de la asignatura pendiente.
6. El profesor encargado del seguimiento podrá exigir, previo aviso, la realización de un examen sobre los contenidos mínimos de la asignatura.

Al final de curso, el profesor determinará en la sesión de evaluación de alumnos con materias pendientes si el alumno ha alcanzado o no los objetivos mínimos para aprobar el área pendiente.

En el caso de no superar una asignatura pendiente durante el curso el alumno se podrá presentar a las pruebas de Septiembre.

En caso de confinamiento prolongado, a los alumnos que deban recuperar la asignatura de cursos anteriores se les facilitará por TEAMS materiales de trabajo y de recuperación suficientes que abarquen los contenidos mínimos.



EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

PRIMER CURSO

CONTENIDOS

EXPRESIÓN PLÁSTICA

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.

Representación del volumen y del 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 los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. Experimentación y exploración de los elementos que estructuran formas e imágenes (forma, color, textura, dimensión, etc.).

Utilización de las bases de los sistemas convencionales proyectivos, con fines descriptivos y expresivos.

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, la autoevaluación y la evaluación.

Representación personal de ideas (en función de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y mostrando iniciativa, creatividad e imaginación.

Descubrimiento y representación objetiva y subjetiva de las formas (posición, situación, ritmos, claroscuro, imaginación, fantasía, etc.).¹

El color. Colores pigmento. Colores primarios y secundarios. Círculo cromático.

Colores complementarios. Gammas cromáticas. Armonías y contrastes.

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.).

COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Imagen figurativa y abstracta. Imagen representativa y simbólica.

Estructura de la forma: dirección vertical, horizontal y oblicua. Líneas de fuerza. Ritmo y modulación bidimensional. Peso visual y equilibrio.



Departamento de dibujo

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 la prensa, la publicidad, la televisión, el diseño gráfico, las artes plásticas y las tecnologías de la información.

Estudio elemental de los procesos, técnicas y procedimientos propios de la fotografía, el cómic, los dibujos animados, la televisión, el vídeo y el cine.

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. Cuadriláteros. Polígonos regulares inscritos, convexos, estrellados. Elementos. Construcciones particulares de 3, 4, 6, 8 lados inscritos en una circunferencia. Construcciones particulares de 3, 4, 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.

SECUENCIACIÓN	Actividad, contenidos	ESTÁNDARES BÁSICOS	COMPET.
TEMPORALIZACIÓN			CLAVE
GENÉRICOS, EN TODAS LAS ACTIVIDADES		EP9.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	CCyEC
		EP9.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	CcyEC CSyC
28sep-20nov	Dibujo a lápiz. De la línea a la caja. Dibujo del natural. Claroscuro.	EP4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.	CCyEC
		EP6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.	CCyEC
		EP9.2. 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.	CCyEC
23-27 nov	Iconicidad, figuración	CA2.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.	CCyEC



Departamento de dibujo

	abstracción.		
		CA2.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.	CCyEC
30nov-4dic	Ritmo, línea, color.	EP2.1. 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 grafico- plásticas.	CcyEC CAaA
		EP2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.	CCyEC
		EP5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis sustractiva y los colores complementarios.	CCyEC
9dic-22dic	Símbolos e iconos	CA3.1. Distingue símbolos de iconos.	CCyEC
		CA3.2. Diseña símbolos e iconos.	CCyEC
8en-29abr	Composición, indicadores de profundidad, representación de paisajes y de espacios interiores y exteriores.	EP3.1. 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...)	CcyEC CLing
		EP4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.	CCyEC
	Dibujo de memoria	EP6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.	CCyEC
	EP8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos.	CCyEC	
	CA4.1. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas	CCyEC CD	
18en-29abr	Gamas de color en las composiciones. Témperas.	EP6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento para expresar sensaciones en composiciones sencillas.	CCyEC
		EP9.3. 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.	CCyEC



Departamento de dibujo

7mar-18mar	Cómic de Ángel Ferrant	7.1. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.	CCyEC
		EP9.5.Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.	CCyEC
		CA5.1.Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.	CCyEC Cling.
4abr-16abr	Composición modular	DT18.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones y simetrías de módulos	CCyEC
2mayo-17junio	Delineación y geometría básica.	DT1.1 Traza la recta que pasan por un par de puntos, usando la regla.	CMat
		DT2.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	CMat
		DT3.1. Construye una figura lobulada de seis elementos a partir de una circunferencia, utilizando el compás.	CMat
		DT4.1. 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.	CMat
		DT5.1. Identifica los ángulos de 30º, 45º, 60º y 90º en la escuadra y en el cartabón.	CMat
		DT6.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.	CMat
		DT7.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.	CMat
		DT8.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás	CMat
		DT9.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	CMat
		DT9.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	CMat
	DT10.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.	CMat	



	DT11.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.	CMat
	DT12.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.	CMat
	DT13.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.	CMat
	DT14.1. Construye paralelogramos sencillos: cuadrado, rectángulo y rombo.	CMat
	DT15.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.	CMat
	DT16.1. Construye correctamente polígonos regulares de 3, 4, 6 y 8 lados, inscritos en una circunferencia.	CMat
	DT17.1. Construye correctamente polígonos regulares de 3, 4 y 6 lados, conociendo el lado.	CMat



EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

TERCER CURSO

Este año la asignatura de **educación plástica y visual y audiovisual** de tercer curso se imparte en **dos grupos** que no coinciden con los grupos A y B oficiales, sino que son mezcla de ambos con un total de **33 alumnos**

La metodología aplicada en el aula en el desarrollo de los contenidos será eminentemente práctica, realizando la mayoría del trabajo en el aula.

En cuanto a los contenidos, se procurará abarcar todos contenidos los programados, procurando que, al menos, a un nivel elemental, se vean todos los bloques que se detallan a continuación.

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables y relación con las competencias clave
PRIMER TRIMESTRE	DIBUJO TÉCNICO	
<p>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 CONTENIDO BÁSICO</p> <p>Estudio geométrico de la proporción. Semejanza e igualdad. Escalas. Tipos de escalas.</p> <p>Triángulos y cuadriláteros. CONTENIDO BÁSICO</p> <p>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 CONTENIDO BÁSICO</p> <p>Simetría, giros y traslación.</p> <p>Módulos y redes modulares.</p> <p>Tangencias y su aplicación en el mundo del diseño. Óvalos, ovoides y volutas como aplicación de tangencias. Espirales. CONTENIDO BÁSICO</p> <p>Curvas cónicas: elipse, hipérbola y parábola.</p>	<ol style="list-style-type: none"> Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano. 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. CONTENIDO BÁSICO Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos. CONTENIDO BÁSICO 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. CONTENIDO BÁSICO Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción CONTENIDO BÁSICO Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. CONTENIDO BÁSICO Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales CONTENIDO BÁSICO Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos). CONTENIDO BÁSICO Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo. Conocer la construcción de polígonos regulares hasta 6 lados 	<ol style="list-style-type: none"> Identifica, dados varios puntos, la recta que pasa por dos de ellos y los planos definidos por tres. CMat 1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión. CMat 4.1. Construye una figura lobulada de seis elementos a partir de una circunferencia, utilizando el compás. CMat 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. CMat 6.1. Identifica los ángulos de 30º, 45º, 60º y 90º en la escuadra y en el cartabón. CMat 7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás. CMat 8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás. CMat 9.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. CMat 10.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales. CMat 10.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales. CMat 11.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos CMat, CLin



SEGUNDO TRIMESTRE	EXPRESIÓN PLÁSTICA	
<p>Elementos configurativos de los lenguajes visuales: El punto la línea El plano.</p> <p>La línea como elemento expresivo. La línea como definidora de geometría y de formas. CONTENIDO BÁSICO Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas: Formas poligonales. Formas curvas en la naturaleza y en el arte.</p> <p>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.</p> <p>La proporción. La proporción en el arte, en el diseño y en la naturaleza. <i>La proporción en la figura humana</i> Módulos de unidad empleados para la representación de la figura humana a lo largo de la historia. El ser humano como unidad de medida. CONTENIDO BÁSICO</p> <p>Formas modulares bidimensionales básicas. Redes poligonales. Simplificación geométrica.</p> <p>Las texturas. Expresividad de las texturas. Texturas visuales y táctiles. Texturas orgánicas y geométricas. Texturas naturales y artificiales. Elaboración de texturas visuales y táctiles. CONTENIDO BÁSICO</p> <p>El color. <i>El color como fenómeno físico y visual.</i> Mezclas aditivas y sustractivas. Color luz y color pigmento. Colores primarios, secundarios y terciarios. Círculo cromático. CONTENIDO BÁSICO <i>Interacción de los colores:</i> Colores complementarios. Tono, valor y saturación. Armonías y contrastes cromáticos. Gammas cromáticas. Sensibilidad entre los estímulos cromáticos. Visibilidad de los colores.</p> <p><i>Valor expresivo.</i> Simbología y uso cultural.</p> <p>Representación del volumen. Incidencia de la luz en la percepción, luces y sombras. La línea y la mancha como aproximación al</p>	<p>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. CONTENIDO BÁSICO 4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.</p> <p>5. Colocar con un mínimo de corrección y sentido de la proporción los elementos propios de la figura humana, especialmente del rostro. CONTENIDO BÁSICO 6. Experimentar con los colores primarios y secundarios y emplearlos con criterios artísticos. CONTENIDO BÁSICO 6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento. 7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva. CONTENIDO BÁSICO 8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. 9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. CONTENIDO BÁSICO 10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. 11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. <i>El collage.</i></p>	<p>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. CCyEC 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. CCyEC 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. CCyEC 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...) CCyEC 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. CCyEC 4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito. CCyEC 4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo. CCyEC 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. CCyEC-CSyC 5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios. CCyEC 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. CCyEC-CD 6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones</p>



<p>claroscuro.</p> <p>Representación personal de ideas (en función de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y mostrando iniciativa, creatividad e imaginación.</p> <p>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. CONTENIDO BÁSICO</p> <p>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).</p>		<p>volumétricas sencillas. CCyEC</p> <p>6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color. CCyEC</p> <p>7.1. Realiza texturas táctiles y visuales, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas. CCyEC</p> <p>8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales. CCyEC - Clin</p> <p>8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones. CCyEC</p> <p>9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. CCyEC-Clin</p> <p>10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos. CCyEC</p> <p>11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. CCyEC</p> <p>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. CCyEC</p> <p>11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas. CCyEC</p> <p>11.4. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.</p> <p>11.5. 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 CcyEC-CSyC</p>
TERCER TRIMESTRE	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL	



<p>La percepción visual y observación. Principios de la percepción visual. Ilusiones ópticas.</p> <p>La comunicación visual. Significado y significante. Iconicidad y abstracción. Símbolos y signos en los lenguajes visuales. Lectura de imágenes. Exploración de los posibles significados de una imagen según su contexto expresivo y referencial y descripción de los modos expresivos.</p> <p>Elementos de la comunicación visual y audiovisual. Funciones de la comunicación: descriptiva, informativa, expresiva, (estética), publicitaria (exhortativa) y narrativa. Tipos de lenguajes visuales y audiovisuales según su función. CONTENIDO BÁSICO</p> <p>La función descriptiva de las imágenes: 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.</p> <p>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. CONTENIDO BÁSICO</p> <p>Imágenes con función informativas y publicitarias: Signos convencionales y señales. Anagramas, logotipos, marcas y pictogramas.</p> <p>La función publicitaria de las imágenes: 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.</p> <p>Imágenes expresivas: 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.</p> <p>La función narrativa de las imágenes: Los lenguajes visuales. La imagen fija. La</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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 significativo 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 significativo- significado: símbolos e iconos. CONTENIDO BÁSICO 6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma. CONTENIDO BÁSICO 7. manejo a nivel elemental de los sistemas de representación de objetos (vistas diédricas y axonometrías) CONTENIDO BÁSICO 8. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. 9. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. 10. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. 11. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. 12. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación. 13. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. CONTENIDO BÁSICO 14. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural. 15. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. 16. 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. 17. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1 Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos. CcyEC 2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. CcyEC 2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt. CcyEC 3.1. Distingue significativo y significado en un signo visual. CcyEC 4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. CcyEC 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. CcyEC 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema. CcyEC 5.1. Distingue símbolos de iconos. CcyEC 5.2. Diseña símbolos e iconos. CcyEC 6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. CcyEC-Clin 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. CcyEC-Clin 7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. CcyEC- CD 7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas. CcyEC-CD 8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas. CcyEC-Clin 9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos. CcyEC-CD 10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual. CcyEC-Clin 10.2. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. CcyEC-Clin-CD 11.1. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales. CcyEC 12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, <i>story board</i>, realización...). Valora de manera crítica los resultados. CcyEC-CSyC 13.1 Distingue los diferentes estilos y
--	---	--



<p>fotografía. La ilustración. El comic 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.</p>		<p>tendencias en los lenguajes visuales y valora el patrimonio histórico y cultural. CcyEC-CSyC</p> <p>14.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.). CcyEC-CSyC</p> <p>14.2. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas. CcyEC-CSyC-Clin</p> <p>15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje. CcyEC-CSyC-Clin</p> <p>16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada. CcyEC-Clin-CD</p>
--	--	---



EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

CUARTO CURSO

Este año la asignatura de **educación plástica y visual y audiovisual** de cuarto curso se imparte en **dos grupos** que no coinciden con los grupos A y B oficiales, sino que son mezcla de ambos con un total de... **alumnos**

Aquellos alumnos que tengan la EPV pendiente de 3º, además del correspondiente proceso de recuperación de la materia pendiente, se valorará la evolución del alumno en el presente curso.

La metodología aplicada en el aula en el desarrollo de los contenidos será eminentemente práctica, realizando la mayoría del trabajo en el aula.

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables y relación con las competencias clave
Primer trimestre	Bloque 1. Dibujo Técnico	
<p>El dibujo técnico en la comunicación visual: ámbito de uso de los distintos sistemas.</p> <p>Sistemas de representación del volumen y de las formas tridimensionales. Fundamentos del sistema y representación de piezas: Sistema diédrico. Sistema axonométrico. Sistema cónico.</p> <p>Construcciones geométricas y resolución de problemas Cuadriláteros y polígonos regulares. Tangencias y enlaces. Curvas cónicas. Aplicación de la geometría plana en el mundo del diseño.</p>	<p>1. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería</p> <p>2. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.</p>	<p>1.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales. CCy EC-Cmat</p> <p>1.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas. CCy EC-Cmat</p> <p>1.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado. CCy EC-Cmat</p> <p>1.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado. CCy EC-Cmat</p> <p>1.5. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo. CCy EC</p> <p>2.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico. CCy EC-Cmat</p> <p>2.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces. CCy EC-Cmat</p> <p>2.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales. CCy EC-Cmat</p>
Primer-segundo trimestre	Bloque 2. Fundamentos del diseño	
<p>Sintaxis de los lenguajes visuales del diseño (gráfico, interiorismo, modas...) y la publicidad. Reconocimiento y lectura de imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Reconocimiento y lectura de representaciones bidimensionales y tridimensionales de objetos y artefactos técnicos y de obras arquitectónicas y urbanismo. Comparación de la forma.</p> <p>Concepto de canon, medida o módulo.</p> <p>Proporcionalidad y escalas. Estudio de</p>	<p>1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.</p> <p>2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.</p> <p>3. Realizar composiciones creativas que</p>	<p>1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual. CCyEC</p> <p>1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal. CCyEC-Clin</p> <p>2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño. CCyEC</p> <p>3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando</p>



<p>proporciones en el arte. Posibilidades expresivas: desproporciones y deformaciones. Aplicación de escalas en el mundo del diseño tridimensional</p> <p>Módulos y composiciones modulares en el plano y en el espacio.</p> <p>Diseño gráfico. La imagen corporativa. Los valores funcionales y estéticos en las artes aplicadas: fundamentos del diseño. Técnicas de expresión grafico-plásticas aplicadas al diseño.</p> <p>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). Utilización de programas informáticos aplicados al mundo del diseño. Dibujo lineal. Diseño gráfico.</p>	<p>evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales</p>	<p>la organización del plano y del espacio. CcyEC-Cmat</p> <p>3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa. CcyEC- IE</p> <p>3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas. CcyEC-CSyC-IE</p> <p>3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño. CcyEC-CD</p> <p>3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros CcyEC-CSyC</p>
<p>Segundo y tercer trimestre</p>	<p>Bloque 3. Expresión plástica</p>	
<p>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. Interacción entre los distintos lenguajes: plástico, musical, verbal, gestual.</p> <p>La textura. Texturas naturales y artificiales. La utilización de técnicas específicas (tramas, plantillas) para crear efectos de texturas. Texturas en el arte y en el diseño. Texturas geométricas. Incidencia de la luz y el color en la percepción de las texturas.</p> <p>El color. El color. Simbolismo y psicología del color según cada campo: industrial, artístico, señales. Incidencia del color en la composición: relatividad y apreciaciones objetivas y subjetivas. El color como configurador de distintos ambientes. Escalas cromáticas y acromáticas. Mezclas ópticas. Contraste mezclado. Colores fríos y cálidos. Armonía y discordancia. El color de los materiales, y cómo afectan a la percepción de la forma volumétrica. Experimentación con el color de los materiales.</p> <p>La composición. Plano básico, centro visual, leyes de composición. Esquemas de movimiento y líneas de fuerza.</p> <p>Técnicas de expresión grafico-plástica: dibujo artístico, volumen y pintura.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación. 2. Realizar obras plásticas utilizando diferentes soportes y técnicas, aplicando las leyes de composición, creando movimiento y ritmos, y experimentando con el color. 3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización. 4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. 5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y 	<p>4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo. CcyEC-CSyC</p> <p>5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma. CcyEC</p> <p>2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color. CCy EC</p> <p>3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos. CCy EC</p> <p>3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades. CcyEC-CSyC</p> <p>1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual. CCy EC</p> <p>2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión. CCy EC</p> <p>2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen. CCy EC</p> <p>5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes</p>



<p>Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Realización de experiencias de experimentación con materiales diversos. GRABADO</p> <p>Interés por la búsqueda de información, materiales, soportes, técnicas y herramientas para conseguir un resultado concreto.</p> <p>Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes períodos artísticos.</p>	<p>divulgación de las obras de arte.</p>	<p>obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen. CcyEC-CSyC</p>
<p>Tercer trimestre</p>	<p>Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia</p>	
<p>El cómic. Elementos. Elaboración. La fotografía. Estilos y géneros fotográficos. Cine. Elementos cinematográficos. Labor de equipo en la creación cinematográfica. La televisión.</p> <p>Comunicación de masas. Reconocimiento y lectura de imágenes de vídeo y multimedia. Sintaxis del lenguaje cinematográfico y videográfico. Elaboración de documentos multimedia. Aplicación de la imagen animada en formas multimedia.</p> <p>Reconocimiento y lectura de imágenes de la publicidad. Elaboración de un proyecto de diseño publicitario. 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</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo. 2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades. 3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. 4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1 Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos. CcyEC 1.2 Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película. CcyEC-Clin 2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara. CcyEC-Clin 2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos. CcyEC-CSyC 2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades. CcyEC-CSyC 3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador. CcyEC-CD 3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico. CcyEC-CSyC 3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal. CcyEC 4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen. CcyEC-CSyC



PROGRAMACIÓN PARA BACHILLERATO.

DIBUJO TÉCNICO

- INTRODUCCIÓN
- OBJETIVOS DE ÁREA
- CONTRIBUCIÓN DE LA ASIGNATURA DE DIBUJO TÉCNICO A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS
- ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
- ESTRATEGIAS E INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES DEL ALUMNADO Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.
- ATENCIÓN A LOS ALUMNOS CON "DIBUJO TÉCNICO I" PENDIENTE.
- DECISIONES METODOLÓGICAS Y DIDÁCTICAS.
- CONCRECIÓN DE ELEMENTOS TRANSVERSALES QUE SE TRABAJARÁN EN CADA MATERIA.
- MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.
- PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA Y SUS INDICADORES DE LOGRO.

- 1º BACHILLERATO:
 - SECUENCIA Y TEMPORALIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS
 - CRITERIOS DE EVALUACIÓN
 - ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

- 2º BACHILLERATO:
 - SECUENCIA Y TEMPORALIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS
 - CRITERIOS DE EVALUACIÓN
 - ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

1 INTRODUCCIÓN

Entre las finalidades del Dibujo Técnico figura de manera específica dotar al estudiante de las competencias necesarias para poder comunicarse gráficamente con objetividad en un mundo cada vez más complejo, que requiere del diseño y fabricación de productos que resuelvan las necesidades presentes y futuras.

El currículo de Dibujo Técnico en Bachillerato viene enmarcado por el referente que suponen los **objetivos generales de la etapa**, que han de alcanzarse como resultado de las experiencias de enseñanza-aprendizaje diseñadas a tal fin:

Objetivos generales de la etapa

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



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

2 OBJETIVOS DE ÁREA

1 Desarrollar destrezas y habilidades que les permitan **expresar** con **precisión, claridad y objetividad** **soluciones gráficas**.

2 Valorar las posibilidades del dibujo técnico como instrumento de **investigación**, apreciando la **universalidad** del lenguaje objetivo en la transmisión y comprensión de informaciones.

3 Conocer y comprender los fundamentos del dibujo técnico para aplicarlos a la **transmisión e interpretación** de planos y para elaborar soluciones razonadas ante problemas geométricos en el plano y en el espacio.



4 Valorar la normalización como convencionalismo idóneo para simplificar, no sólo la producción sino también la comunicación dándole a ésta un carácter universal.
5 Comprender y representar formas mediante croquis acotados , ajustándose a normas UNE e ISO.
6 Integrar los conocimientos que el dibujo técnico proporciona dentro de los procesos de investigación, sean científicos o tecnológicos.
7 Valorar el correcto acabado del dibujo , así como las mejoras que en representación facilitan las diversas técnicas gráficas.
8 Tomar contacto con las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías en el campo de la creación y representación gráfica, como herramientas de alta capacidad de creación y difusión .

3 CONTRIBUCIÓN DE LA ASIGNATURA DE DIBUJO TÉCNICO A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

La orden ECD/65/2015, de 21 de enero, establece las competencias básicas a cuya consecución contribuye la asignatura de dibujo técnico tal como se desarrolla a continuación:

- a) **Comunicación lingüística:** En cuanto al manejo y uso adecuado del lenguaje, especialmente en la terminología propia del área y en la expresión oral y pública. Considerando las múltiples y más amplias modalidades de comunicación, la comunicación visual y el lenguaje gráfico es herramienta imprescindible de la materia de dibujo técnico y contribuye a la expansión de la competencia lingüística y a la capacidad de interacción con otros individuos. Es en último término un lenguaje que enriquece al individuo y le proporciona una alfabetización más compleja.
- b) **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología:** Referida en el conocimiento de la geometría de modo gráfico como complemento a los conocimientos que se estudian desde el área de matemáticas y/o tecnológica. El dibujo técnico contribuye de manera muy especial al conocimiento del espacio y la forma tocando directamente aspectos de codificación y decodificación de representaciones de la realidad y de conceptos abstractos como los sistemas de representación o la geometría del plano
- c) **Competencia digital.** Desarrollada a través del uso de las tecnologías como medio de desarrollo de los contenidos propios de la materia, como fuente de información, medio de comunicación, de creación, de resolución de problemas y difusión de conocimiento.
- d) **Aprender a aprender.** A través del planteamiento de problemas que desarrollen la capacidad de recurrir a conocimientos previos, relación de información y ordenación de ideas, manejando el desarrollo en el plano y en el espacio como recurso de desarrollo del pensamiento abstracto.
- e) **Competencias sociales y cívicas.** A través de la utilidad social de un medio de comunicación globalizado como es el lenguaje gráfico normalizado, herramienta imprescindible para el desarrollo de las tecnologías en las que se sustentan las sociedades modernas. Especialmente el bloque de Normalización se ocupa de desarrollar parte de esta competencia.
- f) **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.** En relación con lo anterior el dibujo técnico es herramienta imprescindible para multitud de estudios superiores que pueden ser el germen de una carrera



personal innovadora, creativa o de investigación. En sí mismo el dibujo técnico es una poderosa herramienta de proyecto, planificación y transmisión de ideas e iniciativas.

g) **Conciencia y expresiones culturales.** En relación con la expresividad del lenguaje geométrico y enlazando con manifestaciones artístico-tecnológicas como la arquitectura actual o histórica o las nuevas tendencias artísticas y audiovisuales.

4 ESTRATEGIAS E INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES DEL ALUMNADO Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

La evaluación será continua e integradora y se efectuará mediante la observación sistemática de la progresión del alumno en la asignatura, siendo instrumentos adecuados para ello tanto la realización de pruebas objetivas para la comprobación de conocimientos adquiridos, como las actividades prácticas y trabajos, las exposiciones orales, en las que el alumno deberá demostrar tanto el dominio de conceptos como el de las destrezas básicas del área.

Se utilizarán los siguientes instrumentos:

Procedimientos de evaluación:

Los procedimientos de evaluación se centrarán en exámenes de contenido eminentemente práctico, basados en la solución de problemas y ejercicios similares a los ejercicios realizados en clase en cuanto a contenido y formato. En las pruebas se valorará tanto la resolución correcta como la precisión y la limpieza. Los resultados obtenidos en estos exámenes conformarán el grueso de la nota de cada alumno.

También, según los bloques de contenidos, podrán proponerse ejercicios o láminas para entregar en las que se valorará igualmente la resolución correcta como la precisión y la limpieza.

Si el profesor lo estima conveniente, y siempre de acuerdo con los alumnos afectados se podrán establecer exámenes de recuperación al principio de cada trimestre para recuperar los conocimientos no superados del trimestre anterior, con el fin de no acumular materia para el final de curso.

Al finalizar los cursos de 1º y 2º se podrá realizar una prueba final de mínimos obligatoria para todos los alumnos, sobre todos los contenidos del curso. Esta prueba servirá para recuperar bloques no superados.

Igualmente se considera la posibilidad de ofrecer a los alumnos aprobados que así lo deseen una prueba específica a mayores para **mejorar su nota global.**

Los alumnos que no consigan aprobar la asignatura en junio podrán realizar una prueba extraordinaria en septiembre.

El examen extraordinario de septiembre incluirá todo el programa y se adaptará a los contenidos mínimos, también se le podrá requerir la entrega de trabajos pendientes o específicos cuya entrega será imprescindible para aprobar. De estas particularidades se informará al alumno en junio.

5 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Para aprobar cada evaluación los alumnos deberán:

- Conseguir al menos un 5 como resultado de la nota media de todos los exámenes realizados en el trimestre.





- Entregar a tiempo todas las láminas correctamente ejecutadas, en el caso de que se planteen.

Para aprobar la asignatura al final de curso los alumnos deberán:

- Aprobar el **examen final (prueba final de mínimos)** Los criterios que vienen a continuación modulan la nota pero **no eximen** de aprobar el examen.
- Haber **entregado las láminas** de todo el curso.
- Para aprobar la asignatura **septiembre**, los alumnos deberán conseguir al menos un 5 en el examen y entregar los trabajos que se le hayan pedido.

	CRITERIO	% nota de evaluación
1.A	<p>-Los exámenes puntuales que se consideren convenientes, donde los alumnos plasmen sus conocimientos. Al menos dos por evaluación.</p> <p>-Todas las pruebas realizadas en el trimestre harán nota media</p> <p>-En los exámenes se valorará la correcta resolución de los ejercicios planteados.</p> <p>-Será necesario conservar las construcciones necesarias para resolver los problemas.</p> <p>-Se penalizará la falta de precisión y limpieza en cada ejercicio</p> <p>-Cuando el alumno sea sorprendido copiando en una prueba escrita se puntuará esa prueba con un cero.</p>	80% -- 100%
1.B	-La entrega a tiempo de todas las láminas correctamente ejecutadas, en el caso de que se planteen será requisito indispensable para aprobar el trimestre.	20%---0%
	Hasta tres láminas por trimestre	10%
	Más de tres láminas por trimestre	20%
LA NOTA ANTERIOR RESULTANTE , SE PODRÁ VARIAR SEGÚN LOS CRITERIOS SIGUIENTES:		
2.A	ACTITUD: El comportamiento y la actitud en el aula, además de la motivación y la evolución del alumno a lo largo del curso.	10%
2B	La exposición clara y ordenada, la corrección en la expresión oral, sintáctica y ortográfica, en todas las pruebas, ejercicios o exámenes. (Este punto se variará si fuera necesario para homogeneizarlo con el criterio de los otros departamentos)	5%



En el caso de un posible confinamiento prolongado se realizarán las pruebas objetivas que sea técnicamente posible realizar a través de la plataforma TEAMS con cuestionarios y ejercicios con tiempo limitado y se fomentará la comunicación individualizada a través de entrevistas por video llamada si fuese posible.

Por otro lado estas pruebas tendrán un peso menor que en la actividad presencial y se valorará más la actitud participativa y el trabajo realizado, así como la entrega de trabajos en tiempo y forma de la siguiente manera:

	CRITERIOS EN CASO DE CONFINAMIENTOS PROLONGADOS	% nota
1.A	<ul style="list-style-type: none"> -Los exámenes puntuales que se consideren convenientes, donde los alumnos plasmen sus conocimientos. Realizados mediante cuestionarios y/o entrevistas On-line -En los exámenes se valorará la correcta resolución de los ejercicios planteados. -Será necesario conservar las construcciones necesarias para resolver los problemas. -Se penalizará la falta de precisión y limpieza en cada ejercicio -Cuando el profesor compruebe que un alumno/a ha realizado algún tipo de actuación fraudulenta en una prueba se puntuará esa prueba con un cero. 	40%
1.B	-La entrega a tiempo de todos los trabajos prácticos y láminas correctamente ejecutadas, será requisito indispensable para aprobar el trimestre. Esas láminas deberán estar realizadas íntegramente por el alumno de manera individual. El profesor pondrá los medios que estén a su alcance para comprobar la autoría de los trabajos.	60%
LA NOTA ANTERIOR RESULTANTE , SE PODRÁ VARIAR SEGÚN LOS CRITERIOS SIGUIENTES:		
2.A	ACTITUD: El comportamiento y la actitud, además de la motivación y la evolución del alumno a lo largo del curso. Participación activa e interés.	20%
2B	La exposición clara y ordenada, la corrección en la expresión oral, sintáctica y ortográfica, en todas las pruebas, ejercicios o exámenes.	5%



6 ATENCIÓN A LOS ALUMNOS CON “DIBUJO TÉCNICO I” PENDIENTE.

7. Los alumnos son atendidos por el profesor que les da clase en el curso actual. En caso de no cursar la asignatura en el curso actual, será el profesor que imparte *Dibujo Técnico I* durante el presente curso académico el encargado de su seguimiento.
8. En cada trimestre dicho profesor se ofrecerá para proporcionar trabajo relativo a contenidos del curso pendiente para que lo desarrolle, con apoyo y asesoramiento.
9. En **febrero** se realizará una **prueba (o pruebas) globales** que abarquen el total de los contenidos y su calificación servirá en su caso para aprobar la materia pendiente de manera definitiva.
10. Si no se supera dicha prueba se repetirá el procedimiento en **mayo** y en la convocatoria extraordinaria de **septiembre**.

32

7 DECISIONES METODOLÓGICAS Y DIDÁCTICAS.

La metodología principal que se emplea en la materia de dibujo técnico será la de la exposición de los contenidos básicos necesarios para desarrollar un apartado concreto de la programación, seguido de la propuesta de ejercicios prácticos encaminados a practicar y desarrollar estos conocimientos. Dado que la naturaleza de la materia que nos ocupa requiere que constantemente se recurra a manejar conocimientos anteriores, se hace necesario mantener una visión global de la materia en la que se va sumergiendo el alumno, pues es necesario que los conocimientos previos ayuden a construir los nuevos.

Al no emplear un libro de texto, son los apuntes proporcionados por el profesor, junto con los recopilados por los alumnos en las explicaciones los que compilarán los contenidos conceptuales necesarios.

Las actividades propuestas en forma de hojas de ejercicios o láminas serán el instrumento que desarrolle y afiance estos conocimientos.

Para que el alumno mantenga una actitud activa y motivada se planteará la clase de modo que puedan ser los propios alumnos quienes puntualmente expliquen la resolución de un ejercicio, fomentando así el empleo de una nomenclatura adecuada y la práctica de la expresión oral.

Por otro lado se pretende que el alumnado forme parte activa del proceso de aprendizaje mediante actividades como la exposición de contenidos previamente preparados o el planteamiento de problemas al resto, de manera individual o por grupos, empleando así aprendizajes colaborativos.

El uso de las Tic como recurso y fuente de información se empleará en el aula como recurso curricular y como herramienta de investigación búsqueda de información fuera el aula.

La aplicación de los contenidos propios de la materia con el mundo real será una de las estrategias encaminadas a fijar en el alumnado los aprendizajes previstos.



8 CONCRECIÓN DE ELEMENTOS TRANSVERSALES QUE SE TRABAJARÁN EN CADA MATERIA.

La asignatura de Dibujo Técnico contribuirá al tratamiento de los temas trasversales desde la cotidianidad del funcionamiento de las clases, como no podría ser de otra manera, donde se fomentará el clima de respeto entre iguales, convivencia pacífica y cooperación. Se contempla también la posibilidad de participar en alguna campaña de centro que se proponga divulgar alguno de los temas trasversales desarrollando diseños gráficos. (Convivencia, violencia de género, racismo...)

La educación moral, cívica, para la paz y para la igualdad de oportunidades entre sexos por medio del fomento actitudes encaminadas a eliminar los prejuicios en la asignación de los roles de género, propiciando en todo momento un tratamiento absolutamente igualitario entre alumnos y alumnas. Así mismo, se evitará cualquier actitud, comentario, comportamiento o contenido que conlleve elementos sexistas o se fundamenten en estereotipos que supongan discriminación debida a las distintas orientaciones sexuales o a la asignación sexista de roles y, en definitiva, se adoptará una postura decidida a favor de la prevención de la violencia de género, de la violencia terrorista y de cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia.

En la **Defensa del desarrollo sostenible y el medioambiente** se prevé dedicar alguna sesión a la introducción a las corrientes de arquitecturas ecológicas, sostenibles y respetuosas con el medio ambiente.

En la **Educación para la salud, para el consumo, ambiental y vial** cobran importancia subrayando actuaciones vinculadas a contenidos que desarrollen el interés por conocer y preservar de obras y objetos que forman parte del patrimonio histórico y artístico de los pueblos, como un bien también económico, así como la disposición activa a la cooperación por conservar los restos y vestigios del pasado.

En la **Prevención de situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las tecnologías de la información y la comunicación**. Se trabajará desde el uso de las nuevas tecnologías aplicadas al dibujo técnico y su difusión en la red (búsqueda, intercambio y publicación de contenidos de marea segura).

En **Fomento de la igualdad de oportunidades y afianzamiento del espíritu emprendedor a través del fomento de la iniciativa y el trabajo en equipo**. Se dedicará alguna sesión a las posibilidades laborales que puede proporcionar el conocimiento de los lenguajes gráficos propios del dibujo técnico. De manera más general se trabajaran aspectos que promuevan las siguientes actitudes en el alumno:

- Adquirir estrategias que ayuden a resolver problemas: identificar los datos e interpretarlos, reconocer qué datos faltan para poder resolver el problema, identificar la pregunta y analizar qué es lo que se nos pregunta.

Desarrollar ejercicios de creatividad colectiva entre los alumnos que ayuden a resolver una necesidad cotidiana.

- Aprender a equivocarse y ofrecer sus propias respuestas.
- Trabajar en equipo, negociar, cooperar y construir acuerdos.
- Desarrollar habilidades cognitivas (expresión y comunicación oral y gráfica, aplicación de recursos TIC en el aula, etc.) y sociales (comunicación, cooperación, capacidad de relación con el entorno, empatía,



habilidades directivas, capacidad de planificación, toma de decisiones y asunción de responsabilidades, capacidad organizativa, etc.).

9 MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

Según el art 26 de la *ORDEN EDU/363/2015, de 4 de mayo*, la atención a la diversidad tiene por finalidad garantizar la mejor respuesta educativa a las necesidades y diferencias, ofreciendo oportunidades reales de aprendizaje a todo el alumnado en contextos educativos ordinarios, dentro de un entorno inclusivo, a través de actuaciones y medidas educativas.

Desde la materia de Dibujo Técnico de de Bachillerato se considerará esa atención de acuerdo con las directrices indicadas en la normativa y que se concretan en lo siguiente:

Se considerarán los conocimientos iniciales del alumnado, teniendo en cuenta que la mayoría cursaron por última vez los contenidos propios del dibujo en 3º de ESO y que pocos o ninguno ha cursado en 4º la optativa de ed. plástica y visual.

Se tendrá en cuenta las posibles dificultades que pudiese encontrar el alumnado que, por motivos físicos o intelectuales no pudiese realizar de manera ordinaria las actividades propias de la asignatura. Para ello se establecerán las adaptaciones correspondientes de tiempos, espacios y materiales, para minorar estos inconvenientes.

Del mismo modo, se consideran las diferencias entre capacidades para que, garantizando el cumplimiento de los estándares de aprendizaje, se puedan facilitar contenidos de profundización a aquellos alumnos que por su mayor capacidad así lo demanden.

Se facilitará el acceso a los medios informáticos y de las TIC para que estén al alcance de todo el alumnado independientemente de los medios que individualmente tengan a su alcance, facilitando espacios y materiales con los que trabajar en el centro si fuera necesario.

El trabajo de temas transversales como la sensibilización de toda la comunidad educativa en relación a temas de solidaridad y respeto por las distintas ideas, sensibilidades y creencias, como factor enriquecedor.

10 PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA Y SUS INDICADORES DE LOGRO.

Para evaluar las programaciones didácticas se incluirán, entre otros, los indicadores de logro referidos a:

- a) Resultados de la evaluación del curso en cada una de las materias.
- b) Grado de desarrollo de los contenidos previstos
- c) Adecuación de los materiales y recursos didácticos, y la distribución de espacios y tiempos a los métodos didácticos y pedagógicos utilizados.
- d) Contribución de los métodos didácticos y pedagógicos a la mejora del clima de aula y de centro.

Las programaciones serán objeto de una **memoria final** que evalúe la programación, su desarrollo, y los mecanismos de evaluación del alumnado, así como los resultados alcanzados, la práctica docente, la coordinación interna del departamento



1º de BACHILLERATO

1 SECUENCIA Y TEMPORALIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS.

Se conserva la distribución por bloques establecida en el currículo de la administración, si bien se traslada al último trimestre la introducción a las nuevas tecnologías tanto en 2d como en 3d a través de programas de diseño tipo CAD. (*Bloque 4 nuevas tecnologías aplicadas al dibujo técnico*)

PRIMER TRIMESTRE:

Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico

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

SEGUNDO TRIMESTRE:

Bloque 2. Sistemas de representación

- Fundamentos de los sistemas de representación: Los sistemas de representación en el Arte. Evolución histórica de los sistemas de representación.
- Los sistemas de representación y el dibujo técnico. Ámbitos de aplicación. Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección. Clases de proyección.
- Sistema diédrico: Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas.
- Disposición normalizada. Reversibilidad del sistema. Número de proyecciones suficientes. Representación e identificación de puntos, rectas y planos.





- Posiciones en el espacio. Paralelismo, perpendicularidad y distancia. Pertenencia e intersección.
- Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos.
- Secciones planas. Determinación de su verdadera magnitud.
- Sistema de planos acotados. Fundamentos y aplicaciones.
- Sistema axonométrico. Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización de los coeficientes de reducción.
- Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas.
- Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballerías y militares.
- Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.
- Sistema cónico: Elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual. Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales. Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos.
- Representación simplificada de la circunferencia.
- Representación de sólidos en los diferentes sistemas

TERCER TRIMESTRE:

Bloque 3. Normalización

- Elementos de normalización: El proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas. Normas fundamentales.
- Formatos. Doblado de planos.
- Vistas. Líneas normalizadas.
- Escala normalizadas
- Acotación y Rotulación Cortes, secciones y roturas.
- La croquización. El croquis acotado.
- Aplicaciones de la normalización: Dibujo industrial y Dibujo arquitectónico

Bloque 4. Nuevas tecnologías aplicadas al dibujo técnico

- Geometría y nuevas tecnologías. Aplicaciones de dibujo vectorial en 2D.
- Sistemas de representación y nuevas tecnologías.
- Aplicaciones de dibujo vectorial en 3D.

2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico





1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema “paso a paso” y/o figura de análisis elaborada previamente.
2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

Bloque 2. Sistemas de representación

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.
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.
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.
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.

Bloque 3. Normalización

1. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final.
2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas 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

Bloque 4 nuevas tecnologías aplicadas al dibujo técnico

1. Conocer el funcionamiento básico de los lenguajes digitales de diseño CAD y su potencial como herramienta de trabajo.

3 ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

Los siguientes estándares de aprendizaje se gradúan según se consideren **básicos (B)**, de grado **intermedio (M)** o **avanzados (A)**.





Según la norma, para valorar el desarrollo competencial del alumnado, serán los estándares de aprendizaje evaluables, como elementos de mayor concreción, observables y medibles, los que, al ponerse en relación con las competencias clave, permitirán graduar el rendimiento o desempeño alcanzado por el alumnado en cada una de ellas.

A su vez, al relacionar los estándares de aprendizaje evaluables con las competencias, se identifican aquellas competencias que se desarrollan a través de la materia de dibujo técnico.

Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico		
<i>Estándar de aprendizaje</i>	<i>Contribución a la adquisición de competencias básicas</i>	
1.1. Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas. (B)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
1.2. Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano comprobando gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas. (B)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
1.3. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones. (B)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
1.4. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones. (B)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
1.5. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás aplicando las propiedades de sus líneas y puntos notables y los principios geométricos elementales, justificando el procedimiento utilizado. (M)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
1.6. Aplica relaciones complejas de los elementos de triángulos a la resolución de problemas. (A)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
1.7. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza. (B)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
1.8. 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. (M)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
1.9. construye gráficamente expresiones algebraicas como raíces cuadradas, producto y división, aplicando proporcionalidad (A)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC



1.10. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas. (B)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
1.11 resuelve problemas complejos basados en aplicar transformaciones geométricas avanzadas (afinidad homológica) (A)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
2.1. Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia. (B)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
2.2. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas. (B)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
2.3. Resuelve problemas complejos de tangencias y conoce distintos procedimientos de resolución (A)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
2.4. 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. (B)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
2.6. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas sencillas 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. (M)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
2.7 Diseña y reproduce a partir de un boceto previo a la escala conveniente figuras planas complejas 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. (A)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
CCL: Comunicación lingüística; CMCCT: Competencia matemática y competencia básicas en ciencia y tecnología; CD: Competencia digital; CAA: Aprender a aprender; CSC: Competencias sociales y cívicas; CSIEE: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor; CCEC: Conciencia y expresiones culturales.		

Bloque 2. Sistemas de representación		
<i>Estándar de aprendizaje</i>	<i>Contribución a la adquisición de competencias básicas</i>	
1.1. Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema. (B)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
1.2. Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo. (M)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC



1.3. Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles. (A)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
1.4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada. (B)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
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, (B)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
2.2. Dispone las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca. (M)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
2.3. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras). (M)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
2.4. 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 (B)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
2.5. Resuelve problemas en sistema diédrico de pertenencia, intersección y verdadera magnitud. (M)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
2.6. Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, (M)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
2.7. Dibuja sus proyecciones diédricas de secciones por planos no proyectantes obteniendo su verdadera magnitud. (A)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
2.8. 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. (M)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
3.1. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero. (B)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
3.2. Representa las circunferencias en p. isométrica situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado (M)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
3.3. Realiza perspectivas caballeras o militares de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado. (B)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC



3.4 Realiza perspectivas caballeras o militares de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras oblicuas al espectador.(A)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
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. (M)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
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 coordinados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado. (M)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
4.3. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzada o con la ayuda de plantillas de curvas.(A)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
<p>CCL: Comunicación lingüística; CMCCT: Competencia matemática y competencia básicas en ciencia y tecnología; CD: Competencia digital; CAA: Aprender a aprender; CSC: Competencias sociales y cívicas; CSIEE: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor; CCEC: Conciencia y expresiones culturales.</p>		

Bloque 3. Normalización		
<i>Estándar de aprendizaje</i>	<i>Contribución a la adquisición de competencias básicas</i>	
1.1. Describe los objetivos y ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO, relacionando las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.(B)	CCL CMCCT CD	CAA CSC CSIEE
2.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas. (B)	CCL CMCCT CD	CAA CSC CSIEE
2.2. Representa piezas y elementos industriales o de construcción sencillos, 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. (B)	CCL CMCCT CD	CAA CSC CSIEE
2.3. Representa piezas y elementos industriales o de construcción complejos, 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. (M)-(A)	CCL CMCCT CD	CAA CSC CSIEE



2.3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma. (B)	CCL CMCCT CD	CAA CSC CSIEE
2.4. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional, disponiendo de acuerdo a la norma. (M)-(A)	CCL CMCCT CD	CAA CSC CSIEE
2.5. Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes. (M)	CCL CMCCT CD	CAA CSC CSIEE
CCL: Comunicación lingüística; CMCCT: Competencia matemática y competencia básicas en ciencia y tecnología; CD: Competencia digital; CAA: Aprender a aprender; CSC: Competencias sociales y cívicas; CSIEE: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor; CCEC: Conciencia y expresiones culturales.		

Bloque 4. Nuevas tecnologías aplicadas al dibujo técnico		
<i>Estándar de aprendizaje</i>	<i>Contribución a la adquisición de competencias básicas</i>	
1.1. Conocer el entorno de trabajo de software CAD, concepto, y su configuración y manejo básico (B)	CCL CMCCT CD	CAA CSC CSIEE
1.2. Realiza construcciones con programas CAD a partir de un modelo sencillo respetando dimensiones y resolviendo los problemas geométricos que se plantean. (B)	CCL CMCCT CD	CAA CSC CSIEE
CCL: Comunicación lingüística; CMCCT: Competencia matemática y competencia básicas en ciencia y tecnología; CD: Competencia digital; CAA: Aprender a aprender; CSC: Competencias sociales y cívicas; CSIEE: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor; CCEC: Conciencia y expresiones culturales.		



2º de BACHILLERATO

1 SECUENCIA Y TEMPORALIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS.

Se conserva la distribución por bloques establecida en el currículo de la administración, si bien se traslada al primer trimestre los sistemas de representación (Diédrico I) que no se pudo ver en primer curso, recuperando.

PRIMER TRIMESTRE:

Bloque 1. Sistemas de representación

-Sistema Diédrico I: (parte recuperada de los contenidos de primero)

- Punto, recta y plano.
- Resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo, perpendicularidad y distancias. -
- Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas.
- Abatimiento de planos. Determinación de sus elementos. Aplicaciones.

-Sistema Diédrico II:

- Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones.
- Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones.
- Construcción de figuras planas.
- Afinidad entre proyecciones.
- Problema inverso al abatimiento.
- Cuerpos geométricos en sistema diédrico: Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares.
- Determinación de sus secciones principales.
- Representación de prismas y pirámides. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos.
- Intersecciones.
- Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas.

-Sistema axonométrico ortogonal:

- Posición del triedro fundamental.
- Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema.
- Determinación de coeficientes de reducción.
- Tipología de las axonometrías ortogonales. Ventajas e inconvenientes.
- Representación de figuras planas. Representación simplificada de la circunferencia.
- Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones.

Sistema cónico:

- Elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual.
- Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales.
- Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos.
- Representación simplificada de la circunferencia.
- Representación de sólidos en los diferentes sistemas.



SEGUNDO TRIMESTRE:

Bloque 2. Geometría y Dibujo técnico

- Resolución de problemas geométricos: Proporcionalidad. Teorema del cateto y de la altura
- Sección áurea. El rectángulo áureo. Aplicaciones.
- Semejanza y equivalencia. Construcción de figuras planas equivalentes.
- Transformaciones geométricas: Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.
- Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipse afín a una circunferencia. Aplicaciones.
- Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias.
- 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.
- 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 curvas cíclicas y evolvente. Aplicaciones.

TERCER TRIMESTRE:

Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos

- Elaboración de bocetos, croquis y planos.
- El proceso de diseño/fabricación: perspectiva histórica y situación actual.
- El proyecto: tipos y elementos. Planificación de proyectos. Identificación de las fases de un proyecto.
- Programación de tareas. Elaboración de las primeras ideas. Dibujo de bocetos a mano alzada y esquemas.
- Elaboración de dibujos acotados. Elaboración de croquis de piezas y conjuntos.
- Elaboración de perspectiva cónica y axonométrica para reforzar el proyecto.
- 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

2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Bloque 1. Sistemas de representación

1. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la “visión espacial”, analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.



2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.

3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.

Bloque 2. Geometría y Dibujo técnico

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

2. 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.

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

Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos

1. Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.

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.

3 ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

Los siguientes estándares de aprendizaje se gradúan según se consideren **básicos (B)**, de grado **intermedio (M)** o **avanzados (A)**.

Según la norma, para valorar el desarrollo competencial del alumnado, serán los estándares de aprendizaje evaluables, como elementos de mayor concreción, observables y medibles, los que, al ponerse en relación con las competencias clave, permitirán graduar el rendimiento o desempeño alcanzado por el alumnado en cada una de ellas.

A su vez, al relacionar los estándares de aprendizaje evaluables con las competencias, se identifican aquellas competencias que se desarrollan a través de la materia de dibujo técnico



Bloque 1. Sistemas de representación		
Estándar de aprendizaje	Contribución a la adquisición de competencias básicas	
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. (B)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
1.2. Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas. (B)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
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. (A)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
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. (A)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
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., (M)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
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. (M)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
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. (A)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
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. (A)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
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. (B)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
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. (B)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías. (A)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
CCL: Comunicación lingüística; CMCCT: Competencia matemática y competencia básicas en ciencia y tecnología; CD: Competencia digital; CAA: Aprender a aprender; CSC: Competencias sociales y cívicas; CSIEE: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor; CCEC: Conciencia y expresiones culturales.		

Bloque 2. Geometría y Dibujo técnico		
Estándar de aprendizaje	Contribución a la adquisición de competencias básicas	
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. (B)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC



1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión. (B)	CCL CMCCT CD	CAA
1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos. (A)	CCL CMCCT CD	CAA
1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos. (B)	CCL CMCCT CD	CAA
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. (M)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
2.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones... (A)	CCL CMCCT CD	CAA
2.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas. (B)	CCL CMCCT CD	CAA
2.3. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada. (M)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
3.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones. (B)	CCL CMCCT CD	CAA
3.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado. (M)	CCL CMCCT CD	CAA
3.3. Traza curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia (B)	CCL CMCCT CD	CAA CCEC
CCL: Comunicación lingüística; CMCCT: Competencia matemática y competencia básicas en ciencia y tecnología; CD: Competencia digital; CAA: Aprender a aprender; CSC: Competencias sociales y cívicas; CSIEE: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor; CCEC: Conciencia y expresiones culturales.		



Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos		
Estándar de aprendizaje	Contribución a la adquisición de competencias básicas	
1.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo técnico. (B)	CCL CMCCT CD	CAA CSC CSIEE
1.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen. (B)	CCL CMCCT CD	CAA CSC CSIEE
1.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas. (B)	CCL CMCCT CD	CAA CSC CSIEE
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. (A)	CCL CMCCT CD	CAA CSC CSIEE
2.1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización (B)	CCL CMCCT CD	CAA CSC CSIEE
2.2. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad. (A)	CCL CMCCT CD	CAA CSC CSIEE
2.3. Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado. (A)	CCL CMCCT CD	CAA CSC CSIEE
2.4. Presenta los trabajos de Dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados. (M)	CCL CMCCT CD	CAA CSC CSIEE
CCL: Comunicación lingüística; CMCCT: Competencia matemática y competencia básicas en ciencia y tecnología; CD: Competencia digital; CAA: Aprender a aprender; CSC: Competencias sociales y cívicas; CSIEE: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor; CCEC: Conciencia y expresiones culturales.		



PLANES DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN

Con la finalidad de que los alumnos recuperen los aprendizajes imprescindibles que no hayan alcanzado durante el curso 2019/2020 y alcancen los objetivos previstos en cada etapa educativa, según establece el Apartado Décimo de la Instrucción de 6 de julio de 2020, de la Dirección General de Centros, Planificación y Ordenación Educativa, por la que se unifican las actuaciones de los centros docentes que imparten enseñanzas no universitarias en Castilla y León correspondientes al inicio del curso escolar 2020/2021, se indican a continuación el plan de refuerzo y recuperación por parte de este departamento:

Como consecuencia de la suspensión de las clases presenciales desde el 13 de marzo del 2020 a causa de la pandemia del **coronavirus Covid-19**, siguiendo las pautas marcada por la instrucción de 17 de abril de 2020, de la dirección general de centros, planificación y ordenación educativa de la Consejería de Educación de la Junta de Castilla y León, relativa al desarrollo de la actividad educativa durante el tercer trimestre y la evaluación final del curso académico 2019-2020, se procedió por parte del departamento a establecer las adaptaciones de la programación al nueva situación, indicado el modo de proceder en los distintos aspectos en que la programación ordinaria no pudo desarrollarse con normalidad. Tales actuaciones se han reflejado en un anexo a la programación 19-20 y en la memoria del curso 19-20.

CONTENIDOS NO IMPARTIDOS EN EL CURSO 2019/2020	VER ANEXO I
---	--------------------

ESTRATEGIAS DE TRABAJO PARA EL DESARROLLO DE ESTOS CONTENIDOS

La peculiar distribución de la materia de Educación Plástica visual y audiovisual a lo largo de la ESO de por sí contribuye poco a la continuidad de la materia de un curso a otro: es una materia obligatoria en 1º, en 2º no se imparte, y en tercero y cuarto es optativa.

Así las cosas, se hace bastante complicado hallar un espacio y un tiempo para que los alumnos recuperen los contenidos sin cursar este año la asignatura y sin que ello suponga un aumento excesivo de la carga lectiva. Los alumnos que cursaron 1º el año pasado, no cursaran plástica hasta 3º y siempre que la elijan como optativa. Los alumnos de tercero que no hayan elegido la optativa de cuarto tampoco tendrán la posibilidad de recuperar los contenidos ni de ser evaluados sin que ello les suponga un trabajo y esfuerzo extra a sumar al currículo del año en curso. De hecho, solamente a los alumnos de 4º que han continuado la optativa de tercero, se les podrá incluir en la programación de este año buena parte de los contenidos no vistos y que, por suerte, se complementan bastante bien con los ordinarios del curso actual, y podrán desarrollar en las horas destinadas a esta materia.

Se impartirán normalmente aquellos contenidos del año pasado que ya tenían una relación directa con los del curso actual. Simplemente se valorará el tomar un punto de inicio más elemental de la materia en cuestión. Si, por el contrario, lo contenidos no vistos no forman parte de la programación del curso actual de tratarán de modo que se integren en la programación, aunque haya que comprimirlos y tratarlos de manera más básica.

En cualquier caso este incremento no debería repercutir de manera significativa en el volumen de trabajo que el alumnado dedique a la asignatura.

En el caso de bachillerato, con una EBAU al final de la etapa y con un temario bastante más cerrado, se hará



un esfuerzo por recuperar el tiempo de docencia perdido del año pasado procurando que las tareas de repaso y de práctica se realicen más en casa y se emplee el tiempo presencial a despejar dudas y a avanzar en los contenidos. Para ello se cuenta con el canal de TEAMS como apoyo complementario y párelo a las clases presenciales.

MECANISMOS DE EVALUACIÓN DEL ALUMNADO.

Los contenidos pendientes del curso anterior se procuraran tratar durante el **primer trimestre** de este año, en la evaluación continua con el resto de contenidos propios del curso actual.

Por lo argumentado en el apartado anterior, solamente aquellos alumnos que continúen su matrícula en EPVA en 4 son susceptibles de recibir una recuperación y por tanto de que se les evalúe de estos contenidos. Afortunadamente la mayoría de los bloques de contenidos de EPVA se replican en cada nivel de manera que se profundiza en cada concepto conforme se avanza de curso. Gracias a ello, la integración de los contenidos no vistos y el desarrollo de los ya programados se evaluarán empleando los mismos procesos ordinarios de evaluación continua y que se reflejan y ponderan en el apartado correspondiente de la actual programación:

Entrega de trabajos, exámenes puntuales, valoración de la actitud, aplicación práctica de los conocimientos teóricos....etc.

En el caso de segundo de Bachillerato, se establecerán los exámenes correspondientes a la materia no vista en primero y se emitirá una nota de evaluación acorde con los criterios ordinarios establecidos por el departamento.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD (ESPECIAL ATENCIÓN A LAS NECESIDADES DEL ALUMNADO ACNEAE Y CON DIFICULTADES POR BRECHA DIGITAL)

Tal y como se contempla en los apartados ordinarios de esta programación, se apuntan las actuaciones que se han desarrollado durante el confinamiento del curso pasado y que se desarrollarán a largo de este curso:

Especialmente se tendrá en cuenta las posibilidades de acceso de cada alumno a las plataformas con las que el profesorado se comunica, así como el resto de recursos necesarios, espacios, tiempos etc. Para ello se configurarán los grupos de docencia ON-LINE en la plataforma TEAMS y se comprobará cuanto antes que los alumnos tengan acceso.

En estos casos, tanto los plazos como el resto de variables serán flexibles y se estará atento a las dificultades que cada alumno pudiera encontrar. **Se comunicará específicamente al equipo directivo la relación de alumnos que no hayan podido contactar durante un posible confinamiento o que tengan algún problema especial** que el profesorado no pueda resolver con sus medios. En algún caso extremo se le puede facilitar el envío de material por algún medio físico, en coordinación con el tutor y la dirección.

En casos de docencia a distancia la atención a alumnos con necesidades especiales presentan una dificultad añadida pues su autonomía es más limitada. Para paliar en lo posible este inconveniente se actuará sobre los siguientes aspectos:

Los **contenidos**: Aparte de los aspectos reflejados en la programación ordinaria se adaptan los contenidos, simplificando aquellas que pudieran representar un problema, centrando los mismos en objetivos mínimos y actividades de repaso.

La programación de aula: Adaptación de los contenidos, pudiéndose simplificar o hacer más complejas, a partir de los objetivos mínimos y actividades de ampliación y refuerzo.



La metodología: Los alumnos con desfase curricular suelen requerir una enseñanza más estructurada y con menos opciones, menos abierta. Si en caso de confinamiento, se detecta especial dificultad en alguna actividad se simplificará para aquellos alumnos que así lo requieran, tal como se hacía de manera presencial. Las dificultades puntuales (problemas con el idioma, acnes...) se tratarán de la manera más personalizada posible de modo que se incremente el **aprendizaje de vocabulario específico en el caso de que existan barreras idiomáticas** y se intentará recurrir a **conocimientos y habilidades básicas** en situaciones de desfase curricular. En todo caso, se abordarán en coordinación con el Departamento de Orientación.

Los materiales: En ciertas actividades, los alumnos que así lo requieran utilizarán unos materiales adaptados a sus capacidades. Como es más que probable que en un escenario de confinamiento no se tenga acceso a los materiales idóneos, siempre se establecerán alternativas que propicien el desarrollo de unos mínimos trabajos prácticos. Algunas actividades se modificarán y otras directamente no se podrán realizar. Se promueve el empleo de materiales económicos y reciclados.



CONCRECIÓN DE LAS MEDIDAS ESPECÍFICAS PARA APLICAR EN LA ENSEÑANZA A DISTANCIA EN CASO DE CONFINAMIENTO PROLONGADO.

Aunque algunos aspectos ya se han tratado en los apartados correspondientes de la programación. Se compilan en este

Cuadro recopilatorio

MEDIDAS			RESPONSABLES
Identificación de los contenidos y criterios de evaluación de cada asignatura que resulten básicos para el desarrollo de las competencias del alumnado, los cuales tendrán carácter prioritario.	Los contenidos básicos se indican en la relación de contenidos de cada curso con el texto CONTENIDO BÁSICO en la ESO y con el texto (B) en bachillerato		El profesor de la asignatura supervisado por el JEFE de Departamento
Decisiones metodológicas y didácticas relacionadas con la educación a distancia	<p>Planteamientos claros y ordenados en cuanto a la organización y funcionamiento de las comunicaciones.</p> <p>Solucionar y establecer alternativas en aquellos casos en que los medios no sean los deseados.</p> <p>Fomentar la autonomía y capacidad de organización y responsabilidad de los alumn@s.</p> <p>Establecer flexibilidad en los tiempos.</p> <p>Coordinación con el resto de profesores para hacer conexiones en directo ordenadas, y no excesivas.</p> <p>Diseñar actividades basadas en medios lúdicos que hagan más ameno el desarrollo de los contenidos y se favorezca la creación analógica como descongestión de la sobreexposición digital.</p> <p>Fomento del respeto al <u>derecho de desconexión</u> por parte de profesores y alumnos.</p> <p>Mantener un estructura de trabajo constante: planteamiento o explicación, ejemplos, planteamiento de la actividad, aportación de materiales de apoyo y complementarios, plazos, correcciones y comentarios particulares y grupales, exposición y reflexiones grupales sobre el trabajo realizado.</p>		El profesor de la asignatura supervisado por el JEFE de Departamento
Relación de materiales y recursos de desarrollo curricular a utilizar en	Material informático particular del profesorado.	-PC -Impresora -Web cam y micrófono, -Auriculares, etc	El profesor de la asignatura supervisado por el JEFE de



enseñanza no presencial.	Comunicaciones desde el domicilio del profesor y/o desde el propio centro	Conexión doméstica a internet y smarthphone particular de cada profesor.	Departamento
		Equipos informáticos del centro y conexiones a internet del centro	
		Software para trabajo grupal (TEAMS)	
	Materiales digitales elaborados por los propios profesores.	Videos, pps ... fichas imprimibles Trabajos de alumnos de cursos anteriores.	
	materiales específicos de la materia procedentes de fuentes externas	webs educativas canales youtube, vimeo, slideshare,	
	Materiales para elaboración de cuestionarios dinámicos y gamificados	Kahoot	
Materiales de trabajo básicos, específicos del dibujo y de la plástica propios de cada alumno.	Son los mismos que manejan en el aula de manera habitual.		
Estrategias e instrumentos para la evaluación de los aprendizajes del alumnado y criterios de calificación, en modalidad a distancia.	<p>En todo caso, y para no perjudicar al alumnado, en casos de ausencias por confinamiento se tendrá en cuenta las circunstancias particulares conocidas que puedan haber afectado al normal rendimiento del alumnado en esta especial situación.</p> <p>En estas situaciones los criterios y sistemas de calificación se verán alterados del siguiente modo:</p>		El profesor de la asignatura supervisado por el JEFE de Departamento
	<p>Los trabajos y actividades individuales realizadas en casa. Se trabajará desde la plataforma <i>TEAMS</i> La corrección de los ejercicios se basará en la correcta ejecución del ejercicio y la presentación del trabajo en tiempo y forma. Los plazos de entrega serán flexibles aunque se marcará un ritmo lógico de entrega. Se tendrá en cuenta las dificultades que cada alumno tenga para la ejecución y/o entrega de los trabajos. **(usar un trabajo de otra persona , u otro tipo de fraude similar, supondrá el suspenso con CERO en el trabajo.</p>	Del 80% al 100%	
	<p>Los exámenes que se consideren convenientes, en el caso de que se realicen se harán por viseo llamada si fuese posible o cuestionarios a través de aplicaciones como <i>MICROSOFT FORMS o similar</i> El profesor podrá sustituir los exámenes por cuestionarios on-line para que el alumno explique cómo ha realizado un trabajo concreto. * En la nueva situación los exámenes tendrán un peso menor</p>	Hasta un 20%	
	<p>ACTITUD: la participación activa e interesada, la aportación de ideas, además de la motivación y la evolución del alumno a lo largo del curso. En este apartado se valorará positivamente la participación activa en la formación a distancia durante el confinamiento</p>	Subirá o bajará la nota hasta un 25%	



<p>Actividades de recuperación de los conocimientos y competencias no adquiridas a realizar de forma no presencial.</p>	<p>Cuando se considere que un alumno/a no ha adquirido los conocimientos suficientes para superar la materia, <u>Los alumnos serán atendidos por el profesor que les da clase en el curso actual.</u> En caso de no cursar la asignatura en el curso actual, <u>será el profesor que imparte el nivel pendiente durante este curso académico</u> el encargado de su seguimiento.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El profesor responsable se entrevistará con cada alumno y le entregará las tareas a realizar y las instrucciones para recuperar la asignatura. Estas tareas estarán basadas en el desarrollo de los contenidos básicos. 2. Se establecerán unas fechas límite de entrega y se comunicarán al alumno. 3. Los trabajos se asignarán y entregarán a través de la plataforma TEAMS. Si el alumno no entregara algún trabajo en el plazo establecido sin una justificación razonable, se comunicará a la familia y al tutor para verificar si existe algún impedimento. En caso de no respuesta se comunicará a los padres el abandono de la asignatura y las consecuencias académicas de esta situación.. 4. El profesor encargado del seguimiento podrá exigir, previo aviso, la realización de un examen o cuestionario sobre los contenidos mínimos de la asignatura el medio puede ser una entrevista <i>on line</i> si ello es viable o un cuestionario tipo <i>Microsoft Forms</i> <p>Al final de curso, el profesor determinará en la sesión de evaluación de alumnos con materias pendientes si el alumno ha alcanzado o no los objetivos mínimos para aprobar el área pendiente. En el caso de no superar una asignatura pendiente durante el curso el alumno se podrá presentar a las pruebas de Septiembre.</p>	<p>El profesor de la asignatura supervisado por el JEFE de Departamento</p>
<p>Actividades y recursos de atención a la diversidad de forma no presencial.</p>	<p>Especialmente se tendrá en cuenta las posibilidades de acceso de cada alumno a las plataformas con las que el profesorado se comunica, así como el resto de recursos necesarios, espacios, tiempos, etc. Para ello tanto los plazos como el resto de variables serán flexibles y se estará atento a las dificultades que cada alumno pudiera encontrar. Se comunicará específicamente al equipo directivo el nombre de aquellos alumnos que no hayan podido contactar durante un posible confinamiento o que tengan algún problema especial que el profesorado no pueda resolver.</p> <p>La atención a la diversidad debe afectar a estos aspectos:</p> <p>Los contenidos: Aparte de los aspectos reflejados en la programación ordinaria se adaptan los contenidos, simplificando aquellas que pudieran representar un problema, centrando los mismos en <u>objetivos mínimos y actividades de repaso</u>, o hacer más complejas con <u>actividades de ampliación</u>.</p> <p>La metodología: Si en caso de confinamiento, se detecta especial dificultad en alguna actividad se simplificará para aquellos alumnos que así lo requieran, tal como se hacía de manera presencial. Las dificultades puntuales (problemas con el idioma, acnees...) se tratarán de la manera más personalizada posible de modo que se incremente el aprendizaje de vocabulario específico en el caso de que existan barreras idiomáticas y se intentará recurrir a conocimientos y habilidades mínimas en situaciones de desfase curricular. En todo caso, se abordarán en coordinación con el Departamento de Orientación. Igualmente se proporcionará actividades de ampliación a aquellos alumnos que manifiesten una mayor capacidad de desarrollo en alguna competencia.</p> <p>Los materiales: En ciertas actividades, los alumnos que así lo requieran utilizarán unos materiales adaptados a sus capacidades. Como es más que probable que en un</p>	<p>El profesor de la asignatura supervisado por el JEFE de Departamento</p>



	escenario de confinamiento no se tenga acceso a los materiales deseados, siempre se establecerán alternativas que propicien el desarrollo de unos mínimos trabajos prácticos. Algunas actividades se modifican y otras directamente no se podrán realizar. Se promueve el empleo de materiales reciclados.	
--	--	--

En Carrión de los Condes, Octubre de 2020

Fdo.:

Juan Carlos Matilla

Fdo.:

Felipe Mittelbrunn



ANEXO I

INFORMACIÓN SOBRE LOS CONTENIDOS DESARROLLADOS EL CURSO 19-20 EN LOS NIVELES DE ESO y BACHILLERATO

CONTENIDOS IMPARTIDOS ANTES DEL CONFINAMIENTO de marzo de 2020:

PRIMER CURSO

Todos excepto los referidos al dibujo técnico y delineación.

Los contenidos no impartidos en 1º ESO se revisan con más profundidad en 3º Curso, por lo que no es necesario establecer medidas específicas para su recuperación por parte del alumnado.

CONTENIDOS A PARTIR DEL CONFINAMIENTO

Durante los periodos no presenciales se reforzaron los aprendizajes previos, con el objeto de mejorar la pericia de los alumnos y las competencias de trabajo autónomo.

CONTENIDOS A PARTIR DEL CONFINAMIENTO de marzo de 2020:

TERCER CURSO

Hasta el momento de la suspensión de las clases presenciales se han visto los siguientes

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.

Polígonos 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.

Tangencias y su aplicación en el mundo del diseño. Óvalos, ovoides y volutas como aplicación de tangencias. Espirales.

Elementos configurativos de los lenguajes visuales:

El punto

la línea

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.

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.

Las texturas. Expresividad de las texturas. Texturas visuales y táctiles. Texturas orgánicas y geométricas. Texturas naturales y



artificiales.

Elaboración de **texturas visuales** y táctiles.

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.

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)

CONTENIDOS A PARTIR DEL CONFINAMIENTO:

En cuanto a los contenidos, se procurará abarcar todos contenidos los programados, procurando que, al menos, a un nivel elemental, se vean todos los bloques que se detallan a continuación.

La metodología aplicada desde el confinamiento en el desarrollo de los contenidos ha sido eminentemente práctica, el profesor proporcionó los materiales de información para los alumnos, predominado el material audiovisual, consistente en videos de realización propia con explicaciones para realizar cada tarea, apoyados por enlaces a internet como apoyo, ampliación o complemento de las explicaciones. Así mismo se proporcionó modelos imprimibles sobre los que trabajar y la opción alternativa para quien no pudo imprimir tales documentos.

Selección de contenidos según el criterio de trabajar aquellos que sean factibles desarrollar a distancia, los que no se vean en 4º curso y la actividades que mejor se adapten a trabajar las competencias básicas

Ejercicios de repaso de conceptos vistos en clase	Simetrías: buscar y fotografiar y objetos que presenten simetrías	realizado
	Redes modulares buscar y fotografiar y objetos con una organización modular	
	Trazados geométricos básicos. Ejercicio creativo de paralelas y perpendiculares	realizado
	Polígonos regulares y tangencias creativos	realizado



<p>La proporción. La proporción en el arte, en el diseño y en la naturaleza. <i>La proporción en la figura humana</i> Módulos de unidad empleados para la representación de la figura humana a lo largo de la historia. El ser humano como unidad de medida.</p>	<p>Realización de dibujos de figura humana.</p> <p>-Canon de 8 cabezas</p> <p>-Dibujo del rostro</p> <p>-Dibujo de expresiones</p>	<p>realizado</p>
<p>Representación del volumen. Incidencia de la luz en la percepción, luces y sombras. La línea y la mancha como aproximación al claroscuro.</p>	<p>Fotos de sombras</p>	<p>realizado</p>
	<p>Mano en silueta simulando volumen 3D</p>	<p>realizado</p>
<p>El color. <i>El color como fenómeno físico y visual.</i> Mezclas aditivas y sustractivas. Color luz y color pigmento. Colores primarios, secundarios y terciarios. Círculo cromático. <i>Interacción de los colores:</i> Colores complementarios. Tono, valor y saturación. Armonías y contrastes cromáticos. Gammas cromáticas. Sensibilidad entre los estímulos cromáticos. Visibilidad de los colores. <i>Valor expresivo.</i> Simbología y uso cultural.</p>	<p>-Imagen abstracta con mezcla de colores (se usan solo primarios)</p> <p>-Interpretación de obra de arte alterando el color y sus variables</p> <p>-Búsqueda de imágenes en las que se aprecie el simbolismo cultural del color. (x 4)</p>	
<p>La función descriptiva de las imágenes: 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.</p> <p>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.</p>	<p>Representación básica de vistas y perspectiva isométrica</p> <p>(también se ha visto en tecnología)</p>	
<p>Imágenes expresivas: 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.</p>	<p>Búsqueda de autorías de obras de arte, localización en el tiempo</p> <p>Día de los museos</p>	<p>realizado</p>
	<p>-Versión de obra de arte cambiando el estilo.</p>	



<p>La percepción visual y observación. Principios de la percepción visual. Ilusiones ópticas.</p> <p>La comunicación visual. Significado y significante. Iconicidad y abstracción. Símbolos y signos en los lenguajes visuales. Lectura de imágenes. Exploración de los posibles significados de una imagen según su contexto expresivo y referencial y descripción de los modos expresivos.</p> <p>Elementos de la comunicación visual y audiovisual. Funciones de la comunicación: descriptiva, informativa, expresiva, (estética), publicitaria (exhortativa) y narrativa. Tipos de lenguajes visuales y audiovisuales según su función.</p> <p>Representación personal de ideas (en función de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y mostrando iniciativa, creatividad e imaginación.</p> <p>Imágenes con función informativas y publicitarias: Signos convencionales y señales. Anagramas, logotipos, marcas y pictogramas.</p> <p>La función publicitaria de las imágenes: 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.</p> <p>La función narrativa de las imágenes: Los lenguajes visuales. La imagen fija. La fotografía. La ilustración. El comic 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.</p>	<p>Estos Contenidos se ven de nuevo en 4º curso.</p> <p>Pasan a segundo plano en este curso y se tratarán si el tiempo lo permite.</p>
--	--

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

CUARTO CURSO

Hasta el momento de la suspensión de las clases se han visto los siguientes contenidos

<p>El dibujo técnico en la comunicación visual: ámbito de uso de los distintos sistemas.</p> <p>Sistemas de representación del volumen y de las formas tridimensionales. Fundamentos del sistema y representación de piezas: Sistema diédrico. Sistema axonométrico. Sistema cónico.</p> <p>Construcciones geométricas y resolución de problemas Cuadriláteros y polígonos regulares. Tangencias y enlaces. Curvas cónicas. Aplicación de la geometría plana en el mundo del diseño. desarrollos</p> <p>Sintaxis de los lenguajes visuales del diseño (gráfico, interiorismo, modas...) y la publicidad. Reconocimiento y lectura de imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Reconocimiento y lectura de representaciones bidimensionales y tridimensionales de objetos y artefactos técnicos y de obras arquitectónicas y urbanismo. Comparación de la forma.</p> <p>Módulos y composiciones modulares en el plano y en el espacio.</p> <p>Diseño gráfico. La imagen corporativa. Los valores funcionales y estéticos en las artes aplicadas: fundamentos del diseño. Técnicas</p>
--



de expresión gráfico-plásticas aplicadas al diseño.

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). Utilización de programas informáticos aplicados al mundo del diseño. Dibujo lineal. Diseño gráfico.

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**. Interacción entre los distintos lenguajes: plástico, musical, verbal, gestual.

Técnicas de expresión gráfico-plástica: dibujo artístico, volumen y pintura. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Realización de experiencias de experimentación con materiales diversos.

Reconocimiento y lectura de imágenes de la **publicidad**. Elaboración de un proyecto de diseño publicitario. 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

El cómic. Elementos. Cine. Elementos cinematográficos.

CONTENIDOS A PARTIR DEL CONFINAMIENTO:

En cuanto a los contenidos, se procuró abarcar todos contenidos los programados, procurando que, al menos, a un nivel elemental, se viesen todos los bloques que se detallan a continuación.

La metodología aplicada desde el confinamiento en el desarrollo de los contenidos ha sido eminentemente práctica, el profesor proporcionó los materiales de información para los alumnos, predominado el material audiovisual, consistente en videos de realización propia con explicaciones para realizar cada tarea, apoyados por enlaces a internet como apoyo, ampliación o complemento de las explicaciones. Así mismo se proporcionó modelos imprimibles sobre los que trabajar y la opción alternativa para quien no pudo imprimir tales documentos.

Selección de contenidos según el criterio de trabajar aquellos que sean factibles desarrollar a distancia, y las actividades que mejor se adapten a trabajar las competencias básicas

El cómic. Elaboración	-Crear un personaje -Estudiar expresiones -Estudiar tipos de planos -Escaleta de una historia -Realización del comic	realizado
Construcciones geométricas y resolución de problemas Cuadriláteros y polígonos regulares. Aplicación de la geometría plana en el mundo del diseño. Desarrollos de cuerpos. Packaging	-Diseño y elaboración y de un envase a partir del desarrollo en 2D.	realizado
Concepto de canon, medida o módulo. Proporcionalidad y escalas. Estudio de proporciones en el arte. Posibilidades	Reproducción a escala de un dibujo mediante la cuadrícula	



expresivas: desproporciones y deformaciones . Aplicación de escalas en el mundo del diseño tridimensional	Anamorfosis, deformación	
El color . El color. Simbolismo y psicología del color según cada campo: industrial, artístico, señales. Incidencia del color en la composición: relatividad y apreciaciones objetivas y subjetivas. El color como configurador de distintos ambientes. Escalas cromáticas y acromáticas. Mezclas ópticas. Contraste mezclado. Colores fríos y cálidos. Armonía y discordancia. El color de los materiales, y cómo afectan a la percepción de la forma volumétrica. Experimentación con el color de los materiales.	-objetos de color. Reunir objetos de un mismo color (primarios y secundarios blanco y negro) y fotografiar con instrucciones precisas.	realizado
	-Búsqueda de imágenes con valor simbólico del color. -Obras de arte. comentario sobre el color	
La composición . Plano básico, centro visual, leyes de composición. Esquemas de movimiento y líneas de fuerza.	Marcar líneas compositivas sobre obras de arte conocidas	
Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes períodos artísticos.	Concursillo sobre obras de arte -Búsqueda de autorías de obras de arte, localización en el tiempo 18 mayo Día de los museos	realizado
. La fotografía. Estilos y géneros fotográficos. Cine. Elementos cinematográficos. Labor de equipo en la creación cinematográfica. La televisión. Comunicación de masas . Reconocimiento y lectura de imágenes de vídeo y multimedia. Sintaxis del lenguaje cinematográfico y videográfico . Elaboración de documentos multimedia. Aplicación de la imagen animada en formas multimedia.	Reconocimiento del lenguaje visual a través de las distintas funciones de las imágenes y la aplicación de estos conceptos a la selección y clasificación de fotografías con distintas finalidades.	realizado
	Práctica de animación con el móvil	
Lenguaje visual: Función descriptiva y expresiva de las imágenes. La ilustración de textos .	Ilustrar un texto breve con imágenes de factura propia.	realizado
La textura . Texturas naturales y artificiales. La utilización de técnicas específicas (tramas, plantillas) para crear efectos de texturas. Texturas en el arte y en el diseño. Texturas geométricas. Incidencia de la luz y el color en la percepción de las texturas.	Se vio ya en tercero *Si da tiempo se puede trabajar las formas volumétricas mediante el plegado	



<p>Grabado y técnicas de estampación Interés por la búsqueda de información, materiales, soportes, técnicas y herramientas para conseguir un resultado concreto.</p>	<p>*Al no tener un taller y materiales adecuados se hace muy complicado tocar este tema de manera práctica en casa. Si se dispone de tiempo se hará un acercamiento teórico a las técnicas de estampación</p>
---	---

DIBUJO TÉCNICO

1º DE BACHILLERATO

El temario se ha completado en su totalidad la parte de geometría plana y se ha podido ver durante el confinamiento algo de sistemas de representación (axonometría y caballera). Ha quedado pendiente para segundo la parte de primero del sistema diédrico y el apartado final de proyectos que se verá en 2º.

2º DE BACHILLERATO

El temario se ha completado a excepción del apartado de diseño de AutoCAD Se ha dispuesto de tiempo suficiente para repasar de manera global aquellos bloques en que los alumnos manifestaban tener alguna mayor dificultad.

Durante el confinamiento se ha visto la parte de proyecto. Croquización y normalización