

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA  
DEPARTAMENTO DE DIBUJO  
Curso 2020/21**

## ÍNDICE

Profesores del Departamento en el curso académico y materias que imparten

### **Educación Plástica, Visual y Audiovisual**

1. Introducción
2. Objetivos Generales de la ESO
3. Contenidos
  - 3.1. Contenidos 1º ESO
  - 3.2. Contenidos 3º ESO
  - 3.3. Contenidos 4º ESO
  - 3.4. Contenidos de la asignatura Taller de Artes Plásticas
4. Competencias básicas
5. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables
6. Distribución temporal de los contenidos de las materias de cada curso
7. Metodología didáctica
8. Atención a la diversidad
9. Procedimientos de evaluación del aprendizaje de los alumnos
10. Criterios generales de calificación para todos los cursos de la ESO
11. Recuperación de asignaturas pendientes para los alumnos de ESO
12. Fomento a la lectura
13. Actividades complementarias y extraescolares

### **Dibujo Técnico Bachillerato**

14. Introducción
15. Objetivos generales
16. Contenidos
  - Contenidos Dibujo Técnico I
  - Contenidos Dibujo Técnico II
17. Competencias básicas
18. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables
19. Distribución temporal de los contenidos de las materias de cada curso
20. Metodología didáctica
21. Criterios de calificación
22. Actividades de recuperación

## **PROFESORES DEL DEPARTAMENTO Y ASIGNATURAS QUE IMPARTEN**

ELENA GONZÁLEZ SÁNCHEZ

- Imparte la asignatura de EPV a dos grupos de 1º ESO (C y D)
- EPV a un grupo de 3º(D) ESO

MARÍA TERESA VENEROS GARCÍA

- EPV a un grupo de 1º ESO
- EPV a un grupo de 3º ESO
- Taller de Artes Plásticas 3º ESO
- Dibujo Técnico I
- Educación a Distancia: Dibujo técnico I y II. Educación Artística I
- Tutoría 1º ESO

ANA GARCÍA GALINDO

- Jefatura de Departamento
- EPV en un grupo de 1º ESO
- EPV en un grupo de 3º ESO
- Taller de Artes Plásticas 3º ESO
- EPV en 4º ESO
- Dibujo Técnico II
- Tutoría 1º ESO

**PROGRAMACIÓN DE EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL  
EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA  
1º, 3º y 4º ESO**

## 1. INTRODUCCIÓN

Esta materia ha experimentado durante los últimos decenios grandes cambios, no tanto en la cantidad de nuevos contenidos como en la evolución de técnicas y medios, a través de los cuales ésta se desarrolla. El acceso al mundo de las imágenes, sus posibilidades de manipulación a través de distintos medios tecnológicos cada día más globalizados, la facilidad en la creación de nuevas formas, la popularización de nuevos instrumentos para la creación artística hace que tanto los objetivos y los contenidos como también la metodología de trabajo sean susceptibles de cambios continuos.

La Educación Plástica Visual y Audiovisual tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales para comprender la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos que se perciben a través de estímulos sensoriales.

Al mismo tiempo, busca potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional, favorecer el razonamiento crítico ante la realidad plástica, visual y social, dotar de las destrezas necesarias para usar los elementos plásticos como recursos expresivos y predisponer al alumnado para el disfrute del entorno natural, social y cultural.

Como cualquier otro lenguaje, el lenguaje plástico-visual necesita de dos niveles interrelacionados de comunicación: saber ver para comprender y saber hacer para expresarse. Todo ello con la finalidad de comunicarse, producir, crear y conocer mejor la realidad y a uno mismo para transformarla y transformarse, en definitiva: para humanizar la realidad y al propio ser humano como eje central de la misma.

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

- Saber hacer para expresarse, necesita del saber anterior y pretende que el alumnado desarrolle una actitud de indagación, producción y creación. Han de ser capaces de realizar representaciones objetivas y subjetivas mediante unos conocimientos imprescindibles, tanto conceptuales como procedimentales, que les permitan expresarse y desarrollar el propio potencial creativo.

Los contenidos se organizan en primer ciclo en tres bloques y, en cuarto curso, en cuatro bloques de los cuales tres son los de primer ciclo.

El bloque «Expresión Plástica» experimenta con materiales y técnicas diversas en el aprendizaje del proceso de creación. Se intenta dar al alumnado una mayor autonomía en la creación de obras personales, ayudando a planificar mejor los pasos que se deben seguir en la realización de proyectos artísticos, tanto propios como colectivos. En el bloque «Comunicación Audiovisual» se analizan las características del lenguaje audiovisual desde el cual se realiza el análisis crítico de las imágenes que nos rodean. Se realiza también especial

hincapié en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la imagen. En el bloque «Dibujo Técnico» se trasladan conocimientos teórico-prácticos sobre diferentes formas geométricas y sistemas de representación y se aplican estos conocimientos a la resolución de problemas y a la realización de distintos diseños. En cuarto curso se incorpora el bloque «Fundamentos del Diseño», donde se ponen en práctica los conocimientos adquiridos en el resto de bloques, aplicándolos de manera global en las diferentes áreas del diseño.

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

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

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

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

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

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

## 2. **OBJETIVOS GENERALES DE LA ESO**

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

### 3. CONTENIDOS

#### 3.1 Contenidos 1º de ESO

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

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

## **Bloque 2. Comunicación Audiovisual**

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

## **Bloque 3. Dibujo Técnico**

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

### 3.2 Contenidos 3º ESO

#### *Bloque 1. Expresión plástica.*

- Elementos configurativos de los lenguajes visuales: El punto, la línea y el plano.
- La línea como elemento expresivo. La línea como definidora de geometría y de formas.
- Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas poligonales. Formas curvas en la naturaleza y en el arte.
- Las texturas. Expresividad de las texturas. Texturas visuales y táctiles. Texturas orgánicas y geométricas. Texturas naturales y artificiales. Elaboración de texturas visuales y táctiles.
- El color. El color como fenómeno físico y visual. Mezclas aditivas y sustractivas. Color luz y color pigmento. Colores primarios, secundarios y terciarios. Círculo cromático. Colores complementarios. Tono, valor y saturación. Armonías y contrastes cromáticos. Gammas cromáticas. Sensibilidad entre los estímulos cromáticos. Visibilidad de los colores. Valor expresivo. Simbología y uso cultural.
- Representación del volumen. Incidencia de la luz en la percepción, luces y sombras. La línea y la mancha como aproximación al claroscuro.
- La proporción. La proporción áurea en el arte, en el diseño y en la naturaleza. La proporción en la figura humana. Módulos de unidad empleados para la representación de la figura humana a lo largo de la historia. El ser humano como unidad de medida.
- La composición. Organización de la forma y su entorno en el plano. Estructura de la forma: dirección vertical, horizontal y oblicua. Esquemas compositivos. Peso visual y equilibrio. Repetición y ritmo. Módulo, ritmo, simetría, asimetría. Formas modulares bidimensionales básicas. Redes poligonales. Simplificación geométrica. Formas tridimensionales.
- Utilización de las bases de los sistemas convencionales proyectivos, con fines descriptivos y expresivos.
- Construcción de formas tridimensionales en función de una idea u objetivo con diversidad de materiales. Realización de bocetos, apuntes, esbozos y esquemas en todo el proceso de creación (desde la idea inicial hasta la elaboración de formas e imágenes), facilitando la autorreflexión, autoevaluación y evaluación.
- Representación personal de ideas (en función de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y mostrando iniciativa, creatividad e imaginación.
- Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Conocimiento y utilización de las técnicas gráfico-plásticas: técnicas secas y húmedas.

- Identificación y utilización de distintos soportes, según las intenciones expresivas y descriptivas de la representación.
- Interés por la búsqueda de nuevas soluciones Creación colectiva de producciones plásticas.
- Responsabilidad en el desarrollo de la obra o de la actividad propia (individual o colectiva).

### **Bloque2. Comunicación audiovisual**

- La percepción visual y observación. Principios de la percepción visual. Ilusiones ópticas.
- La comunicación visual. Significado y significante. Iconicidad y abstracción. Símbolos y signos en los lenguajes visuales. Signos convencionales y señales. Anagramas, logotipos, marcas y pictogramas.
- Lectura y valoración de imágenes. Exploración de los posibles significados de una imagen según su contexto artístico y referencial y descripción de los modos expresivos.
- Lectura y valoración de los referentes artísticos. Determinación de los valores plásticos y estéticos que destacan en una obra determinada (factores personales, sociales, plásticos, simbólicos, etc.) Realización de esquemas y síntesis sobre algunas obras para subrayar los valores destacables.
- Elementos de la comunicación visual y audiovisual. Funciones de la comunicación: descriptiva, informativa, estética, exhortativa. Tipos de lenguajes visuales y audiovisuales según su función.
- Los lenguajes visuales. La imagen fija. La fotografía. La ilustración. El 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.
- 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.

### **Bloque3. Dibujo técnico**

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

### 3.3 Contenidos 4º ESO

#### **Bloque 1. Expresión plástica**

- 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.
- 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.
- 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.
- La composición.  
Plano básico, centro visual, leyes de composición. Esquemas de movimiento y líneas de fuerza.
- 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.
- Interés por la búsqueda de información, materiales, soportes, técnicas y herramientas para conseguir un resultado concreto. Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes períodos artísticos.

#### **Bloque 2. Dibujo técnico.**

- El dibujo técnico en la comunicación visual: ámbito de uso de los distintos sistemas.
- 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.
- Sistemas de representación del volumen y de las formas tridimensionales.
- Fundamentos del sistema y representación de piezas: Sistema diédrico. Sistema axonométrico. Sistema cónico.
- Normalización.
- Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación en las propias

producciones.

### **Bloque 3. Fundamentos del diseño.**

- 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.
- Concepto de canon, medida o módulo.
- Proporcionalidad y escalas.
- Estudio de proporciones en el arte.
- Posibilidades expresivas: desproporciones y deformaciones.
- Aplicación de escalas en el mundo del diseño tridimensional.
- Módulos y composiciones modulares en el plano y en el espacio.
- 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.
- 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. Retoque fotográfico. Animación.
- Representación personal de ideas (partiendo de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y mostrando iniciativa, creatividad e imaginación.
- Diseño. Proceso de creación. Boceto, croquis, dibujo de taller, perspectiva y maqueta. Presentación final.

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

- Los medios y tecnologías de la información y de la comunicación.
- Técnicas de expresión grafico-plásticas aplicadas a la animación e interactividad.
- El cómic. Elementos. Elaboración.
- 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 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.

#### 4. COMPETENCIAS BÁSICAS

La materia de Educación Plástica y Visual mantiene una vinculación esencial con la competencia básica nº.6: cultural y artística, y su contribución es decisiva para el desarrollo de las restantes. Destacamos, a continuación, las relaciones con las competencias básicas recogidas en los currículos oficiales.

COMPETENCIAS BÁSICAS DEL CURRÍCULO OFICIAL	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL PROYECTO CURRICULAR
<p>1. Comunicación Lingüística</p> <p>2. Matemática</p> <p>3. Conocimiento e interacción con el mundo físico</p> <p>4. Tratamiento de la información y competencia digital</p> <p>5. Social y ciudadana</p> <p>6. Cultural y artística</p>	<p>1. Expresar emociones, vivencias, ideas mediante el lenguaje plástico y visual integrándolo con otros lenguajes y enriqueciendo así la comunicación (CB. 1, 5,6)</p> <p>2. Familiarizarse en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante los trazados geométricos, y la representación objetiva de las formas poligonales y las simétricas siendo sensibles a sus cualidades estéticas y funcionales. (CB. 2, 6)</p> <p>3. Utilizar los procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior en la planificación individual o conjunta de creaciones artísticas. (C.B. 3, 5, 7, 6)</p> <p>4. Mostrar valores relacionados con la sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias. (C.B. 3, 5, 6)</p> <p>5. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación como herramienta para la producción de creaciones visuales y fuente de consulta de forma autónoma y crítica. (C.B 4, 8)</p> <p>6. Participar en los trabajos de grupo, desarrollando actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad y rechazando discriminaciones por características personales o sociales. (CB. 1, 5)</p>

<p>7. Aprender a aprender</p> <p>8. Autonomía e iniciativa personal</p>	<p>7. Experimentar con diversas técnicas plásticas y visuales apreciando los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas propias y de los demás. (CB. 5, 6, 8)</p> <p>8. Verbalizar los procesos y la experimentación creativa tomando conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora. (CB. 5, 7, 8)</p> <p>9. Evaluar el interés y sentido de obras artísticas pertenecientes al patrimonio cultural Europeo, Español y de Castilla y León empleando con propiedad el vocabulario propio de la materia. (C.B. 1, 3, 5, 8)</p>
---	---

## 5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES QUE SE CONSIDERAN BÁSICOS

A continuación se presentan los estándares de aprendizaje que se consideran básicos para cada criterio de evaluación en cada curso.

### 1º ESO

#### **Bloque 1. Expresión plástica**

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.</p> <p>2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.</p> <p>3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.</p> <p>4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.</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. <b>CMCT</b></p> <p>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. <b>CMCT</b></p> <p>2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea. <b>CIEE</b></p> <p>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...). <b>CMCT</b></p> <p>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. <b>CCL</b></p>

<p>5 .Experimentar con los colores primarios y secundarios.</p> <p>6. Identificar y diferenciar las propiedades del color pigmento.</p> <p>7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.</p> <p>8. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</p> <p>9. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El <i>collage</i>.</p>	<p>4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito. <b>CCL</b></p> <p>4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo. <b>CMCT</b></p> <p>4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno. <b>CMCT</b></p> <p>5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis sustractiva y los colores complementarios. <b>CMCT</b></p> <p>6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento para expresar sensaciones en composiciones sencillas. <b>CMCT</b></p> <p>6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas. <b>CMCT</b></p> <p>6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color. <b>CMCT</b></p> <p>7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de <i>frottage</i>, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas. <b>CMCT</b></p> <p>8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos. <b>CAA</b></p>
--	---

	<p>9.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. <b>CAA</b></p> <p>9.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas. <b>CMCT</b></p> <p>9.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas. <b>CAA</b></p> <p>9.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales. <b>CAA</b></p> <p>9.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos. <b>CCEC</b></p> <p>9.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas. <b>CCEC</b></p> <p>9.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula <b>CAA-CSC</b></p>
--	---

**Bloque 2. Comunicación visual.**

<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>
1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes	1.1 Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos. <b>CMCT</b>
2. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	2.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. <b>CCEC</b> 2.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. <b>CCEC</b>
3. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.	3.1. Distingue símbolos de iconos. <b>CCEC</b> 3.2. Diseña símbolos e iconos. <b>CCEC</b>
4. Realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	4.1. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas. <b>CCEC</b>
5. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	5.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas. <b>CCEC</b>
6. Diferenciar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	6.1. Identifica los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual y audiovisual. <b>CCEC</b>
7. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	7.1. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales. <b>CCEC</b>

**Bloque 3. Dibujo técnico**

<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>
1. Comprender y emplear los conceptos del punto y la línea en el plano.	1.1 Traza la recta que pasan por un par de puntos, usando la regla <b>CMCT</b>
2. Construir distintos tipos de rectas, utilizando	2.1. Traza rectas paralelas, transversales y

<p>la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.</p> <p>3. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.</p> <p>4. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.</p> <p>5. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.</p> <p>6. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.</p> <p>7. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.</p> <p>8. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.</p> <p>9. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.</p> <p>10. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.</p> <p>11. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados y/o ángulos).</p> <p>12. Conocer las propiedades geométricas y</p>	<p>perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión. <b>CMCT</b></p> <p>3.1. Construye una figura lobulada de seis elementos a partir de una circunferencia, utilizando el compás. <b>CMCT</b></p> <p>4.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita. <b>CMCT</b></p> <p>5.1. Identifica los ángulos de 30º, 45º, 60º y 90º en la escuadra y en el cartabón. <b>CMCT</b></p> <p>6.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás. <b>CMCT</b></p> <p>7.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás. <b>CMCT</b></p> <p>8.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás. <b>CMCT</b></p> <p>9.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. <b>CMCT</b></p> <p>10.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos. <b>CMCT</b></p> <p>11.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.</p> <p>12.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo</p>
---	--

matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	la hipotenusa y un cateto. <b>CMCT</b>
13. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	13.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero. <b>CMCT</b>
14. Ejecutar construcciones sencillas de paralelogramos.	14.1. Construye paralelogramos sencillos: cuadrado, rectángulo y rombo. <b>CMCT</b>
15. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	15.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular. <b>CMCT</b>
16. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	16.1. Construye correctamente polígonos regulares de 3, 4, 6 y 8 lados, inscritos en una circunferencia. <b>CMCT</b>
17. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	17.1. Construye correctamente polígonos regulares de 3, 4 y 6 lados, conociendo el lado. <b>CMCT</b>
18. Estudiar los conceptos de simetrías y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	18.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones y simetrías de módulos. <b>CMCT</b>

<b>3º ESO</b>
---------------

**Bloque 1. Expresión plástica**

<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>
1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	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. <b>CCL</b>
2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el

<p>3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.</p> <p>4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.</p>	<p>paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas. <b>CCEC</b></p> <p>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. <b>CCEC</b></p> <p>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...) <b>CCEC</b></p> <p>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. <b>CCL</b></p> <p>4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito. <b>CCEC</b></p> <p>4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo. <b>CMCT</b></p> <p>4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato,</p>
--	---

<p>5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.</p> <p>6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.</p> <p>7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.</p> <p>8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.</p>	<p>proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno. <b>CMCT</b></p> <p>5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios. <b>CMCT</b></p> <p>6.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas. <b>CD</b></p> <p>6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas. <b>CCEC</b></p> <p>6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color. <b>CCEC</b></p> <p>7.1. Realiza texturas táctiles y visuales, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas. <b>CCEC</b></p> <p>8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales. <b>CCEC</b></p> <p>8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones. <b>CCEC</b></p>
---	--

<p>9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</p>	<p>9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo hasta la ejecución definitiva.</p>
	<p><b>CCL</b></p>
<p>10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</p>	<p>10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos. <b>CCEC</b></p>
<p>11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El <i>collage</i>.</p>	<p>11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. <b>CCEC</b></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. <b>CCEC</b></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. <b>CCEC</b></p>
	<p>11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales. <b>CIEE</b></p>
	<p>11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.</p>

	<p><b>CCEC</b></p> <p>11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas. <b>CIEE</b></p> <p>11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades. <b>CSC</b></p>
--	---

**Bloque 2. Comunicación visual.**

<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>
1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1.1 Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos. <b>CMCT</b>
2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. <b>CMCT</b> 2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt. <b>CMCT</b>
3. Identificar signifiante y significado en un signo visual.	3.1. Distingue signifiante y significado en un signo visual. <b>CAA</b>
4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas. <b>CCEC</b> 4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. <b>CCEC</b> 4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema. <b>CCEC</b>
5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.	5.1. Distingue símbolos de iconos. <b>CCEC</b> 5.2. Diseña símbolos e iconos. <b>CCEC</b>

<p>6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.</p>	<p>6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma. <b>CCL</b></p> <p>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. <b>CCL</b></p>
<p>7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.</p>	<p>7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. <b>CCEC</b></p> <p>7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas. <b>CCEC</b></p>
<p>8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.</p>	<p>8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas. <b>CCEC</b></p>
<p>9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.</p>	<p>9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos. <b>CD</b></p>
<p>10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.</p>	<p>10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual. <b>CCL</b></p> <p>10.2. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. <b>CCL</b></p>
<p>11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.</p>	<p>11.1. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales. <b>CCL</b></p>
<p>12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.</p>	<p>12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de</p>

<p>13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.</p> <p>14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.</p> <p>15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.</p> <p>16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.</p>	<p>manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, <i>story board</i>, realización...).</p> <p>Valora de manera crítica los resultados.</p> <p><b>CCL-CD</b></p> <p>13.1 Distingue los diferentes estilos y tendencias en los lenguajes visuales y valora el patrimonio histórico y cultural. <b>CCEC</b></p> <p>14.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.). <b>CCEC</b></p> <p>14.2. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas. <b>CIEE</b></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. <b>CCEC</b></p> <p>16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada. <b>CD</b></p>
---	--

**Bloque 3. Dibujo técnico**

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.</p>	<p>1.1. Identifica, dados varios puntos, la recta que pasa por dos de ellos y los planos definidos por tres. <b>CMCT</b></p>
<p>2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no</p>	<p>2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales,</p>

<p>alineados, con dos rectas secantes o con dos rectas paralelas o con una recta un punto.</p> <p>3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.</p> <p>4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.</p> <p>5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.</p> <p>6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.</p> <p>7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.</p> <p>8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.</p> <p>9. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.</p> <p>10. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.</p> <p>11. Conocer lugares geométricos y definirlos.</p>	<p>estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo. <b>CMCT</b></p> <p>3.1. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión. <b>CMCT</b></p> <p>4.1. Construye una figura lobulada de seis elementos a partir de una circunferencia, utilizando el compás. <b>CMCT</b></p> <p>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. <b>CMCT</b></p> <p>6.1. Identifica los ángulos de <math>30^\circ</math>, <math>45^\circ</math>, <math>60^\circ</math> y <math>90^\circ</math> en la escuadra y en el cartabón. <b>CMCT</b></p> <p>7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás. <b>CMCT</b></p> <p>8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás. <b>CMCT</b></p> <p>9.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón. <b>CMCT</b></p> <p>10.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales. <b>CMCT</b></p> <p>10.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales. <b>CMCT</b></p> <p>11.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...). <b>CCL</b></p>
--	--

<p>12. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).</p>	<p>12.1. Construye un triángulo conociendo dos lados</p>
<p>13. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.</p>	<p>y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas. <b>CMCT</b></p>
<p>14. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.</p>	<p>13.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes. <b>CMCT</b></p>
<p>15. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.</p>	<p>14.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto. <b>CMCT</b></p>
<p>16. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.</p>	<p>15.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal. <b>CMCT</b></p>
<p>17. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.</p>	<p>16.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia. <b>CMCT</b></p>
<p>18. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los casos básicos de tangencia y enlaces.</p>	<p>17.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado. <b>CMCT</b></p>
<p></p>	<p>18.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. <b>CMCT</b></p> <p>18.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas. <b>CMCT</b></p>

<p>19. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básico, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.</p> <p>20. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.</p> <p>21. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales o volutas de 2, 3, 4 y 5 centros.</p> <p>22. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.</p> <p>23. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.</p> <p>24. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.</p> <p>25. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.</p>	<p>19.1. Construye correctamente un óvalo, conociendo el diámetro mayor. <b>CMCT</b></p> <p>20.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides según los diámetros conocidos. <b>CMCT</b></p> <p>21.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros. <b>CMCT</b></p> <p>22.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos. <b>CMCT</b></p> <p>23.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas. <b>CMCT</b></p> <p>24.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos. <b>CMCT</b></p> <p>25.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas. <b>CMCT</b></p>
--	---

**4º ESO**

**Bloque 1. Expresión plástica.**

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>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.</p> <p>2. Realizar obras plásticas utilizando diferentes soportes y técnicas, aplicando las leyes de composición, creando movimiento y ritmos, y experimentando con el color.</p> <p>3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.</p>	<p>1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual. CAA</p> <p>2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión. CAA</p> <p>2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen. CCL</p> <p>2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color. CCEC</p> <p>3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos. CCEC</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. CCEC</p>

<p>4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p>	<p>4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo. CCEC</p>
<p>5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte</p>	<p>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. CL</p> <p>5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen. CCEC</p>

**Bloque 2. Dibujo técnico.**

<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>
<p>1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.</p> <p>2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p>	<p>1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo. CCEC</p> <p>1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico. CMCT</p> <p>1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces. CMCT</p> <p>1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales. CMCT</p> <p>2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales. CMCT</p> <p>2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas. CMCT</p>

<p>3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.</p>	<p>2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado. CMCT</p> <p>2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado. CMCT</p> <p>3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos. CD</p>
--	--

**Bloque 3. Fundamentos del diseño.**

<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>
<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 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>1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual. CCEC</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. CCL</p> <p>2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño. CMCT</p> <p>3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio. CMCT</p> <p>3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa. CIEE</p> <p>3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas</p>

	<p>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. CAA</p> <p>3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño. CD</p> <p>3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros. CSC</p>
--	--

**Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.**

<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>
<p>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.</p> <p>2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p> <p>3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos</p>	<p>1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos. CCEC</p> <p>1.2. Realiza un storyboard a modo de guión para la secuencia de una película. CAA</p> <p>2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara. CCEC</p> <p>2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos. CCEC</p> <p>2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades. CAA</p> <p>3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador. CD</p>

<p>vinculados a estos lenguajes.</p> <p>4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.</p>	<p>3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico. CCEC</p> <p>3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal. CIEE</p> <p>4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen. CCEC</p>
---	--

**6. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS DE LAS MATERIAS DE CADA CURSO****1º ESO****Primer trimestre**

<b>Tema</b>	<b>Sesiones</b>
Lenguaje visual (Bloque 1, 2 y 3)	9
Elementos básicos de la expresión plástica (Bloque 1, 2 y 3)	18
Las formas (Bloque 1, 2 y 3)	7

**Segundo trimestre**

<b>Tema</b>	<b>Sesiones</b>
El color (Bloque 1 y 2)	12
La forma humana (Bloque 1, 2 y 3)	12
Trazados geométricos (Bloque 3)	11

**Tercer trimestre**

<b>Tema</b>	<b>Sesiones</b>
Formas poligonales (Bloque 1, 2 y 3)	14
Formas simétricas (Bloque 1, 2 y 3)	12

**3º ESO****Primer trimestre**

<b>Tema</b>	<b>Sesiones</b>
Percepción y lectura de imágenes (Bloque 1, 2 y 3)	12
Lenguaje audiovisual (Bloque 1, 2 y 3)	10
Análisis de las formas. (Bloque 1, 2 y 3)	12

**Segundo trimestre**

<b>Tema</b>	<b>Sesiones</b>
Elementos de expresión. El color. (Bloque 1, 2 y 3)	10
Luz y volumen. (Bloque 1, y 2)	10
Dibujo geométrico. (Bloque 3)	14

**Tercer trimestre**

<b>Tema</b>	<b>Sesiones</b>
Proporción y estructuras modulares (Bloque 1 y 3)	10
Sistemas de representación. (Bloque 3)	16

**4º ESO****Primer trimestre**

<b>Tema</b>	<b>Sesiones</b>
Las formas en la naturaleza (Bloque 1, 2 y 4)	4
El paisaje urbano y su expresión en el arte (Bloque 1, 2, 3 y 4)	6
Aspectos plásticos de la figura humana (Bloque 1, 2, 3 y 4)	12

**Segundo trimestre**

<b>Tema</b>	<b>Sesiones</b>
Tangencias (Bloque 1, 2, y 3)	8
Fundamentos del diseño (Bloque 1, 2, 3 y 4)	4
Diseño gráfico (Bloque 1, 2, 3 y 4)	5
Diseño publicitario (Bloque 1, 2, 3 y 4)	5

**Tercer trimestre**

<b>Tema</b>	<b>Sesiones</b>
Sistemas de representación (Bloque 1, 2, y 3)	12
Fotografía y cine (Bloque 1, 2, 3 y 4)	3
Imágenes digitales (Bloque 1, 2, 3 y 4)	6

## 7. METODOLOGÍA DIDÁCTICA

El proceso metodológico a seguir ha de tener en cuenta las peculiaridades y circunstancias de cada aula, grupo de alumnos y alumnas, su desarrollo intelectual y emocional. Por lo tanto, el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación secundaria obligatoria debe desarrollarse en un clima de apoyo y confianza que favorezca la motivación y el esfuerzo personal, se adaptará a las características de cada alumno y alumna, favorecerá sus capacidades para aprender por sí mismos y para trabajar en equipo, y les iniciará en el conocimiento de la realidad de acuerdo con los principios del método científico.

En consecuencia, para conseguir unos resultados satisfactorios, proponemos se tengan en cuenta los siguientes principios:

- Hemos de considerar que el Área de Plástica y Visual es un área primordialmente conceptual, y no sólo procedimental, ya que a través de ella se deben adquirir unos conceptos claros y definidos, tanto creativos como expresivos. La plástica se plantea como una actividad racional que utiliza la manualidad para expresarse.

- Se debe tener en cuenta la heterogeneidad del alumnado y actuar en consecuencia, por lo que los enfoques metodológicos se adaptarán a las necesidades de cada individuo.

En este sentido, se procurará, en la medida de lo posible, ayudar a avanzar tanto al alumnado que destaca como al que tiene dificultades.

- Los conceptos han de tratarse de forma secuenciada, bien definidos y acotados, de modo que eviten la ambigüedad; por otra parte, deben fomentar la capacidad de abstracción. El desarrollo de la capacidad manual lo conseguirá el propio alumno mediante las actividades de enseñanza-aprendizaje propuestas para cada Unidad Didáctica.

- La Educación Plástica y Visual en la ESO no constituye una iniciación a los estudios artísticos. Su punto de partida debe encontrarse en el mundo cotidiano de imágenes y hechos plásticos en el que se mueven los alumno/as; este mundo está lleno de productos propios de:

- Arquitectura.
- Diseño Gráfico.
- Diseño Industrial.
- Moda.
- Imágenes visuales transmitidas por diferentes medios: televisión, cine, vídeo, Internet, fotografía...

- Lo que se aprende, se construye sobre lo que se conoce de la realidad, completándose con la información que se va adquiriendo, por lo que se debe procurar relacionar las actividades y los temas propuestos con el entorno e intereses del alumno/a. De este modo se facilita su auto-expresión, la interpretación de hechos reales y, también, se favorece el pensamiento divergente.

- Los alumno/as, mediante la experimentación, el trabajo en grupo, la búsqueda y selección de información, y la puesta en común de los trabajos realizados, tienen la posibilidad de aprender la realidad, favoreciéndose la comunicación entre ellos/as.

- Las actividades de enseñanza-aprendizaje propuestas tienen un referente de seguridad que le permite al alumno/a superar las dificultades de su tarea. Para ello, se presenta un número elevado, secuenciado, progresivo y variado de actividades, con lo que, también, se puede trabajar bien la diversidad del alumnado.
- El proceso de enseñanza-aprendizaje debe materializarse en la creación de mensajes visuales por medio de técnicas y procedimientos adecuados, tanto de forma individual como colectiva, sobre todo, si tenemos en cuenta las posibilidades que ofrecen hoy las tecnologías de la información y la comunicación. Los principios metodológicos en los que basaremos nuestra actividad docente son:
  - Motivación: Insertar al alumno/a en el proceso de enseñanza-aprendizaje es, quizás, la tarea más difícil de la labor docente, por lo que, el profesor/a, deberá elaborar estrategias que sustenten la metodología global propuesta.
  - Investigación: Entendida tanto como principio didáctico que imbuya toda la creatividad y marque la forma de trabajar, como estrategia didáctica. Se plantea una investigación, no en el sentido científico de la palabra, sino en el experimental, es decir, que el alumno/a descubra a través de la experiencia y la observación.
  - Creatividad: El desarrollo de la creatividad es prioritario en el lenguaje plástico y visual, puesto que toda la actividad expresiva lo es en cuanto supone una creación por parte del individuo. Se trata, no sólo de desarrollar destrezas o lograr técnicas que permitan realizar determinados trabajos o tareas, sino, y sobre todo, de fomentar el uso, de un modo creativo y particular, de diversos procedimientos aplicados a un mismo fin. Se potenciará la creatividad a través de sus principales indicadores:
    - Fluidez, indica la capacidad de solucionar problemas dando más de una respuesta a una misma situación, o de producir un gran número de ideas en un tiempo determinado.
    - Ductilidad, para ser capaces de adaptarse a las circunstancias y situaciones concretas, y de reformar o variar, si así lo requieren las circunstancias, el proyecto o idea.
    - Originalidad, en el sentido de intentar crear un trabajo diferente, para que cada trabajo sea expresión del propio individuo y, por tanto, perfectamente reconocible e identificable; también se interpreta como la capacidad de obtener soluciones o respuestas poco comunes o para realizar asociaciones inhabituales.
    - Flexibilidad y redefinición, para poder enfocar los problemas desde distintos puntos de vista y poder pasar de unas soluciones visuales y plásticas a otras.
    - Elaboración, que implica la habilidad y persistencia necesarios para llevar a cabo una creación, venciendo no sólo los problemas de índole material, sino también los personales y sociales, así como la producción de múltiples soluciones para la organización y materialización de un proyecto o idea.

De todos modos, conviene dejar claro, que “El fin último del proceso educativo del Área de Plástica y Visual, no es crear artistas, sino permitir que los que potencialmente lo sean, puedan llegar a serlo, e introducir una serie de valores que ayuden al individuo a expresarse”.

## **Papel del profesor/a**

El papel del profesor, en la impartición del Área de Educación Plástica y Visual, como coordinador central del proceso de trabajo, es muy importante y a la vez complicado, puesto que ha de enfrentarse a modos y situaciones muy variadas mediante los que los alumnos intentan experiencias artísticas. Por lo tanto, deberá procurar:

- Motivar a los alumnos para que sean capaces de observar, analizar, comprender y ver, críticamente, el mundo que les rodea. Con esta acción motivadora, se pretende captar el interés del alumnado, resaltando la actualidad y cercanía de los temas y actividades tratados, la necesidad de su estudio, su aplicación formativa y orientadora, así como las posibilidades de aplicación.
- Orientar y organizar la búsqueda de información necesaria, libros, material informático, catálogos, vídeos, revistas, películas, etc.
- Planificar y programar las tareas académicas de desarrollo curricular, secuenciando el orden de las mismas, repartiendo tiempos, todo ello con las necesarias dosis de flexibilidad y adaptación a situaciones imprevistas.
- Ser creativo para poder dar la respuesta, más adecuada, a los problemas tanto teóricos como prácticos que surjan.
- Tratar de que los alumnos:
  - Disfruten en la tarea de observación de realizaciones plásticas, tanto propias como ajenas.
  - Respeten las expresiones y creaciones de los demás. Valorar el proceso creativo como tal, y evitar el encasillamiento de las actividades plásticas en las categorías de Dibujo lineal y artístico.
  - Elegir el material a utilizar (libro de texto y de actividades, materiales en papel o informáticos, soportes audiovisuales, programas de ordenador, etc) basándose en criterios académicos y de atención a la diversidad.

## **8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

La Educación Plástica y Visual es una asignatura donde es fácil que exista mucha heterogeneidad en el grupo, tanto de intereses como de habilidades y destrezas, que es necesario detectar, para organizar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Se diferenciarán los contenidos básicos que se necesitan para poder acceder a otros y que son de una utilidad práctica importante en la vida cotidiana, y los que son complementarios, así como reflexionar sobre el grado de dificultad de éstos para establecer prioridades, distribuir tiempos y fijar mínimos.

En Educación Plástica y Visual se utilizan una serie de estrategias didácticas para atender a la diversidad, como actividades de aprendizaje variadas, uso de materiales y técnicas diversas, diferentes formas de agrupamiento de los alumnos,....

A la hora de la evaluación, el tratamiento de la diversidad implica no comparar a cada alumno con la media de la clase, sino de una manera individual, teniendo en cuenta sus niveles, su entorno.

Este Departamento considera que estas asignaturas son fácilmente abordables desde el punto de vista de la diversidad, quizá más que otras áreas. Nos basaremos en exigir al alumno lo que puede dar. Para ello, partiremos del nivel previo de cada uno, analizado por medio de la evaluación inicial.

Así, a los alumnos que se les detecten unas buenas aptitudes y una base bastante sólida, se le pedirá una superación y un avance constante.

Con los alumnos que se les detecten un peor nivel y unas peores cualidades para este tipo de trabajos, se tratará de motivarles, para conectar más con sus expectativas e intereses.

Se intentará acentuar con ellos la individualización de la enseñanza, y se les evaluará el progreso e interés en el proceso de aprendizaje, partiendo siempre del nivel inicial.

Si es necesario, se realizarán actividades de refuerzo y de recuperación.

## 9. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS

La evaluación será lo más objetiva posible y para ello se seguirán los criterios de evaluación que marca el currículo y serán el referente para valorar tanto el grado de consecución de los objetivos como el de adquisición de las competencias básicas.

Los procedimientos de evaluación abarcarán los dos ejes del currículo, el “saber ver” y el “saber hacer”. Los procedimientos que desde esta área se proponen, son los siguientes:

### - **Observación sistemática**

Se observará el proceso de realización de producciones plásticas, las actitudes en la interacción con otros, la adquisición de hábitos de trabajo.

Por medio de láminas prácticas, cuaderno, carpeta del alumno, etc., aparte de los contenidos que se incluyen en el Currículo Oficial, se pueden observar otros contenidos a evaluar. Estos podrían ser:

- La lógica en el proceso de aprendizaje y trabajo.  
Se evaluará la capacidad que tenga el alumno de establecer un proceso lógico, tanto para el análisis como para la síntesis de los lenguajes visuales o plásticos. Es decir, si el alumno se limita a recoger información, o la ordena, emitiendo hipótesis adecuadas y abstrayendo conceptos.
- Creatividad desarrollada en sus producciones.  
Se evaluará la capacidad que tenga el alumno de resolver los problemas de manera diferente y con concepción propia, superando estereotipos y convencionalismos.
- Corrección en la expresión plástica de sus producciones.  
Se evaluará la capacidad del alumno para la correcta ejecución material de sus producciones y la adecuada utilización de las técnicas y procedimientos que conozca. También se valorará la limpieza, el cuidado del material, el gusto por el orden en la presentación y en el manejo de materiales y técnicas.
- Capacidad de trabajo.  
Se evaluará el esfuerzo, la dedicación puesta en la realización de las actividades. Se valorará la actitud de interés y la variedad de producciones presentadas.
- Trabajo en equipo.  
Se evaluará la capacidad de adaptación a un grupo de trabajo, evitando personalismos y responsabilizándose de las tareas propias.  
Se valorará la actitud de flexibilidad y responsabilidad en la consecución de trabajo encomendado al grupo.
- Actitud general.  
Se evaluará la capacidad de relación con el resto de individuos del grupo y su actitud con las materias propias del área.

- **Seguimiento de los trabajos individuales o colectivos realizados por los alumnos**

Con este procedimiento no se pretende apreciar el proceso de realización, como en el caso anterior, sino más bien el resultado final, el progreso en la adquisición de los contenidos.

- Puede ser: Observación del cuaderno de clase, en el que el alumno debe anotar los datos de las explicaciones, las actividades y ejercicios propuestos. En él se consignarán los trabajos escritos, desarrollados individual o colectivamente en el aula o fuera de ella, que los alumnos deban realizar a petición del profesor. El uso de la correcta expresión escrita será objeto permanente de evaluación en toda clase de actividades realizadas por el alumno. Su actualización y corrección formal permiten evaluar el trabajo, el interés y el grado de seguimiento de las tareas del curso por parte de cada alumno.
- Corrección de láminas, trabajos de investigación, producciones orales, etc..

- **Dialogo del profesor con los alumnos**

Se tratará así de indagar en el proceso de realización de actividades, para corregir errores o detectar dificultades.

- **Diseño de pruebas específicas**

Ayudar a valorar la adquisición de ciertos contenidos y obligar a los alumnos a una mayor profundización y estudio de esos materiales. Por ejemplo, citemos la resolución de problemas y ejercicios, pruebas escritas, etc..

Las pruebas específicas se realizarán bien al finalizar una o varias Unidades Didácticas, bien al finalizar el trimestre.

- **Autoevaluación**

El procedimiento de la autoevaluación se refiere tanto al profesor como a los alumnos, para que estos últimos tomen conciencia de sus logros y refuercen su capacidad crítica.

**10. CRITERIOS GENERALES DE CALIFICACIÓN PARA TODOS LOS CURSOS DE E.S.O.**

Se informará a los alumnos cuáles serán al comienzo de curso.

La distribución de la calificación, en líneas generales, se hará de acuerdo con los siguientes criterios:

La nota de los alumnos se obtendrá mediante una calificación ponderada de las actividades de clase (fundamentalmente láminas, trabajos escritos, participación en debates planteados en clase y aplicaciones gráfico-plásticas), del cuaderno, de los exámenes que se realizarán periódicamente (uno por evaluación) así como de la actitud demostrada en clase. La ponderación se concreta de la siguiente manera:

Láminas y trabajos realizados en clase	40%
Examen	30%
Cuaderno	20%
Actitud	10%

- Para la calificación del cuaderno: Se tomará como condición previa, que esté como mínimo completo al 90%. En la calificación del cuaderno se tendrán en cuenta:
  - Estructura de temas y párrafos coherentes
  - Organización ordenada y clara
  - Realización de esquemas, mapas conceptuales y resúmenes
  - Bocetos previos a la ejecución de una lámina de ejecución limpia.
  - Incorporación de imágenes como fotografías, recortes de revista que amplíen lo explicado en clase.
- Las actividades prácticas se calificarán de la siguiente manera:
  - Conocimiento y aplicación correcta de los conocimientos conceptuales procedimentales y actitudinales
  - Presentación, adecuación formal y calidad global
  - Profundidad/complejidad de la resolución
  - Creatividad
  - Se deberán haber realizado en el periodo que se evalúa, el 90% de las actividades y láminas propuestas por el profesor y haber aprobado el 90% de las láminas presentadas.

- Para las pruebas escritas se tendrán en cuenta:
  - Adecuación pregunta/respuesta
  - Corrección formal (legibilidad, márgenes, sangría...) y ortográfica.
  - Capacidad de síntesis.
  - Capacidad de definición.
  - Capacidad de argumentación y razonamiento.
  - Limpieza en la presentación.
  - **Como mínimo el alumno deberá sacar un tres en el examen para poder hacer media con el resto de calificaciones.**
  
- Faltas de material:

Las faltas de material se tendrán en cuenta a la hora de evaluar la nota final de cada trimestre. Tres faltas de material implican un parte leve.
- Faltas de ortografía:

Las faltas de ortografía se puntuarán con 0,1 puntos menos por cada falta en la nota final. Los resultados de la evaluación se expresarán por medio de calificaciones numérica, sin emplear decimales, en una escala de uno a diez, aplicándose en este caso las siguientes correspondencias: Insuficiente: 1, 2, 3 o 4. Suficiente: 5. Bien: 6. Notable: 7 u 8. Sobresaliente: 9 o 10.

Para que se considere que un alumno ha llegado a un nivel aceptable habrá de superar el 50%.

Si en las pruebas específicas se encuentra a algún alumno copiando, el suspenso en la evaluación será automático
- Recuperación de Evaluaciones:

Se realizará una recuperación por evaluación, tanto de las pruebas escritas como de las actividades propuestas, siendo la nota global de la asignatura la media numérica de las tres evaluaciones

## **11. RECUPERACIÓN DE ASIGNATURAS PENDIENTES PARA LOS ALUMNOS DE ESO**

Al alumno se le darán dos oportunidades para recuperar la asignatura mediante dos exámenes que recojan los contenidos correspondientes a cada nivel.

### **Prueba extraordinaria de Septiembre**

El alumnado con evaluación negativa en Junio podrá presentarse a la prueba extraordinaria de la materia no superada que se organizará durante el mes de septiembre.

## **12. FOMENTO A LA LECTURA**

Para estimular el hábito a la lectura se va a proponer a los/as alumnos/as el seguimiento de noticias en prensa que ellos mismos buscarán para después comentarlas en clase a partir de una nueva lectura en común. También se presentarán movimientos y autores de los que deberán buscar información complementaria, seleccionarla y trasladarla al cuaderno de clase. Para fomentar la capacidad de expresarse en público, los/as alumnos/as tendrán que mantener debates en clase sobre estas búsquedas, noticias y los temas que vayan surgiendo. Otro de las actividades que se propondrán será la de realizar trabajos y reflexiones en casa sobre temas tratados en clase con el fin de ampliar conocimientos, diálogo y sentido crítico a partir de lo trabajado y comentado en cada sesión de la asignatura para que los/as alumnos/as los compartan en clase.

## **13. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES**

En principio el Departamento de Dibujo no tiene pensado realizar actividades extraescolares, aunque si a lo largo del curso aparece una oferta cultural importante, se podría plantear participar en esa actividad.

En todo momento se informará a los alumnos de exposiciones o actos culturales de gran interés que puedan servir para reforzar los contenidos del curso y complementar su formación artística.

**PROGRAMACIÓN DE LA ASIGNATURA  
TALLER DE ARTES PLÁSTICAS 3º ESO**

La materia **TALLER DE ARTES PLÁSTICAS** tiene como finalidad aumentar y complementar la formación artística y cultural del alumnado contribuyendo a la expresión de su sensibilidad artística y a encauzar sus emociones a través de la obra plástica.

En primer lugar mediante el conocimiento de manifestaciones artísticas tradicionales y contemporáneas, aprendiendo a valorarlas y disfrutar de ellas y en segundo lugar, favoreciendo a desarrollar en el alumno la experiencia de la expresión creativa, buscando siempre la intención artística.

Se acercará al alumno a manifestaciones culturales relacionadas con las artes plásticas y proyectos multidisciplinares, conociendo obras, artistas y estilos artísticos que se consideran fundamentales para el entendimiento de nuestra cultura, fomentando a su vez el conocimiento del Patrimonio Artístico de nuestra Comunidad.

En todo momento ha de buscarse una formación basada en el conocimiento y en el disfrute del hecho artístico. Para ello se seleccionarán contenidos y técnicas artísticas que puedan resultar motivadoras e innovadoras para el alumnado.

Esta materia se programará dando prioridad a las actividades prácticas, motivando la participación, el trabajo en grupo, la creatividad y el desarrollo de la competencia cultural y artística. Así mismo se valorará el proceso de creación tanto como el resultado final, evitando que la actividad sea imitativa o repetitiva y finalizando con una puesta en común y exposición de los trabajos.

Los contenidos se distribuirán en nueve bloques:

- Papiroflexia, papel maché, esculturas de papel: pretende que el alumno experimente con las técnicas de la papiroflexia como un primer acercamiento a lo tridimensional.
- Técnicas pictóricas secas: analiza las técnicas tradicionales desde la práctica, potenciando el estudio de la figura humana.
- Técnicas pictóricas húmedas: experimenta con técnicas mixtas, aplicando nuevos materiales, teoría del color y analizando a artistas contemporáneos.
- El grabado y la estampación tradicional: iniciará al alumno en las técnicas de estampación con trabajos sencillos de grabado.
- Técnicas escultóricas: pretende que el alumno analice y cree composiciones tridimensionales con materiales aptos para trabajar en el aula.
- La fotografía y el ordenador como herramienta de creación artística: se potenciará el uso de las nuevas tecnologías en el estudio y análisis de la fotografía como tendencia artística contemporánea.
- Reciclaje y restauración :contribuirá al aprovechamiento de los materiales reciclados en la creación artística.
- Murales y grafitis: aproximará al alumno al estudio de los grandes muralistas y grafiteros contemporáneos, dando especial importancia al trabajo en equipo en sus creaciones artísticas.
- Diseño gráfico: se ocupará de plantear proyectos de diseños globales como entidades corporativas, realizando imágenes creativas y artísticas, con una finalidad prácticas de los mismos en el propio centro.

La metodología se centrará en la práctica con propuesta de objetivos y pautas de elaboración, que serán abiertas para fomentar el desarrollo de la creatividad.

Se fomentará el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, herramienta a su vez para la búsqueda de información necesaria favoreciendo el trabajo en equipo y el aprendizaje colaborativo.

Se impulsará la utilización del reciclaje como fuente de creatividad y posibilidades artísticas y ecológicas en los trabajos pictóricos y escultóricos.

Se analizarán obras de arte, así como lectura de imágenes, fomentando el razonamiento crítico de los alumnos.

Es también relevante potenciar las cualidades innatas de los alumnos y su capacidad artística. Así mismo se le facilitará una idea que le aproxime al mundo de las artes plásticas.

Las actividades se vincularán tanto al aula como al propio espacio del centro y su entorno urbano y natural.

Una actuación con proyectos participativos con otros departamentos puede ser muy interesante y permitirá al alumnado valorar más sus trabajos artísticos porque percibirán una finalidad concreta con su ejecución fuera de las aulas, estimulando su motivación.

**BLOQUE 1: Papiroflexia, papel maché, esculturas de papel**

<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Preentación e historia de la papiroflexia y el origami</li> <li>- Las técnicas básicas de la papiroflexia</li> <li>- el origami modular.</li> </ul> <p>Esculturas en papel.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tipos de papel. Historia y evolución del papel.</li> <li>- El papel maché.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Realizar composiciones con diferentes materiales para transmitir mensajes con disitintos significados.</li>   <li>2. Crear estructuras modulares con formas geométricas simples.</li>   <li>3. Investigar en obras de papiroflexia la estructura compositiva utilizada.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula valorando y evaluando el trabajo propio y ajeno en el proceso creativo de manera crítica y respetuosa.</li> <li>1.2 Realiza composiciones utilizando collages matéricos y figuras tridimensionales.</li> <li>2.1 Utiliza el papel manipulándolo, rasgándolo o plegándolo en composiciones modulares.</li> <li>3.1 Analiza y aplica el esquema compositivo básico de obra propia atendiendo a los conceptos de plegado y composición.</li> </ol>

**BLOQUE 2: Técnicas pictóricas secas**

<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lápices de colores</li> <li>- Ceras blandas</li> <li>- Pasteles</li> <li>- El carboncillo y la sanguina</li> <li>- Encaje de modelos</li> <li>- Proporciones y técnicas de medida</li> <li>- La figura humana: Proporción</li> <li>- Luces y sombras, el volumen a través del claroscuro.</li> <li>- Acabado y conservación de las obras</li> </ul>	<p>1. Comprender los diferentes medios y técnicas del dibujo, así como sus variadas cualidades plásticas y expresivas.</p> <p>2. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas en composiciones personales y colectivas.</p> <p>3. Analizar las proporciones humanas en el trazado de composiciones de encajado y sombreado.</p>	<p>1.1 Experimenta con materiales y técnicas gráfico-plásticas en composiciones artísticas.</p> <p>2.1 Utiliza las técnicas pictóricas secas para la creación de composiciones artísticas.</p> <p>3.1 Percibe la proporción humana mediante la observación de elementos orgánicos en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas.</p>

**BLOQUE 3: Técnicas pictóricas húmedas**

<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La acuarela</li> <li>- El gouache</li> <li>- Pintura acrílica</li> <li>- Pintura al óleo</li> <li>- Técnicas mixtas</li> <li>- Estudio y análisis de pintores contemporáneos</li> </ul>	<p>1. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas húmedas y mixtas en composiciones personales y colectivas.</p>	<p>1.1 Experimenta con la acuarela y el Gouache, aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampación) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.</p>

	<p>2. Analizar y aplicar los parámetros del color teniendo en cuenta las relaciones de armonía y contraste entre ellos.</p> <p>3. Analizar artistas y tendencias contemporáneas</p>	<p>2.1 Realiza composiciones con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.</p> <p>2.2 Interpreta obras pictóricas mediante una armonía cromática haciendo uso de colores análogos y complementarios.</p> <p>3.1 Visita in situ o virtualmente museos y conoce artistas de Castilla y León</p>
--	---	---

**BLOQUE 4: Grabado y estampación artesanal**

<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Herramientas y utensilios apropiados. El tórculo</li> <li>- Breve historia de los usos del grabado en técnicas artesanas.</li> <li>- Algunas técnicas del grabado.</li> <li>- Estudio y análisis de artistas de obra gráfica.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocer y diferenciar distintas técnicas artísticas del grabado</li> <li>2. Manejar el tórculo en la elaboración de grabados</li> <li>3. Diferenciar técnicas de estampación directas e indirectas.</li> <li>4. Estudiar artistas grabadores importantes</li> <li>5. Crear grabados con técnica directa.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 Analiza imágenes de grabado de diferentes técnicas y artistas.</li> <li>2.1 Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo</li> <li>3.1 Practica las diferentes técnicas de estampación.</li> <li>4.1 Conoce las características de la obra gráfica</li> <li>4.2 Conoce e identifica distintos artistas de obra gráfica</li> <li>5.1 Realiza grabados sencillos con técnica directa.</li> </ol>

**BLOQUE 5: Técnicas escultóricas**

<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Herramientas y utensilios adecuados</li> <li>- Elementos del taller de un escultor</li> <li>- Estudio y análisis de grandes escultores</li> <li>- Características de los materiales.</li> <li>- Teoría de las técnicas escultóricas.</li> <li>- El modelado en plastilina, arcilla, jabones y escayola</li> <li>- Esculturas en cartón pluma, gomaespuma...</li> <li>- Aplicación de programas informáticos.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Emplear las herramientas artísticas y tecnológicas adecuadas, realizando representaciones gráficas y recreando composiciones escultóricas.</li> <li>2. Conocer las diferentes cualidades expresivas de los medios escultóricos y arquitectónicos y su planificación en los trabajos propuestos</li> <li>3. Utilizar programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 Construye composiciones con piezas de cartón pluma que verifiquen criterios de simetría y asimetría peso visual y direccionalidad.</li> <li>1.2 Realiza composiciones con plastilina y con cartón</li> <li>2.1 Identifica diferentes artistas y obras escultóricas.</li> <li>3.1 Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.</li> </ol>

**BLOQUE 6: La fotografía como herramienta de creación artística**

<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Breve recorrido histórico de la evolución de la fotografía</li> <li>- La formación de la imagen. La cámara oscura. Realización de una cámara artesanal</li> <li>- Géneros fotográficos: Retrato, paisaje, bodegón, reportaje, fotografía científica.</li> <li>- Elementos básicos de una cámara de fotos</li> <li>- Composición, planos y angulaciones. Tratamiento de la luz.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Analizar correctamente imágenes fotográficas distinguiendo con claridad sus elementos formales y expresivos.</li> <li>2. Investigar, experimentar y practicar con las técnicas fotográficas en composiciones sencillas.</li> <li>3. Identificar los tipos de iluminación (natural o artificial, directa o reflejada, cenital o inferior, etc) y sus variados valores simbólicos y expresivos.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 Realiza composiciones utilizando distintos recursos fotográficos en cada caso (angulaciones, planos...)</li> <li>1.2 Realiza la lectura objetiva y subjetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.</li> <li>2.1 Realiza diferentes fotografías teniendo en cuenta diversos criterios estéticos y géneros fotográficos.</li> </ol>

<p>- Ejercicios prácticos con cámaras digitales.</p> <p>- Poesía visual: la imagen fotográfica como elemento plástico. Chema Madoz</p> <p>- Estudio y análisis de grandes fotógrafos</p> <p>- Tratamiento de la imagen digital por medios informáticos. Programas de edición y retoques fotográficos <i>Adobe pothoshop, ilustrator y gimp.</i></p>	<p>4. Analizar la composición, encuadres y planos en imágenes fotográficas.</p> <p>5. Conocer composiciones fotográficas basadas en la poesía visual.</p> <p>6. Crear trabajos artísticos mediante programas informáticos.</p>	<p>3.1 Comprende la influencia que tiene el estudio de la luz en las obras artísticas.</p> <p>4.1 Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.</p> <p>5.1 Elabora composiciones fotográficas de poesía visual.</p> <p>6.1 Diseña fotocomposiciones mediante programas informáticos.</p>
---	--	---

**BLOQUE 7: Reciclaje y restauración**

<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>
<p>Análisis y estudio de materiales reciclables</p> <p>Creación de objetos y juguetes con materiales reciclados.</p> <p>Reciclaje y pintura decorativa.</p> <p>Restauración de objetos antiguos. Vintages. Procesos y técnicas.</p>	<p>1. Diferenciar las características de los materiales reciclables.</p> <p>2. Realizar objetos y juguetes con materiales reciclados.</p> <p>3. Estudiar técnicas pictóricas con materiales reciclados.</p> <p>4. Experimentar con distintas técnicas los procedimientos de restauración.</p>	<p>1.1 Analiza los materiales que se van a utilizar para elaborar trabajos reciclados.</p> <p>2.1 Crea objetos y juguetes utilizando materiales reciclados.</p> <p>3.1 Aplica técnicas pictóricas en trabajos con materiales reciclados.</p> <p>4.1 Realiza obras de restauración y reutilización con objetos antiguos y actuales dándoles un aire vintage.</p>

**BLOQUE 8: Murales y Grafitis**

<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>
<p>Estudio del color y vanguardias artísticas.</p> <p>Evolución del mural y grafiti.</p> <p>Estudio y análisis de artistas muralistas y grafiteros.</p> <p>Técnicas pictóricas para superficies murales.</p> <p>Aplicaciones informáticas on line como <i>wetpaint</i> para la realización de grafitis</p>	<p>1. Indicar algunas de las obras más importantes de las vanguardias artísticas atendiendo a sus cualidades plásticas, así como a los artistas más relevantes de dicho movimiento.</p> <p>2. Diferenciar las técnicas pictóricas en arte mural y grafiti, siendo capaz de reproducirlos mediante la utilización de mezclas con finalidad expresiva.</p> <p>3. estudiar artistas muralistas y grafiteros importantes y de la comunidad.</p> <p>4. Conocer programas informáticos para la realización de grafitis.</p>	<p>1.1 Elabora trabajos artísticos aplicando interpretaciones de artistas relacionados con las vanguardias artísticas.</p> <p>2.1 Realiza con técnicas pictóricas murales y grafitis en su centro educativo.</p> <p>2.2 Realiza proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p> <p>3.1 Visita murales y grafitis de su entorno.</p> <p>4.1 Trabaja con aplicaciones informáticas en la creación de grafitis.</p>

**BLOQUE 9: Diseño gráfico**

<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>
<p>La comunicación visual y el diseño.</p> <p>Las formas básicas del diseño.</p> <p>Juego compositivo y cromático con formas básicas.</p> <p>Áreas del diseño gráfico:                      Imagen corporativa.                      Empaquetado.                      Comunicación visual                      Diseño editorial.</p>	<p>1. Comprender los conceptos del diseño gráfico.</p> <p>2. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.</p>	<p>1.1 Identifica los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.</p> <p>2.1 Ejecuta proyectos creativos y funcionales adaptándolos a las diferentes áreas del diseño.</p> <p>2.2 Valora el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la</p>

<p>Tipografía.                  Diseño publicitario.                  Diseño web/multimedia                  Programas informáticos de maquetación, edición y retoque fotográfico: <i>Adobe InDesing, Gimo y Adobe Photoshop</i></p>	<p>3. Conocer los programas informáticos que se utilizan en la elaboración de diseño gráfico.</p>	<p>exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.                  3.1 Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.</p>
--	---	--

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE  
DIBUJO TÉCNICO**

## **14. 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. Esta función comunicativa, gracias al acuerdo de una serie de convenciones a escala nacional, comunitaria e internacional, nos permite un diálogo fluido gracias al cual somos capaces de transmitir, interpretar y comprender ideas o proyectos de manera fiable, objetiva e inequívoca. El Dibujo Técnico, por tanto, se emplea como medio de comunicación bidireccional imprescindible e insustituible en cualquier proceso de investigación o proyecto que se sirva de los aspectos visuales de las ideas y de las formas para visualizar lo que se está diseñando y, en su caso, definir de una manera clara y exacta lo que se desea producir. Es decir, el conocimiento del Dibujo Técnico como lenguaje universal en sus dos niveles de comunicación: comprender o interpretar la información codificada y expresarse o elaborar información comprensible por los destinatarios. El alumnado, al adquirir competencias específicas en la interpretación de documentación gráfica elaborada de acuerdo a norma en los sistemas de representación convencionales, puede conocer mejor el mundo; esto requiere, además del conocimiento de las principales normas de dibujo, un desarrollo avanzado de su “visión espacial”, entendida como la capacidad de abstracción para, por ejemplo, visualizar o imaginar objetos tridimensionales representados mediante imágenes planas. De esta forma, y considerando el Dibujo Técnico como un medio de comunicación, debe contemplarse desde el punto de vista de la lectura y comprensión de proyectos o ideas, lo cual contribuye a la adquisición de capacidades básicas para la madurez y progreso del alumnado. Además de comprender la compleja información gráfica que nos rodea, es preciso que el estudiante aborde la representación de espacios u objetos de todo tipo y elaboración de documentos técnicos normalizados que plasmen sus ideas y proyectos, ya estén relacionados con el diseño gráfico, con la ideación de espacios arquitectónicos o con la fabricación artesanal o industrial de piezas y conjuntos. Durante el primer curso se trabajan las competencias relacionadas con el Dibujo Técnico como lenguaje de comunicación e instrumento básico para la comprensión, análisis y representación de la realidad. Para ello, se introducen gradualmente y de manera interrelacionada tres grandes bloques: Geometría, Sistemas de representación y Normalización. Se trata de que el estudiante tenga una visión global de los fundamentos del Dibujo Técnico que le permita en el siguiente curso profundizar distintos aspectos de esta materia. A lo largo del segundo curso se introduce un bloque nuevo, denominado Proyecto, para la integración de las destrezas adquiridas en la etapa. Los contenidos de la materia se han agrupado en cuatro bloques interrelacionados: Geometría, Sistemas de representación, Normalización y el proyecto. El primer bloque, denominado Geometría, desarrolla durante los dos cursos que componen esta etapa los contenidos necesarios para resolver problemas de configuración de formas, al tiempo que analiza su presencia en la naturaleza y el arte a lo largo de la historia, y sus aplicaciones al mundo

científico y técnico. De manera análoga, el bloque dedicado a los Sistemas de representación desarrolla los fundamentos, características y aplicaciones de las axonometrías, perspectivas cónicas, y de los sistemas diédrico y de planos acotados. Este bloque debe abordarse de manera integrada para permitir descubrir las relaciones entre sistemas y las ventajas e inconvenientes de cada uno. Además, es conveniente potenciar la utilización del dibujo “a mano alzada” como herramienta de comunicación de ideas y análisis de problemas de representación, así como el realizado en soporte informático según aconsejen las necesidades. El tercer bloque, la Normalización, pretende dotar al estudiante de los procedimientos para simplificar, unificar y objetivar las representaciones gráficas. Este bloque está especialmente relacionado con el proceso de elaboración de proyectos, objeto del último bloque, por lo que, aunque la secuencia establecida sitúa este bloque de manera específica en el primer curso, su condición de lenguaje universal hace que su utilización sea una constante a lo largo de la etapa y posibilitará el intercambio de información y contenidos incluso a nivel internacional. El proyecto tiene como objetivo principal que el estudiante movilice e interrelacione los contenidos adquiridos a lo largo de toda la etapa, y los utilice para elaborar y presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño gráfico, industrial o arquitectónico. Este bloque aparece en el segundo curso como tercer bloque de contenidos. Para el correcto desarrollo de estos contenidos, es preciso que el alumnado use un diálogo permanente entre teoría y experimentación. Para ello, tras una exposición de los principios y fundamentos de cada contenido concreto, se potenciará el dibujo a mano alzada así como el uso de útiles de dibujo.

## **15. OBJETIVOS GENERALES**

La enseñanza del dibujo técnico en el bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

1. Utilizar adecuadamente y con cierta destreza los instrumentos y la terminología específica del dibujo técnico.
2. Valorar la importancia que tiene el correcto acabado y presentación del dibujo en lo referido a la diferenciación de los distintos trazos que lo configuran, la exactitud de los mismos y la limpieza y cuidado del soporte.
3. Considerar el dibujo técnico como un lenguaje objetivo y universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis para poder expresar y comprender la información.
4. Conocer y comprender los principales fundamentos de la geometría métrica aplicada para resolver problemas de configuración de formas en el plano.
5. Comprender y emplear los sistemas de representación para resolver problemas geométricos en el espacio o representar figuras tridimensionales en el plano.
6. Valorar la universalidad de la normalización en el dibujo técnico y aplicar la principales normas UNE e ISO referidas a la obtención, posición y acotación de las vistas de un cuerpo.

7. Emplear el croquis y la perspectiva a mano alzada como medio de expresión gráfica y conseguir la destreza y la rapidez necesarias.
8. Planificar y reflexionar, de forma individual y colectiva, sobre el proceso de realización de cualquier construcción geométrica, relacionándose con otras personas en las actividades colectivas con flexibilidad y responsabilidad.
9. Integrar sus conocimientos de dibujo técnico dentro de los procesos tecnológicos y en aplicaciones de la vida cotidiana, revisando y valorando el estado de consecución del proyecto o actividad siempre que sea necesario.
10. Interesarse por las nuevas tecnologías y los programas de diseño, disfrutando con su utilización y valorando sus posibilidades en la realización de planos técnicos.
11. Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida (competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, competencia digital, aprender a aprender).
12. 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 de afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente (competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, competencia digital, aprender a aprender, sentido de iniciativa y emprendimiento).
13. Afianzar el espíritu emprendedor con actividades de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
14. Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural (conciencia y expresión cultural, competencias sociales y cívicas).

## DIBUJO TÉCNICO I

### 16. CONTENIDOS

#### ***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. Identificación de invariantes. Aplicaciones.
- Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces. Aplicaciones.
- Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales. Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial.
- Geometría y nuevas tecnologías.
- Aplicaciones de dibujo vectorial en 2D.

#### ***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.  
Sistemas de representación y nuevas tecnologías.  
Aplicaciones de dibujo vectorial en 3D.
- Sistema diédrico: Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas. Disposición normalizada. Reversibilidad del sistema. Número de proyecciones suficientes. Representación e identificación de puntos, rectas y planos. Posiciones en el espacio. Paralelismo, 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 caballeras 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

### ***Bloque 2. Normalización***

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

## **17. COMPETENCIAS BÁSICAS**

En el preámbulo del citado Real Decreto 115/2014, se indica que en línea con la Recomendación 2006/962/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006, sobre las **competencias clave para el aprendizaje permanente**, este real decreto se basa en la potenciación del aprendizaje por competencias, integradas en los elementos curriculares para propiciar una renovación en la práctica docente y en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La competencia supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones, y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz. Se contemplan, pues, como conocimiento en la práctica.

Las competencias, por tanto, se conceptualizan como un «**saber hacer**» que se aplica a una diversidad de contextos académicos, sociales y profesionales. Para que la transferencia a distintos contextos sea posible resulta indispensable una comprensión del conocimiento presente en las competencias, y la vinculación de éste con las habilidades prácticas o destrezas que las integran.

El aprendizaje por competencias favorece los propios procesos de aprendizaje y la motivación por aprender, debido a la fuerte interrelación entre sus componentes: el concepto se aprende de forma conjunta al procedimiento de aprender dicho concepto.

Se adopta la denominación de **competencias clave** definidas por la Unión Europea. Se considera que «las competencias clave son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo».

A efectos del presente real decreto, las competencias del currículo serán las siguientes:

- a) Comunicación lingüística.
- b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- c) Competencia digital.
- d) Aprender a aprender.
- e) Competencias sociales y cívicas.
- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- g) Conciencia y expresiones culturales.

Para una adquisición eficaz de las competencias y su integración efectiva en el currículo, deberán diseñarse actividades de aprendizaje integradas que permitan al alumnado avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.

## 18. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

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

<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>
<p>1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de útiles convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema “paso a paso” y/o figura de análisis elaborada previamente.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>1.3. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describiendo sus propiedades e identificando sus posibles aplicaciones.</p> <p>1.4. Relaciona las líneas y puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades, identificando sus aplicaciones.</p> <p>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.</p> <p>1.6. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo</p>

<p>2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltando la forma final determinada e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	<p>su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.</p> <p>1.7. Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.</p> <p>1.8. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes y aplicándolas para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.</p> <p>2.1. Identifica las relaciones existentes entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.</p> <p>2.2. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p> <p>2.3. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, relacionando su forma con las</p>
--	--

	<p>principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.</p> <p>2.4. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos</p>
--	---

**Bloque 2. Sistemas de Representación**

<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>
<p>1. Relacionar los fundamentos y características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, identificando las ventajas e inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.</p>	<p>1.1. Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, determinando las características diferenciales y los elementos principales del sistema.</p> <p>1.2. Establece el ámbito de aplicación de cada uno de los principales sistemas de representación, ilustrando sus ventajas e inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo.</p> <p>1.3. 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.</p> <p>1.4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico, describiendo los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.</p> <p>2.1. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a</p>

<p>2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo a la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p>	<p>mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p> <p>2.2. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada axonometrías convencionales (isometrías y caballeras).</p> <p>2.3. Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, resolviendo problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud.</p> <p>2.4. Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.</p> <p>2.5. Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustrando sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obteniendo perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.</p> <p>3.1. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre</p>
---	--

<p>3. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría adecuada al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.</p> <p>4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, valorando el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.</p>	<p>tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordinados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.</p> <p>3.2. Realiza perspectivas caballerías o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a un solo de los planos coordinados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p> <p>4.1. Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica, clasificando su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano de cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto principal, la línea de horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida.</p> <p>4.2. Dibuja con la ayuda de útiles de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordinados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p> <p>4.3. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de útiles de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzada o con la ayuda de plantillas de curvas</p>
--	--

**Bloque 3. Normalización**

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

## **19. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS DE LAS MATERIAS DE CADA CURSO**

### **Primer Trimestre**

Instrumentos de dibujo
Trazados fundamentales en el plano
Escalas
Construcción de formas poligonales
Relaciones geométricas
Transformaciones geométricas
Tangencias
Curvas técnicas

### **Segundo Trimestre**

Fundamentos de los sistemas de representación
Sistema Diédrico: Representación del punto, la recta y el plano
Sistema Diédrico: Intersección de planos y de recta con plano
Sistema Diédrico: Paralelismo, perpendicularidad y distancias. Verdaderas magnitudes
Sistema de planos acotados
Sistema axonométrico

### **Tercer Trimestre**

Sistema cónico de perspectiva lineal: Representación del punto, la recta y el plano
Sistema cónico de perspectiva lineal: Representación de superficies poliédricas y de revolución.
Normalización: Principios generales de representación. Líneas normalizadas
Acotación: Cortes y secciones

## DIBUJO TÉCNICO II

### 1. CONTENIDOS

#### ***Bloque 1. 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.

#### ***Bloque 2. Sistemas de Representación***

Sistema Diédrico: 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. 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.

**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 Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**

**Bloque 1. Geometría y Dibujo técnico**

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. 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</p>	<p>1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad. 1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al Dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión. 1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos. 1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos. 1.5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales,</p>

	<p>indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. 2.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones. 2.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas. 2.3. Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada. 3.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones. 3.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado. 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.</p>
--	--

**Bloque 2. Sistemas de representación**

<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>
<p>1. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la “visión espacial”, analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.</p> <p>2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.</p> <p>3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas situadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.</p>	<p>1.1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.</p> <p>1.2. Representa figuras planas contenidos en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.</p> <p>1.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados.</p> <p>2.1. Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.</p> <p>2.2. Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.</p> <p>2.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.</p> <p>2.4. Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus</p>

	<p>proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida. 2.5. Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plan para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman. 3.1. Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de corrección. 3.2. Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios. 3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías.</p>
--	--

**Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos**

<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>
<p>1. Elaborar bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.</p>	<p>1.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del Dibujo técnico.                      1.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.                      1.3. Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.</p>

<p>2. Presentar de forma individual y colectiva los bocetos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificando de manera conjunta su desarrollo, revisando el avance de los trabajos y asumiendo las tareas encomendadas con responsabilidad.</p>	<p>1.4. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, cortes y/o secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.</p> <p>2.1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el Dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización.</p> <p>2.2. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.</p> <p>2.3. Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista idóneo al propósito buscado.</p> <p>2.4. Presenta los trabajos de Dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de forma que estos sean claros, limpios y respondan al objetivo para los que han sido realizados.</p>
--	--

## 5. DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS DE LAS MATERIAS DE CADA CURSO

### Primer Trimestre

TRAZADOS EN EL PLANO. Trazados fundamentales en el plano. Arco Capaz. Cuadrilátero inscriptible. Teoremas del cateto y de la altura.
POTENCIA. Eje radical y centro radical. Sección áurea. Rectángulo áureo.
Polígonos
TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS. Proyectividad y homografía. Homología y afinidad. Inversión
POLÍGONOS. Rectas y puntos notables en el triángulo. Construcción de triángulos. Análisis y construcción de polígonos regulares convexos y estrellados.
TANGENCIAS. Tangencias como aplicación de los conceptos de potencia e inversión.
CURVAS TÉCNICAS.
CURVAS CÓNICAS Tangencias y puntos de intersección con una recta.

### Segundo Trimestre

SISTEMA DIÉDRICO I. Intersección de planos y de recta con plano.
SISTEMA DIÉDRICO II. Paralelismo, perpendicularidad y distancias. Verdaderas magnitudes lineales
SISTEMA DIÉDRICO III. Abatimientos, cambios de plano, giros y ángulos. Verdaderas magnitudes superficiales y angulares
SISTEMA DIÉDRICO IV. Representación de los poliedros regulares. Representación de superficies poliédricas y de revolución. Secciones planas. Intersección con una recta. Desarrollos y transformadas.
SISTEMA DE PLANOS ACOTADOS
SISTEMA AXONOMÉTRICO OBLICUO.
SISTEMA CÓNICO DE PERSPECTIVA LINEAL

### Tercer Trimestre

DIBUJO INDUSTRIAL Acotación. Cortes, secciones y roturas
ROSCAS. Representación
FORMATOS.

## DIBUJO TÉCNICO I y II

### 6. METODOLOGÍA DIDÁCTICA

La metodología didáctica de la etapa tendrá en cuenta, de manera especial, algunos de los siguientes principios generales: el trabajo autónomo del alumno, la adquisición de habilidades de trabajo en equipo, la utilización de las técnicas de investigación y la capacidad de aplicar y transferir lo aprendido a la vida real.

El Dibujo Técnico es una materia fundamentalmente práctica y experimental. Los contenidos son fundamentalmente conceptuales y las teorías y modelos propuestos deben ser corroborados mediante la experiencia. Para ello se plantean una serie de actividades que aprovechen al máximo los contenidos del programa, haciendo que los alumnos y alumnas logren el desarrollo y aprendizaje de estos conceptos a través de los procedimientos (instrumentación y técnicas). Es por ello, que el planteamiento didáctico debe seguir los siguientes elementos:

- Se introducirán en el estudio numerosos ejemplos prácticos y cotidianos, donde el alumno pueda comprobar por sí mismo la utilidad de las explicaciones. Además, todo lo anterior debe cumplir una función de motivación hacia el estudio y la comprensión de los medios de expresión y comunicación del mundo que nos rodea.
- Las actividades propuestas pretenden, por una parte, que los alumnos y alumnas asimilen los contenidos tratados en cada una de las unidades y, por otra, que adquieran hábitos cuya aplicación alcanzará también a otras materias. Se valorará y propiciará la adquisición y utilización de técnicas y procedimientos de indagación e investigación individuales.

El profesor favorecerá que el alumno ponga en práctica su bagaje de conocimientos. La posibilidad real de aplicar lo adquirido, de usarlo y de observar su utilidad, fomentando la capacidad de razonamiento individual, cuyas consecuencias serán el incremento del interés y la motivación hacia la materia estudiada. Al mismo tiempo ayuda, indirectamente, a configurar el itinerario futuro del alumno y su proyecto de vida.

- Procedimiento didáctico.
- Exploración de los conocimientos previos:  
En cada unidad se presentarán los contenidos que se van a estudiar, planteando actividades iniciales que permitirán a los alumnos tomar contacto con cada tema que se va a desarrollar.
- Exposición de los contenidos

Una vez detectadas las ideas previas, el profesor pasará a la exposición de los contenidos apoyándose en ejemplos para conseguir la comprensión del tema que se esté tratando.

El profesor fomentará la participación de los alumnos, instándolos a que formulen todas las preguntas necesarias para la asimilación de los contenidos tratados. La formulación de

preguntas a continuación de la exposición por parte del profesor debe servir para afianzar estos contenidos.

- **Actividades**

Las técnicas de resolución de problemas llevadas a cabo por los alumnos son especialmente importantes en materias procedimentales como el Dibujo Técnico. Todas las actividades deben estimular la creatividad y el razonamiento deductivo. En el planteamiento de estas materias se incluirán varios tipos de actividades:

**Ejemplos**, en los que se muestran a los alumnos las diferentes etapas de planificación, realización y técnicas para resolver las actividades, ya sea a través de trabajos realizados por otros compañeros o bien, recurriendo a los encontrados tanto en nuestro entorno actual como en la Historia del arte.

**Trabajos de investigación**, en los que se pretende que el alumno investigue en su entorno o busque la información necesaria para profundizar en los contenidos.

**Ejercicios**, en los que se plantean situaciones teóricas y prácticas que los alumnos deben resolver empleando los recursos del tema. Estas actividades prácticas deben hacer progresar al alumno por sí mismo, de forma autónoma.

## **7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

Para comprobar si se han logrado los objetivos propuestos, se propondrán al alumno una serie de cuestiones teórico-prácticas de los temas explicados. Para ello se le irá exigiendo la entrega continua de los ejercicios prácticos que se van realizando de cada tema, que se valorarán con un 30% de la nota final.

Asimismo, será requisito indispensable superar las pruebas de examen, que se valorarán con un 70% de la nota final. La calificación se hará considerando la media de las pruebas junto con las láminas entregadas. Si se realizaran varias pruebas se realizará la media aritmética de las pruebas y láminas realizadas. Sólo se hará efectiva en el caso de que ambos exámenes superen la nota de 5 puntos sobre 10 o superior. Estos criterios son:

- En la respuesta conceptual se valorará el grado de comprensión que posee el alumno sobre el hecho o cuestión que expone y su correcta asunción de los conceptos.

Como puntos indicativos para esta valoración podrán ser:

- Utilización del método más idóneo en cada caso.
  - Explicitación del proceso gráfico en los pasos utilizados.
  - Conceptos expresados con claridad.
- En la presentación formal se valorará en general la limpieza y seguridad en el trazo, el orden y la esquematización.

También se tendrá en cuenta:

- La utilización correcta de instrumentos de dibujo, aunque previamente se haya ayudado de croquis o esquemas a mano alzada.

- La expresividad gráfica, utilizando distintos grosores de líneas diferenciando los datos, el proceso, las líneas auxiliares y los resultados.
- Se dibujará siempre a lápiz, utilizando distintos grosores y durezas de mina para diferenciar los distintos tipos de líneas.
- La correcta utilización de las Normas U.N.E.

## **8. ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN**

Las actividades de recuperación para los alumnos de bachillerato consistirán en:

Para alumnos de 1º y de 2º de Bachillerato con evaluaciones suspensas: realizarán un examen de recuperación por evaluación y entregarán las láminas que no hayan hecho durante la evaluación.

Para alumnos de 2º de Bachillerato con 1º suspenso que continúen cursando la asignatura: Al alumno se le darán dos oportunidades para recuperar la asignatura mediante dos exámenes teóricos que recojan los contenidos correspondientes a cada nivel.

### **Prueba extraordinaria de Septiembre**

El alumnado con evaluación negativa en Junio podrá presentarse a la prueba extraordinaria de la materia no superada que se organizará durante los primeros cinco días hábiles del mes de septiembre.