

# DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

**PROGRAMACIÓN DEL CURSO 2022 – 23**  
(CURSOS LOMCE. 4º ESO – 2º BACHILLERATO)



**IES PARQUESOL**  
**VALLADOLID**



## ÍNDICE

1. **INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN Y COMPONENTES DEL DEPARTAMENTO.** Pág. 3.
2. **LEGISLACIÓN VIGENTE.** Pág. 3.
3. **EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL y AUDIOVISUAL 4º ESO.INTRODUCCION.** Pág. 4.
4. **METODOLOGÍA Y CONTENIDOS. 4º EPVA LOMCE.** Pág. 5.
5. **EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN (MATERIAS Y NIVELES ESO Y BACHILLERATO LOMCE)** Pág. 7.
  - a. Tipos de Evaluación.
  - b. Instrumentos de evaluación utilizados.
  - c. Calificación: valoración porcentual.
  - d. Sistemas de recuperación por evaluación y recuperación en convocatoria extraordinaria. (Asignaturas LOMCE, sistema provisional, pendiente de regulación por la administración educativa).
  - e. Pérdida de Evaluación Continua, ausencias en exámenes u horas previas a estos.
  - f. Recuperación de pendientes. (Asignaturas LOMCE, sistema provisional, pendiente de regulación por la administración educativa).
  - g. Capacitación de alumnos de bachillerato que solicitan cambio de asignatura. (Asignaturas LOMCE, sistema provisional, pendiente de regulación por la administración educativa).
6. **PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA. INDICADORES DE LOGRO: ACUERDOS Y SISTEMAS DE REVISIÓN.** Pág. 14.
7. **MATERIAS ESO.SEGUNDO CICLO. 4º EPVA.** Pág. 14.
  - 4º ESO, EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL. INTRODUCCIÓN Y PRINCIPIOS DIDÁCTICOS Y METODÓLOGICOS. Pág. 14.
  - EDUCACIÓN PLÁSTICA AUDIOVISUAL Y VISUAL. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS BÁSICAS. 4º ESO. Pág. 16.
  - CONTENIDOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES E INDICADORES DE LOGRO. 4ºESO. (se indican los E.A.E. Básicos). Pág. 20.
  - TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS. Pág. 31.
8. **BACHILLERATO.** Pág. 31.

DIBUJO TÉCNICO. INTRODUCCIÓN. Pág. 31.

  - 2º BACHILLERATO. DIBUJO TÉCNICO II. OBJETIVOS CON REFERENCIA AL PERFIL COMPETENCIAL. Pág.33.
  - 2º BACHILLERATO. DIBUJO TÉCNICO II. CONTENIDOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUADOS Y SUS INDICADORES DE LOGRO. Pág. 36.
  - MÍNIMOS Y TEMPORALIZACIÓN. Pág. 45.
9. **MATERIALES Y RECURSOS DE DESARROLLO CURRICULAR.** Pág. 46.
10. **CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS DEL CENTRO VINCULADOS CON EL DESARROLLO DEL CURRÍCULO DE LA MATERIA.** Pág. 48.
11. **ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.** Pág. 49.
12. **ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO.** Pág. 52.
13. **PROCEDIMIENTOS PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.** Pág. 54.

## 1. INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN Y COMPONENTES DEL DEPARTAMENTO

En este presente curso 2022 – 23, como consecuencia de la implantación de la nueva Ley de Educación (LOMLOE), la Programación de este departamento contemplará dos partes claramente diferenciadas. Por una parte, mantendrá sin apenas cambios las programaciones en los cursos pares que seguirán funcionando bajo la antigua ley, (2º, 4º de ESO y 2º de Bachillerato LOMCE). Por otra parte, contará con la programación de los cursos impares, (1º, 3º de ESO y 1º de Bachillerato LOMLOE), donde dicha programación sufrirá los cambios necesarios para adaptarla a las premisas que la nueva ley marca. Todo ello siguiendo las instrucciones de elaboración de programaciones docentes que se han enviado a los centros vía consejería de Educación y Dirección Provincial de Educación.

En cuanto a la parte LOMLOE de esta Programación, debemos decir que, en cierta manera, este departamento se siente “cercano” a la forma de trabajo que propone la nueva ley. Hace ya un tiempo, - dado el carácter práctico en mayor o menor medida de todas nuestras asignaturas -, que venimos trabajando con nuestros alumnos en este departamento de forma cada vez más competencial. Trabajamos por proyectos y ejercicios, (de nuestras materias o en colaboración con otros departamentos), practicando con ellos la adquisición de competencias, los indicadores de logro, la auto y coevaluación, etc. Sin embargo, somos conscientes de que la nueva ley supone un cambio profundo de entender la educación; y que implicará un esfuerzo importante de adaptación por nuestra parte, para incorporar en nuestras programaciones de las diferentes áreas y materias conceptos como competencias específicas, competencias clave, descriptores operativos, perfil de salida, situaciones de aprendizaje, etc... Toda una serie de conceptos y estrategias de funcionamiento que vienen muy especificados en la nueva ley y que deberemos introducir en nuestras programaciones y, poco a poco, en el día a día de nuestras aulas.

Todo ello sin olvidar el apartado de criterios de evaluación/calificación. Esta parte tan importante de nuestro trabajo diario con nuestros alumnos nos preocupa especialmente. Con la implantación de esta nueva ley en una fase muy inicial y con el curso ya comenzado, presenta lagunas muy importantes a resolver y un escenario claro de incertidumbre tanto para nosotros los docentes, como para nuestros alumnos y sus padres. Escenario y lagunas de funcionamiento, que esperamos que en un futuro muy cercano puedan ser reguladas por nuestros responsables de educación a través de directrices concretas que, a día de hoy, no tenemos.

Nuestro Departamento este curso se compone de tres profesores:

- **Mónica Domingo Rodríguez**, profesora de Educación Plástica y Visual en 1º y 3º ESO y de Dibujo Técnico en 2º de Bachillerato.
- **Cristina Montero Fernández**, profesora de Educación Plástica y Visual en 1º ESO.
- **Ignacio Arozarena Gómez**. Jefe de Departamento. Profesor de Educación Plástica y Visual en 3º y 4º ESO y Dibujo Técnico en 1º de Bachillerato. Imparte también el Taller de Artes Plásticas en 3º ESO.

## 2. LEGISLACIÓN VIGENTE. NORMATIVA ESTATAL LOMCE.

LEY ORGÁNICA 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa. (BOE de 10 de diciembre).

REAL DECRETO 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. (BOE de 3 de enero) REAL DECRETO 83/1996, de 26 de enero, por el que se aprueba el Reglamento orgánico de los institutos de Educación Secundaria. (BOE de 21 de febrero).

Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la Educación Primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato. (BOE de 29 de enero).

### **3. EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 4º ESO. INTRODUCCIÓN.**

Esta materia ha sido modificada curricularmente en los últimos años, actualizando la parte referida a las nuevas tecnologías y medios audiovisuales que tienen que ver con la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Los contenidos siguen siendo en esencia los mismos, pero no la manera en que se imparten por los profesores. Ya que el impacto de estas nuevas tecnologías en los últimos años en nuestra sociedad hace que el proceso de aprendizaje de nuestros alumnos cambie y sufra modificaciones casi constantes a las que debemos ir dando las respuestas adecuadas.

Con todo esto enumeramos a continuación nuestros pilares de actuación en cuanto a FINALIDADES y COMPETENCIAS que queremos obtener de nuestros alumnos a través de la asignatura Educación Plástica y Visual en 4º de ESO. Son las siguientes:

- La Educación Plástica, Visual y Audiovisual; tiene como finalidad desarrollar en nuestros alumnos capacidades perceptivas, representativas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales y audiovisuales y en los campos del Diseño en sus diferentes modalidades. Al mismo tiempo nuestra materia desarrolla y potencia la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional.
- Enseña la importancia del lenguaje visual y plástico como medio de expresión de vivencias, sentimientos e ideas a través de estímulos sensoriales relacionados con la realidad; valorando el esfuerzo que supone y la satisfacción que proporciona la tarea de aprender. El alumno mediante este medio de expresión puede desarrollar su autoestima concienciándose de sus capacidades y formándose una imagen ajustada de sí mismo.
- Estos conceptos se traducen en dos finalidades principales: SABER VER Y SABER HACER. Son dos tareas interrelacionadas de comunicación, la primera para conocer, analizar y comprender; y la segunda para ser capaz de expresarse. Veremos su desarrollo práctico en cada uno de los contenidos que tratemos.

Mediante la Educación Plástica, Visual y Audiovisual nos proponemos también una serie de objetivos generales que iremos desarrollando según el nivel de maduración de nuestros alumnos de 4º ESO. Los enunciamos en forma de objetivos, de la manera siguiente:

- Relacionarse con otras personas adoptando actitudes de respeto, tolerancia, flexibilidad y solidaridad. Rechazando discriminaciones por motivos socioeconómicos, raciales, culturales, de capacidades intelectuales o físicas; y evitando tratos y/o comportamientos sexistas.
- Participar en actividades de grupo, cooperando activa y positivamente con el resto de sus miembros, superando las propias limitaciones y prejuicios.
- Respetar y apreciar otros modos de expresión visual y plástica distintos del propio y de los modos determinantes del entorno, superando estereotipos y convencionalismos.
- Apreciar el hecho artístico como fuente de goce estético y como parte fundamental de un patrimonio cultural; fomentando el respeto a éste y su conservación, con especial atención a las obras artísticas en general. Esto supone desarrollar un gusto personal en la medida de las elecciones que se van tomando en el campo de la estética. Y entender la diversidad artística y cultural como un derecho de los pueblos y de los individuos que hay que valorar y respetar.
- Observar, analizar e interpretar las imágenes del entorno más próximo al alumno, así como otras más alejadas de él, siendo sensibles a sus cualidades plásticas y estéticas.
- Observar y analizar las relaciones del lenguaje visual y plástico con otros lenguajes, para aprender a seleccionar en la medida de lo posible, el medio de expresión que mejor se adapte al mensaje que se quiera transmitir.
- Entender y construir mensajes utilizando la terminología y los procedimientos del lenguaje visual y plástico, buscando el mayor grado de autonomía y creatividad.
- Apreciar las posibilidades expresivas que ofrece la investigación con diversas técnicas plásticas y visuales.

- Planificar individual o cooperativamente las fases del proceso de creación y realización de una obra o proyecto de diseño. Esta tarea conlleva manejar información siguiendo un proceso adecuado a cada actividad.
  - Seleccionando críticamente las fuentes; analizando los contenidos de forma coherente con los objetivos que se pretendan.
  - Ordenando y presentando las obras de manera adecuada a la finalidad que persiguen.
  - Elaborando estrategias para identificar y solucionar problemas geométricos y/o plásticos.

#### 4. METODOLOGÍA Y CONTENIDOS. 4º EPVA LOMCE.

Como cualquier lenguaje, el lenguaje mediante imágenes requiere un conocimiento previo: *saber ver*, y unas habilidades y destrezas: *saber hacer*. Todo ello con un objetivo, la comunicación. Cómo llevar a cabo este procedimiento de creación y transformación es lo que tenemos en cuenta para ajustar la metodología que utilizamos en las clases a partir de unos criterios objetivos que concretamos a continuación:

- El criterio de progresión en la dificultad. Organizando los contenidos de modo que se comience por los de carácter más concreto y, por tener carácter básico, preparen para entender los más abstractos y exijan una mayor capacidad de comprensión espacial.
- El criterio de interés. Debe conectar con los intereses y necesidades de los alumnos, proporcionándoles de forma clara y atractiva la finalidad y utilidad de los aprendizajes.
- El criterio de organización cíclica. Los temas más complejos, tanto en la parte más artística y audiovisual, como en la parte referida al Dibujo Técnico de esta materia, se estudian siguiendo una graduación en el nivel de dificultad de forma que en los cursos más bajos se tratan en forma de iniciación y se llega a una mayor profundización en este cuarto curso.
- El criterio de operatividad. Queda reflejado en torno a la clásica formulación del *saber ver*, *saber interpretar* y *saber hacer* y, a su vez, sigue estos pasos:

Saber ver: educar en la Percepción.

- a) Pone a los alumnos en contacto con obras ya realizadas para que observen las Peculiaridades que las categorizan en un determinado campo de la expresión plástica.
- b) Se presenta la teoría correspondiente a cada uno de los campos de la expresión visual y plástica y se formaliza esa teoría en conceptos de validez permanente.
- c) Se aplican los conocimientos adquiridos en la observación de nuevas obras que tienen carácter ejemplificador.

Saber interpretar: llegar a conclusiones personales y análisis razonados de la realidad de manera objetiva, razonada y crítica.

- a) Enseña a los alumnos a reconocer los rasgos que hacen que una obra tenga relevancia estética.
- b) Conduce a conocer el diferente valor expresivo de aquellos elementos según la forma en que hayan sido utilizados.
- c) Pone en disposición de valorar una obra por el análisis de cada uno de sus elementos y por la consideración del conjunto.

Saber hacer: para desarrollar una actitud de indagación. Producción y creación.

- a) Proporciona las técnicas y los procedimientos adecuados para cada forma de lenguaje plástico.
- b) Ayuda a la selección de las técnicas que mejor se acomoden a cada necesidad de expresión, fomentando la investigación y la creatividad.
- c) Conduce al uso de las técnicas con rigor, exactitud y precisión exigibles en cada tipo de ejercicio a realizar y en cada momento del aprendizaje.

Los Contenidos de la asignatura de EPVA se organizan en tres bloques en el Primer Ciclo. En cuarto, en cuatro bloques, tres de los cuales son los mismos que en el primer ciclo. Son los siguientes:

- el Bloque de "Expresión Plástica", experimenta con materiales y técnicas.

- el Bloque "Comunicación Audiovisual", analiza las características del lenguaje audiovisual desde el cual se realizan distintos análisis críticos de las imágenes que nos rodean. E incluye el conocimiento de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la imagen.
- el Bloque de "Dibujo Técnico" traslada conocimientos teórico-prácticos sobre diferentes aspectos de la geometría y sistemas de representación y se aplican estos conocimientos a la resolución de problemas reales y a la realización de distintos diseños.
- En el bloque de "Fundamentos del Diseño", nuevo en este curso, se ponen en práctica los conocimientos adquiridos en el resto de bloques, aplicándolos de manera global en las diferentes áreas del diseño. Es el marco ideal para trabajar proyectos.

#### PRINCIPIOS METODOLÓGICOS. EPVA 4º ESO.

- En general existe una continuidad en el tratamiento de los contenidos a lo largo de toda la etapa, el alumno puede así ir progresando y relacionando contenidos ahí donde lo dejó en el curso anterior. No olvidamos el grado de madurez del alumno y tratamos de desarrollar el aprendizaje de los conceptos a través de los procedimientos de una manera experimental y creativa en la medida de lo posible.
- El currículo, que detallaremos por niveles más adelante, posibilita que el aprendizaje de la producción, diseño y creación de imágenes, objetos o hechos a través de códigos visuales, audiovisuales, artísticos y técnicos pueda concretarse en propuestas diversas de descripción y representación gráfico-plástica, de expresión subjetiva, de composición visual, de transferencia de lenguajes, o de transformación de imágenes. Posibilita también su puesta en práctica tanto con medio gráfico - plásticos tradicionales como a través de tecnologías de vanguardia, que abran vías de experimentación de nuevas formas de expresión y creación.
- Los conceptos habrán de fomentar en el alumno la capacidad de abstracción o elaboración de pensamiento abstracto y no solo el de capacidad manual que, evidentemente, habrá de desarrollar el alumno, dado el carácter práctico necesario de esta asignatura.
- La experimentación implicará la realización de tareas de carácter manual consideradas como medio necesario para llegar al conocimiento conceptual.
- La dificultad en la realización de tareas prácticas será progresiva, yendo juntas habilidad y creciente dificultad; evitando así que la falta de destrezas interrumpa el aprendizaje.
- Los trabajos serán flexibles y adaptados a la capacidad de los alumnos. Los alumnos podrán elegir *parcialmente* la casuística sobre la que querrán trabajar. Se fijará el punto de inicio de cada trabajo cuya extensión será variable en función de la capacidad e interés del alumno y siempre y cuando se cubran los objetivos previamente establecidos.
- Se procurará realizar una enseñanza activa e individualizada, prestando especial atención a las características individuales del alumnado.
- Se valorará la creatividad en los procesos educativos como una forma de impulsar la participación.
- Se procurará distribuir la materia del curso de forma gradual.

En definitiva, se propone una metodología común para todos los bloques de la materia, que, dado su carácter práctico, se basa fundamentalmente en "saber hacer" y en la experimentación, tras el "saber ver": la observación y la investigación.

El profesor presentará el tema:

- Proponiendo objetivos y pautas de elaboración que serán abiertas para fomentar la creatividad.
- Realizando análisis de obras de arte, de creaciones propias, lectura de imágenes y exposición de trabajos audiovisuales.
- Facilitando la búsqueda de información, elección de materiales y experimentación por parte del alumno. Orientando el trabajo individual y en grupo, proponiendo y resolviendo problemas, y regulando el ritmo de ejecución y aprendizaje como tratamiento específico a la diversidad del alumnado.
- Valorando tanto el proceso de creación (proceso) como el resultado final, evitando que la actividad sea imitativa o repetitiva y finalizando con una puesta en común entre todos los alumnos

## **5. EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN. MATERIAS/ NIVELES ESO Y BACHILLERATO LOMCE.**

### **a. TIPOS DE EVALUACIÓN:**

La evaluación se concibe y practica de la siguiente manera:

- Individualizada, centrándose en la evolución de cada alumno y en su situación inicial y particular.
- Integradora, para lo cual contempla la existencia de diferentes grupos y situaciones y la flexibilidad en la aplicación de los criterios de evaluación que se seleccionan.
- Cualitativa, en la medida en que se aprecian todos los aspectos que inciden en cada situación particular y se evalúan de forma equilibrada los diversos niveles de desarrollo del alumno, no solo los de carácter cognitivo.
- Orientadora, dado que aporta al alumno o alumna la información precisa para mejorar su aprendizaje y adquirir estrategias apropiadas.
- Continua, ya que atiende al aprendizaje como proceso, contrastando los diversos momentos o fases. Se contemplan cuatro modalidades:
  - Evaluación inicial. Se realizará una prueba inicial para todos los alumnos al comienzo de curso que tendrá un carácter diagnóstico para permitir al profesor conocer el nivel de conocimientos y destrezas de cada alumno y del grupo. Junto con los informes del curso anterior de cada alumno, de este modo se comenzará a partir de los conocimientos previos y se elaboraran las adaptaciones curriculares necesarias.
  - Evaluación formativa. Concede importancia a la evolución a lo largo del proceso, confiriendo una visión de las dificultades y progresos de cada caso.
  - Evaluación sumativa. Establece los resultados al término del proceso total de aprendizaje en cada periodo formativo y la consecución de los objetivos.
  - Asimismo, se contempla en el proceso la existencia de elementos de autoevaluación y coevaluación que impliquen a los alumnos en el proceso.

### **b. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN UTILIZADOS**

En el proceso de evaluación del alumno se tendrán en cuenta los siguientes instrumentos de evaluación:

- La observación directa que atenderá fundamentalmente a la actitud del alumno en las clases:
  - Trae el material adecuado a clase.
  - Se comporta en clase de forma adecuada. Atiende a las explicaciones del profesor, participa en la dinámica de la clase y plantea las dudas que puedan presentársele.
  - Lleva al día el cuaderno de clase en el que tomará notas acerca de las explicaciones del profesor y realiza las practicas que se le propongan.
  - Lleva al día la carpeta de trabajos, que constará de:
    - Trabajos de aplicación y síntesis.
    - Láminas con diferentes propuestas y ejercicios prácticos.
    - Textos escritos, resúmenes...
  - Manifiesta actitudes solidarias y de respeto a sus compañeros y a su trabajo.
- Pruebas específicas:
  - Pruebas objetivas, según las especificidades de cada materia y nivel.
  - Exposición de un tema.
  - Pruebas orales.

### **c. CALIFICACIÓN: VALORACIÓN PORCENTUAL**

Como norma general la observación directa supondrá hasta un 10% de la calificación que se referirá fundamentalmente a la actitud. En este apartado incluimos también la puntualidad. Y el desarrollo de las diferentes capacidades, habilidades y destrezas relativas a conceptos supondrá el 90% restante de la calificación. Para alcanzar una calificación de al menos suficiente (5), en este último apartado ha de presentar un cuaderno de clase, si lo requiere el profesor. En él se demostrará un seguimiento con limpieza, exactitud y

corrección de todas las explicaciones y prácticas que se propongan en clase. En la carpeta de trabajos (dossier) que junto con las pruebas específicas constituirán el peso de este apartado han de presentarse todos los trabajos propuestos, demostrando un mínimo de resolución, limpieza y exactitud. A continuación, se desarrolla esta valoración de forma más detallada:

#### 4º ESO. EPVA

En este curso la materia es optativa. La elección de los alumnos, al ser voluntaria, suele aportar un mayor interés y motivación general hacia ésta. Los criterios de carácter más procedimental, (mecánica de trazados fundamentales y lenguajes básicos específicos de la materia), en este nivel ya deben estar adquiridos por nuestros alumnos. El peso conceptual es mayor, al igual que el requerimiento de autonomía en la aplicación de lenguajes específicos. En 4º ESO, además, los alumnos suelen contar con habilidades y conocimientos más especializados al haberla cursado en un importante porcentaje, en 3º ESO.

Teniendo estos aspectos en consideración, en 4ºESO las pruebas tipo examen, (uno por trimestre normalmente), tendrán que ser superados con un 5.

<i>4º ESO</i>
<i>Pruebas escritas y orales. 40% de la nota del Trimestre.</i>
<i>Deberes y trabajo de clase. 50% de la nota del trimestre.</i>
<i>Actitud. El 10% restante.</i>

#### DIBUJO TÉCNICO 2º BACHILLERATO LOMCE.

En cada trimestre se realizarán preferentemente varias pruebas tipo examen de los contenidos de la materia. Cuando se realicen varias pruebas, para que medien entre ellas la nota mínima de cada una debe ser de un 3 (en cada prueba o examen realizado). Además, la media de estas pruebas o de un examen al final de cada evaluación, tendrá que ser igual o mayor de un 4. La nota obtenida en esta parte supondrá el 70% de la nota trimestral.

En cada trimestre se elaborarán una serie de láminas/ejercicios relacionados con la materia. Estas láminas determinadas por el profesor serán ejercicios de entrega obligatoria para cada alumno. Tendrán un valor del 20% de la nota final por trimestre. Finalmente, un 10 % reflejará la actitud en clase.

Calificación de ejercicios y trabajos fuera de plazo. Los ejercicios y trabajos de todo tipo que el profesor de la materia plantee durante el curso deberán ser presentados en el plazo establecido por él. Cuando el alumno presente ejercicios fuera de plazo y no pueda justificar debidamente su entrega en las fechas establecidas para su entrega éstos serán calificados con la mitad de la nota obtenida de haberlo entregarlo en plazo.

Los porcentajes de "peso" sobre la nota trimestral de cada tipo de actividad en Dibujo Técnico de Bachillerato quedan pues expresados de la forma siguiente:

<b>2º BACHILLERATO</b>
<i>Pruebas escritas: 70% de la nota del Trimestre. Para que medien entre ellas su nota mínima debe ser de un tres.</i>
<i>Láminas y ejercicios que determina el profesor: 20% de la nota del trimestre. Entrega obligatoria. Su entrega fuera de plazo supone la mitad de la nota obtenida de haberlo entregarlo en plazo.</i>
<i>Actitud, participación, trabajo diario de clase: El 10% restante de la nota.</i>

**d. SISTEMAS DE RECUPERACIÓN POR EVALUACIÓN Y RECUPERACIÓN EN CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA. (ASIGNATURAS LOMCE, pendiente de regulación por la administración educativa).**

- Cuando el alumno no haya alcanzado satisfactoriamente los objetivos y competencias correspondientes a uno o varios bloques temáticos, obteniendo una calificación de insuficiente en una de las evaluaciones, el profesor le propondrá una serie de actividades y/o un examen tras dicha evaluación.
- 4º EPVA ESO. Si el alumno no consigue dichos objetivos y competencias por trimestre, tendrá la posibilidad, de igual modo, de alcanzarlos a final de curso. Para ello, el curso pasado, este departamento se acogió a las instrucciones del “ANEXO I. Adaptación ORDEN EDU 1597/2021 de la Consejería de Educación”, que eliminaba la convocatoria extraordinaria de septiembre y cambiaba sustancialmente la manera de llevar a cabo estas actividades para finalmente superar los cursos de ESO. Este año esperamos instrucciones al respecto. A la espera de directrices, se transcribe a continuación, en cursiva, las actividades desarrolladas en año anterior según dichas instrucciones antes mencionadas y que, en principio, serían la base de nuestra manera de actuar de este año, a la espera de confirmación o cambio por parte de las autoridades educativas.

**A. REVISIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LAS PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS Y ACTIVIDADES A DESARROLLAR ENTRE EL 10 Y EL 23 DE JUNIO DE 2022 CON EL ALUMNADO**

<b>NIVELES EDUCATIVOS</b>	<b>ACTIVIDADES EDUCATIVAS ALUMNADO QUE HA ALCANZADO LOS OBJETIVOS Y COMPETENCIAS</b>	<b>ACTIVIDADES EDUCATIVAS ALUMNADO QUE NO HA ADQUIRIDO LAS COMPETENCIAS IMPRESCINDIBLES</b>
4 ESO EPVA	<i>Proyecto grupal y/o individual, común para todo el alumnado.</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 10-23 de junio, desarrollo del proyecto en el aula</li> </ul>	<i>Medidas de refuerzo y recuperación</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 10 a 23 de junio: trabajo individualizado de contenidos y criterios mínimos no superados por el alumno en evaluaciones precedentes y realización de ejercicios y/o pruebas competenciales referentes a dichos contenidos.</li> </ul>

## **B. ACTUALIZACIÓN DE LOS CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE LA EVALUACIÓN FINAL**

### **ALUMNADO QUE HA ALCANZADO LOS OBJETIVOS Y COMPETENCIAS**

Cada alumno tendrá tres calificaciones, una por evaluación, que medirán el grado de adquisición de las competencias. Se considera que un alumno ha alcanzado los objetivos y competencias del curso si esta nota es igual o superior a 5 en la tercera evaluación general de seguimiento.

Los alumnos que han superado los objetivos y competencias de su materia podrán aumentar su nota a través de la realización del proyecto propuesto por el profesor/a. Dicho aumento de la nota consistirá en el redondeo al alza hasta el siguiente número entero calificador desde el conseguido en la tercera evaluación general de seguimiento. En ningún caso, dicho aumento de nota podrá ser mayor de un punto.

Para lograr dicha subida o aumento de nota en la evaluación final, en el periodo comprendido entre el 10 y el 23 de junio de 2022, los alumnos deberán cumplir los siguientes requisitos:

- a) Asistir de forma continuada a las sesiones lectivas de la materia.
- b) Participar de forma proactiva en las sesiones de trabajo de los proyectos planteados.
- c) Mejora o aumento de las competencias trabajadas durante el curso, demostrándose esta mejora a través de su esfuerzo, dedicación y resultados de calidad en la realización del proyecto propuesto por el profesor/a.

El diseño y contenido de los proyectos será establecido por los miembros del departamento. La forma de realizarlo y presentarlo dependerá de los recursos con los cuenten los profesores de dicho departamento de Artes Plásticas durante las dos semanas de trabajo, (disponibilidad de las aulas de referencia o específicas, aulas de informática, biblioteca...). Desarrollarán competencias ya trabajadas durante el curso y se valorarán de la forma siguiente:

- Un 90% de la nota corresponderá al grado de adquisición y desarrollo de las diferentes competencias, conceptos, habilidades y destrezas trabajadas por el alumno en dichos proyectos. Para ello, el profesor evaluará al alumno prestando atención a su proceso de aprendizaje, valorando sus dificultades y progresos, (evaluación formativa); valorará asimismo la calidad de los resultados finales del proyecto y la consecución de los objetivos de trabajo previamente establecidos y explicados al alumno (evaluación sumativa). Y finalmente, implicará al alumno en todo momento, en procesos de coevaluación y autoevaluación.
- El otro 10% de la calificación del proyecto corresponderá a la actitud que el alumno muestre en las sesiones de trabajo; incluyendo en este apartado la puntualidad y la asistencia, dado que el trabajo a realizar se llevará a cabo en horario escolar.

### **C. ALUMNADO QUE NO HA ADQUIRIDO LAS COMPETENCIAS IMPRESCINDIBLES**

Cuando un alumno obtenga menos de un 5 en la calificación de la tercera evaluación general de seguimiento, tendrá la oportunidad de superar la materia en convocatoria extraordinaria, mediante la realización de las tareas y/o la realización de una prueba escrita, que le conduzcan a la adquisición de las competencias no conseguidas a lo largo del curso.

Para superar la materia en el periodo comprendido entre el 10 y el 23 de junio de 2022, el alumno deberá:

- a) Asistir de forma continuada a todas las sesiones lectivas de la materia.
- b) Participar de forma proactiva en todas las sesiones de trabajo de este período lectivo.

- c) *Adquirir al menos las competencias básicas trabajadas durante el curso, demostrándose esta mejora a través de su esfuerzo, dedicación y resultados de calidad en la realización de las tareas, ejercicios y actividades propuestas por el profesor/a. Actividades cuyo nivel corresponderá a los objetivos, contenidos y estándares básicos de aprendizaje recogidos en la programación de departamento para cada nivel y materia.*

*Los criterios de calificación que se aplicarán para calcular la nota “definitiva”, (o de convocatoria extraordinaria), para el alumnado que en la tercera evaluación de seguimiento no ha alcanzado los objetivos y competencias claves, serán los siguientes:*

- 1 “Recálculo” de la nota de la evaluación o evaluaciones que se hayan suspendido y cuyos contenidos se trabajarán del 10 al 23 de junio. Para realizar este cálculo, se tendrán en cuenta los mismos porcentajes de “peso” sobre la nota trimestral de cada tipo de actividad establecidos en nuestra programación para cada asignatura y nivel.*
- 2 Posteriormente, con esta nota o notas, se hará la media con el resto de las evaluaciones aprobadas a lo largo del curso.*

*Se considerará que el alumno ha alcanzado las competencias si la media obtenida en las tareas propuestas es igual o superior a 5.*

#### **D. MEDIDAS DEL PLAN DE REFUERZO Y RECUPERACIÓN DEL DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS ORIENTADAS A LA PREPARACIÓN DE LAS PRUEBAS FINALES previstas en el apartado segundo para la ESO (Orden EDU 1597/2021)**

*Se adoptarán las siguientes medidas para la preparación de las pruebas finales del alumnado que no ha alcanzado las competencias imprescindibles:*

- Se podrán repetir actividades o diseñar otras nuevas a través de las cuales se trabajen aquellos contenidos y destrezas en los que los alumnos han tenido más dificultad.*
- Los ejercicios, actividades y pruebas finales se diseñarán sobre los contenidos y criterios mínimos que el alumnado debe alcanzar para superar la materia, evaluados hasta la fecha de celebración de la tercera evaluación general de seguimiento.*
- Se destacará el valor fundamental de los contenidos que se están aprendiendo.*
- Se motivará permanente a los alumnos a través del refuerzo positivo de los logros obtenidos y se les implicará en todo momento en procesos de autoevaluación y coevaluación.*
- Se creará un clima de trabajo en el que la alumna o el alumno sienta confianza y pueda expresar sus necesidades sin dificultad.*
- En los casos de alumnos que presenten problemas relevantes de aprendizaje, se podrán coordinar las medidas de refuerzo y recuperación con el Departamento de Orientación.*

#### **E. CAMBIOS EN LA DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE CONTENIDOS**

*La distribución temporal de contenidos se mantiene. Pero para lograrlo, si fuera necesario, durante el tercer trimestre se impartirán sólo los contenidos mínimos de los bloques a desarrollar en ese período del curso.*

- DIBUJO TÉCNICO. 2º Bachillerato. Como norma general, la recuperación del Dibujo Técnico en Bachillerato se basa en un examen final de los contenidos del curso. No obstante, el profesor valorará de manera individual si es necesaria la elaboración de trabajos. Será requisito imprescindible entregarlos todos para poder presentarse a un examen que caso de ser superado, alcanzando una nota mínima de 5, supondrá el aprobado en la asignatura. Si dicho profesor estima que el alumno debe presentar trabajos, de*

cara a la calificación de la convocatoria extraordinaria, el porcentaje de la nota media de estos trabajos será el 20% y el examen el 80% restante.

e. PÉRDIDA DE EVALUACIÓN CONTINUA, AUSENCIAS EN EXÁMENES Y EN HORAS PREVIAS A ÉSTOS. (ASIGNATURAS LOMCE)

En nuestro departamento estimamos como un problema de actitud grave las faltas de asistencia sin justificar, además de que suponen una significativa pérdida de formación en el aula. Así pues:

- En Bachillerato, como recoge nuestro RRI, cuando un alumno supere el 25% de faltas de asistencia injustificadas en una misma materia, no se le podrán aplicar los criterios de calificación que permiten la evaluación continua. Para poder superarla, se deberá presentar a un examen global por evaluación y/o a final de curso que contará el 80% de la nota. Para poder realizar dicho examen, a su vez deberá presentar una serie de láminas de realización obligatoria y establecidas por el profesor, láminas que contarán el 20% restante de la calificación final. Los trabajos y el examen supondrán el aprobado en la asignatura cuando su nota media conjunta alcance el 5.
- Para 4º EPVA ESO, el alumno pierde asimismo la evaluación continua cuando alcanza ese 25% de faltas no justificadas. La recuperación supondría igualmente un examen global por evaluación o a final de curso y/o presentar obligatoriamente los trabajos/ejercicios establecidos por el profesor. En este caso, la presentación de las láminas contará como un 60% de la calificación final y la nota del examen el 40% de dicha calificación para todos los niveles de ESO. Los trabajos y el examen supondrán el aprobado en la asignatura cuando su nota media conjunta alcance el 5.
- En ambos casos, ESO y Bachillerato, las notificaciones de posibilidad de pérdida de la evaluación conjunta y la pérdida de la misma de manera definitiva se realizarán conforme a lo establecido en nuestro reglamento de régimen interior de centro a este respecto.
- Cuando un alumno no se presente a un examen, - ya sea control de contenidos, examen trimestral, de recuperación, examen final o de pendientes -, deberá presentar al profesor de la materia de manera obligatoria, y según lo establecido por el RRI de este centro, algún documento oficial que acredite que su ausencia ha sido justificada para que dicha prueba le sea repetida. (Justificante médico, de organismos oficiales, etc). De no ser así, el examen no le será repetido y su nota contabilizará como un cero.
- Cuando un alumno se presente a un examen habiendo faltado a alguna/s horas anteriores y se tenga conocimiento posterior de que esas faltas previas al examen son injustificadas, la nota obtenida en el examen no tendrá validez y se contabilizará como un cero.
- De cara a la adopción de las medidas antes descritas para este último caso de faltas previas a un examen, las decisiones se tomarán teniendo en consideración la información que tenga Jefatura de Estudios. (Validez o no de las justificaciones presentadas, número de veces que el alumno/a se presenta a un examen sin haber asistido a las clases anteriores al mismo, circunstancias personales/familiares del alumno, etc...).

f. RECUPERACIÓN DE PENDIENTES. (Asignaturas LOMCE, sistema provisional, pendiente de regulación por la administración educativa)

- La coordinación de la recuperación de alumnos pendientes le corresponde al Jefe de Departamento. En este apartado consideramos los siguientes casos, que presentamos a continuación:
  - Alumnos de 2º, 3º y 4º ESO, con la asignatura de EPVA pendiente de 1º ESO y que no la cursan en su curso de matriculación.  
Éstos serán convocados a una reunión con el Jefe de Departamento, durante un recreo, para ser informados de cómo recuperar dicha materia pendiente. Para aprobar la asignatura, deberán presentar unos ejercicios (láminas) y superar una prueba final o examen, que se realizará pasado el primer trimestre (en enero). Si no aprobaran en esa primera convocatoria tendrán la posibilidad de una recuperación de la misma pasado el segundo trimestre. Si aun así los alumnos no superaran o no se

presentaran a dichas convocatorias anteriores, podrán presentarse a la convocatoria de septiembre como el resto de alumnos de 1º, pero con la presentación obligatoria de los trabajos pedidos.

- Alumnos de 3º y 4º ESO con Educación Plástica de 1º pendiente y matriculados en EPVA en sus cursos correspondientes.

En el caso de alumnos que no superen la materia de 1º y cursen estudios en 3º ó 4º matriculándose en la materia de EPVA, su recuperación correrá a cargo del profesor correspondiente de Educación Plástica en dicho curso. Éste valorará las características específicas de cada alumno en particular y propondrá los trabajos y pruebas que estime conveniente para cada uno. Como norma general, la materia no se dará por superada antes de la segunda evaluación del curso.

- Alumnos de 4º con Educación Plástica de 3º de ESO pendiente y matriculados en su curso en EPVA. En el caso de alumnos que no superen la materia de 3º y promocionen al siguiente curso matriculándose en la materia de EPVA, su recuperación correrá a cargo del profesor correspondiente de Educación Plástica en dicho curso. Éste valorará las características específicas de cada alumno en particular y propondrá los trabajos y pruebas que estime conveniente para cada uno. Como norma general, no se dará por superada la materia antes de la segunda evaluación del curso.
- Alumnos de 4ª ESO con la asignatura suspensa de 3º que no estén matriculados en EPVA. El Jefe de Departamento los convocará a una reunión, (durante un recreo), para ser informados de cómo recuperar dicha materia pendiente. Para aprobar la asignatura, deberán presentar unos ejercicios (láminas) y, si se estima conveniente, superar una prueba final o examen, que se realizará pasado el primer trimestre (en enero). Si no aprobaran en esa primera convocatoria tendrán la posibilidad de una recuperación de la misma pasado el segundo trimestre. Si aun así, los alumnos no superaran o no se presentaran a dichas convocatorias anteriores, podrán presentarse a la convocatoria de Septiembre como el resto de alumnos de 3º, pero con la presentación obligatoria de los trabajos pedidos.

En todos los niveles de EPVA, los porcentajes a aplicar a la parte correspondiente a láminas y a exámenes será decidida al comienzo del curso por los miembros del departamento estudiando los casos de los alumnos pendientes de ese año. Y, en casos específicos a valorar previamente por los miembros del departamento, este departamento contempla también la posibilidad de que alguno de ellos pueda recuperar la materia pendiente solamente a través de la presentación de trabajos. En dichos casos, dicha presentación de trabajos supondrá el 100% de la calificación.

- Alumnos de 2º de Bachillerato con Dibujo Técnico de 1º Pendiente. Son alumnos matriculados en 2º de Bachillerato en la continuación de la misma asignatura. Para aprobar la asignatura los alumnos deberán presentar de manera obligatoria una serie de ejercicios (láminas) que entregarán a su profesor de 2º de Bachillerato. Además, como la materia de Dibujo Técnico de segundo es una ampliación y profundización de los tres bloques fundamentales de contenidos vistos en primero, si en el segundo curso el alumno aprueba los bloques de contenidos correspondientes a los que suspendió el curso pasado, no tendrá que presentarse a un examen específico para recuperar la materia pendiente y se le considerará aprobada. En caso de que no consiguiera aprobar de esta forma, será convocado a realizar un examen final de recuperación, en fecha a determinar. En cualquiera de los casos, para superar la materia se necesitará una nota mínima de Suficiente 5.

#### g. CAPACITACIÓN DE ALUMNOS DE BACHILLERATO QUE SOLICITAN CAMBIO DE ASIGNATURA (Asignaturas LOMCE, sistema provisional, pendiente de regulación por la administración educativa)

En primer lugar, los alumnos interesados deberán solicitar el cambio de asignatura (de una materia de Bachillerato a Dibujo Técnico), a Jefatura de Estudios. Si la solicitud de cambio es aceptada por Jefatura, el departamento de Artes Plásticas deberá tener notificación oficial de dicho cambio por parte de Jefatura o Dirección del centro. A partir de ese momento, este departamento informará a los alumnos sobre el

currículo de la materia en 1º de Bachillerato y se les procurará conseguir el material necesario: (apuntes, libro de texto, ejercicios...); para que comiencen a preparar la asignatura. Y habilitará un tiempo determinado a la semana para resolución de dudas que puedan tener los alumnos afectados, (habitualmente en los recreos, consensuada con los alumnos interesados).

Finalmente, los alumnos se presentarán en convocatoria extraordinaria, en fechas que convendrá el departamento, a una prueba escrita que garantice que poseen las competencias necesarias para considerar aprobada la materia de Dibujo Técnico de 1º de Bachillerato. Para que dicha prueba se considere superada, la nota mínima debe ser un 5. Junto con el examen, el departamento valorará si el alumno debe presentar una serie de ejercicios a realizar durante el verano. Si así fuera, la nota del examen supondrá un 80% y los ejercicios un 20%.

## **6. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA. INDICADORES DE LOGRO: ACUERDOS Y SISTEMAS DE REVISIÓN.**

Para llevar a cabo una correcta evaluación de la Programación Didáctica proponemos una serie de mecanismos que detallamos a continuación.

- Análisis de los resultados de la evaluación del curso de forma trimestral y anual, así como la revisión de los indicadores de logro (rutinas de trabajo intelectual de los alumnos y uso de técnicas de estudio y trabajo apropiadas a la materia, número de alumnos con notas altas en cada grupo, 8 a 10, alumnos destacados, clima de trabajo, respeto y actitud en el aula, distribución física adecuada de alumnos y mobiliario, atención a los alumnos con necesidades educativas especiales significativas y no significativas; así como número de suspensos de nuestra materia, número de alumnos matriculados con pendientes en asignaturas de dibujo, actitud de los alumnos hacia la asignatura pendiente durante el año en curso, número de suspensos de cada alumno que no apruebe nuestra materia y número de alumnos disruptivos en el aula).

Reunido el departamento se revisan por niveles y por cursos los porcentajes de aprobados y suspensos y los aspectos antes mencionados. Se revisa el comportamiento y actitud en general y se deciden los acuerdos necesarios que se concretan en el segundo apartado.

- Se analiza asimismo la adecuación de los materiales y recursos didácticos; la distribución de espacios y tiempos; los métodos didácticos y pedagógicos utilizados para llegar a una autoevaluación y toma de decisiones más completa.
- Si los resultados son satisfactorios, se realizan sobre todo acuerdos de mejora, de atención especial a los casos destacados con actividades de estimulación intelectual (extraescolares, refuerzo a casos destacados y más desfavorecidos).

Si el nivel de suspensos y aprobados está por debajo de un 50 % nos planteamos los acuerdos y acciones de mejora que se estimen necesarios, entre los cuales destacamos algunos que nos han dado buenos resultados en años anteriores.

- Utilización de estándares de aprendizaje mucho más dirigidos y en algún caso referido a los básicos evaluables. Las actividades con menos autonomía son más apropiadas para alumnos menos autónomos. La sensación de control y éxito proporcionará, en otras actividades actitudes más creativas.
- Modificación de la distribución de los alumnos e incluso la del aula, si fuera necesario.
- Revisión de las rutinas de trabajo: orden, entrega de ejercicios, uso de ejercicios más prácticos y más eficaces para propiciar mejores resultados y estimular el esfuerzo del grupo.

## **7. MATERIAS ESO. SEGUNDO CICLO. 4º EPVA**

4º ESO, EDUCACIÓN PLÁSTICA AUDIOVISUAL Y VISUAL. INTRODUCCIÓN Y PRINCIPIOS DIDÁCTICOS Y METODOLÓGICOS.

La importancia de la imagen en el mundo actual es innegable. La influencia de los medios de comunicación, la publicidad, las nuevas tecnologías, la imagen digital y en general, la “cultura de la imagen” en sus diversas expresiones, nos alcanza cada día con los más diversos fines e infinidad de configuraciones.

En consecuencia, es necesario fomentar en nuestros alumnos las capacidades de saber ver y saber hacer imágenes, eje fundamental del currículo para el Área de Educación Plástica y Visual y Audiovisual.

Durante los dos cursos anteriores los alumnos han podido apreciar los siguientes aspectos fundamentales de nuestra materia:

- La Educación Plástica y Visual no es necesariamente una iniciación a estudios artísticos superiores.
- Ha de estar muy ligada a la experiencia personal del alumno, es decir, a las imágenes y actividades artísticas de su entorno.
- El alumno debe saber ya reconocer el entorno visual y plástico que le rodea, reflexionando con sentido crítico y considerándose a sí mismo receptor y emisor de imágenes.
- En correspondencia con los puntos generales para el área, de “saber ver y saber hacer”, en 1º y 3º ESO el alumno ha aprendido a saber comprender y a saber expresarse, desarrollando aspectos básicos instrumentales.

Así, en cuarto curso, haremos hincapié especialmente, en una mayor especialización procedimental y añadiremos un perfil que conecte la materia con diferentes campos profesionales relacionados con la producción de imágenes y el Diseño.

- 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.
- El desarrollo y aprendizaje de estos conceptos se hará través de los procedimientos (instrumentación y técnicas), enfatizando en la medida de lo posible, el enfoque experimental creativo y lúdico; sin olvidar potenciar cada vez más el grado de madurez del alumno.
- El currículo posibilita el aprendizaje de la producción, diseño y creación de imágenes, objetos o hechos a través de códigos visuales, audiovisuales, artísticos y técnicos.
- 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. En definitiva, se propone una metodología común para todos los bloques de la materia, que, dado su carácter práctico, se basa fundamentalmente en “saber hacer” y en la experimentación, tras el “saber ver”: la observación y la investigación.

Es importante señalar que, en cuarto curso de Educación Plástica y Visual, la materia es optativa de dos horas. Esto le confiere una serie de características específicas:

- Los alumnos eligen libremente la asignatura. Serán alumnos que, por lo tanto, pueden tener una mejor y mayor disposición hacia la materia.
- La asignatura ocupará en su horario 2 horas semanales, una menos que el curso anterior. Estos alumnos suelen haber cursado la asignatura de tres horas en tercero y se podrá “profundizar”, con mayor conocimiento de causa, en la consecución de los objetivos de Área formulados por el Departamento.

Notas metodológicas.

Los diferentes bloques pueden tener matices metodológicos: «Expresión Plástica» se adapta perfectamente a saber ver para saber hacer. «Comunicación Audiovisual» investiga en las actuales expresiones de la comunicación audiovisual y en las nuevas tecnologías. «Dibujo Técnico» presenta contenidos conceptuales y nuevas posibilidades de expresión basadas en los aprendizajes previos. Y «Fundamentos del Diseño» es el marco ideal para trabajar proyectos.

Así, el profesor presentará el tema proponiendo objetivos y pautas de elaboración, que serán abiertas para fomentar el desarrollo de la creatividad. Realizará análisis de obras de arte, de creaciones propias, lectura de imágenes y exposición de trabajos audiovisuales. Facilitará la búsqueda de información, elección de materiales y experimentación por parte del alumno. Orientará el trabajo individual y en grupo, proponiendo y resolviendo problemas. Y regulará el ritmo de ejecución y aprendizaje como tratamiento específico a la diversidad del alumnado. Valorará tanto el proceso de creación como el resultado final, evitando que la actividad sea imitativa o repetitiva, finalizando con una puesta en común.

Como “línea general”, tenderemos a una mayor especialización del alumno, mayor profundización en los conceptos, y una mayor y más precisa orientación hacia la continuación del estudio de nuestra materia, en relación con las distintas opciones que pueden seguir al terminar la E.S.O.: estudios de corte artístico o técnico relacionados con el diseño, creación, tratamiento y modificación de las imágenes de cualquier índole o finalidad.

Es necesario señalar que nuestra materia en cuanto está íntimamente relacionada con importantes temas transversales, al ocuparse del estudio de los medios de Comunicación Visual y Audiovisual y los mensajes emitidos por ellos. Por tanto, nos acercamos a estos medios teniendo en cuenta una serie de aspectos, actitudes y valores que consideramos esencial fomentar en nuestros alumnos. Los creemos claves para la formación de una personalidad abierta y respetuosa, a la vez que analítica y crítica; y que sea capaz de desarrollarse de forma equilibrada en la sociedad en la que estamos inmersos. Son los siguientes:

- Tolerancia intelectual para aceptar y estar abiertos a obras, tendencias, opiniones, interpretaciones y puntos de vista diferentes de los propios.
- Actitud de rechazo ante mensajes que denotan una discriminación sexual, racial, social, o de cualquier otra índole que excluya al “otro” solo por el mero hecho de ser diferente a uno mismo.
- Análisis profundo y crítico de todo tipo de imágenes audiovisuales, relacionando los recursos verbales y plástico-visuales que emplean.
- Empleo de las tecnologías de la información y la comunicación de una forma equilibrada y consciente como herramienta para ampliar conocimientos plástico-visuales; y para expresar de forma personal y creativa sus vivencias y emociones.
- Disfrute del tiempo de ocio de una manera sana, personal y enriquecedora.

*Estas puntualizaciones didácticas, no excluyen los principios didácticos y metodológicos generales de área.*

## EPVA 4º ESO.

### OBJETIVOS Y COMPETENCIAS BÁSICAS.

OBJETIVOS	PERFIL DE COMPETENCIAS
<p>BLOQUE EXPRESIÓN PLÁSTICA .</p> <p>UNIDAD 1. LAS FORMAS EN LA NATURALEZA.</p> <p>1. Observar y analizar las formas en la naturaleza y en reproducciones artísticas, diferenciando entre objetivo y subjetivo.</p> <p>2. Reproducir formas naturales en creaciones artísticas de forma libre.</p> <p>3. Conocer la importancia de la realización de un esquema previo al realizar una producción y la aplicación de las leyes de la composición.</p> <p>4. Valorar la obra de artistas que utilizan las formas naturales en sus creaciones plásticas. Apreciar y conocer los distintos estilos artísticos. Valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo.</p> <p>UNIDAD 2. EL PAISAJE.</p> <p>1. Observar y analizar diferentes paisajes urbanos.</p> <p>2. Realizar composiciones artísticas de paisajes teniendo en cuenta las leyes de la composición, así como los elementos visuales y las técnicas más adecuados.</p>	<p>UNIDAD 1.</p> <p>Comunicación lingüística (objetivos 1, 3 y 4)</p> <p>Competencia digital (objetivos 2 y 4)</p> <p>Aprender a aprender (objetivos 1, 2, 3 y 4)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (objetivos 1, 2, 3 y 4)</p> <p>Competencias sociales y cívicas (objetivos 1, 2 y 4)</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (objetivos 2 y 4)</p> <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (objetivos 2 y 4)</p> <p>UNIDAD 2.</p> <p>Comunicación lingüística (objetivos 1 y 4)</p> <p>Competencia digital (objetivos 2 y 4)</p> <p>Aprender a aprender (objetivos 1, 2, 3 y 4)</p>

<p>3. Conocer e identificar los principales elementos de la perspectiva cónica en la representación de paisajes. 4. Valorar la aportación de las ciudades y sus representaciones en los distintos períodos al patrimonio cultural y artístico.</p> <p>UNIDAD 3. LA FIGURA HUMANA.</p> <p>1. Observar y analizar la estructura, el movimiento y los gestos del rostro en la figura humana. 2. Identificar las formas, la proporción y la expresividad en las representaciones plásticas de la figura humana. 3. Representar la figura humana según diversas intenciones expresivas o finalidades. 4. Reconocer y valorar la representación de la figura humana en el arte.</p>	<p>Conciencia y expresiones culturales (objetivos 1, 2, 3 y 4) Competencias sociales y cívicas (objetivos 1, 2 y 4) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (objetivos 2 y 4) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (objetivos 2 y 3)</p> <p>UNIDAD 3. Comunicación lingüística (objetivos 1, 2 y 4) Competencia digital (objetivos 1, 2, 3 y 4) Aprender a aprender (objetivos 1, 2, 3 y 4) Conciencia y expresiones culturales (objetivos 1, 2, 3 y 4) Competencias sociales y cívicas (objetivos 1, 2, 3 y 4) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (objetivo 3).</p>
<p>UNIDAD 4. LA IMAGEN DIGITAL.</p> <p>1. Identificar las características básicas de la imagen digital. 2. Conocer y manejar programas informáticos básicos para la aplicación de elementos de la expresión plástica en creaciones digitales y mostrar interés por los avances tecnológicos vinculados al lenguaje audiovisual. 3. Reconocer las posibilidades de la imagen digital como medio de producción de obras artísticas, educativas, de diseño, etc., e identificar sus posibilidades de modificación, distribución y aplicación.</p> <p>UNIDAD 5. LA FOTOGRAFIA.</p> <p>1. Conocer los inicios de la historia y la evolución de la fotografía, así como fotógrafos destacados de la historia. 2. Conocer y manejar las cámaras fotográficas digitales y sus funciones. 3. Reconocer los principales géneros fotográficos: publicitario, de naturaleza, científico y médico, de arquitectura y paisaje y de prensa. 4. Desarrollar una mirada crítica para analizar imágenes realizadas con técnicas clásicas y actuales.</p>	<p>UNIDAD 4. Comunicación lingüística (objetivos 1 y 3) Competencia digital (objetivos 1, 2 y 3) Aprender a aprender (objetivos 1, 2 y 3) Conciencia y expresiones culturales (objetivos 1, 2 y 3) Competencias sociales y cívicas (objetivos 2 y 3) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (objetivos 2 y 3) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>UNIDAD 5. Comunicación lingüística (objetivos 1, 2 y 3) Competencia digital (objetivos 2 y 4) Aprender a aprender (objetivos 1, 2, 3 y 4) Conciencia y expresiones culturales (objetivos 1, 2, 3 y 4) Competencias sociales y cívicas (objetivos 1, 2, 3 y 4) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (objetivo 2) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (objetivos 2 y 4)</p>

<p>UNIDAD 6. ELCINE Y LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocer la evolución histórica y tecnológica del arte cinematográfico y los diferentes géneros.</li> <li>2. Identificar y describir los elementos básicos del lenguaje cinematográfico y sus valores expresivos.</li> <li>3. Aplicar el lenguaje audiovisual a diferentes intenciones comunicativas.</li> <li>4. Identificar las características de los diferentes medios de comunicación: publicidad, prensa y radio, y analizarlas de manera crítica.</li> </ol> <p>UNIDAD 7. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Valorar la importancia del diseño en el mundo actual y diferenciar los posibles campos de aplicación.</li> <li>2. Identificar y analizar las características funcionales del diseño.</li> <li>3. Describir y aplicar la expresividad de los elementos plásticos en el diseño, utilizando formas geométricas básicas y estructuras modulares.</li> </ol> <p>UNIDAD 8. DISEÑO GRÁFICO.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Reconocer y valorar los diferentes campos del diseño gráfico: imagen corporativa, comunicación visual, diseño editorial, etc.</li> <li>2. Aplicar los elementos y las destrezas plásticas para transmitir ideas mediante diseños gráficos.</li> <li>3. Identificar elementos propios de la representación geométrica en obras artísticas y diseños, y aplicarlos en sus creaciones.</li> </ol> <p>UNIDAD 9. DISEÑO PUBLICITARIO.</p>	<p>UNIDAD 6.</p> <p>Comunicación lingüística (objetivos 1, 2, 3 y 4)</p> <p>Competencia digital (objetivo 3)</p> <p>Aprender a aprender (objetivos 1, 2, 3 y 4)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (objetivos 1, 2, 3 y 4)</p> <p>Competencias sociales y cívicas (objetivos 1, 3 y 4)</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (objetivo 3)</p> <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (objetivo 1)</p> <p>UNIDAD 7.</p> <p>Comunicación lingüística (objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Competencia digital (objetivos 1 y 3)</p> <p>Aprender a aprender (objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Competencias sociales y cívicas (objetivos 1 y 3)</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (objetivo 3)</p> <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (objetivos 1 y 3)</p> <p>UNIDAD 8</p> <p>Comunicación lingüística (objetivo 1)</p> <p>Competencia digital (objetivos 1 y 3)</p> <p>Aprender a aprender (objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Competencias sociales y cívicas (objetivos 1 y 2)</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (objetivos 2 y 3)</p> <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (objetivo 3)</p> <p>UNIDAD 9</p> <p>Comunicación lingüística (objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Competencia digital (objetivos 2 y 3)</p> <p>Aprender a aprender (objetivos 1, 2 y 3)</p>

<p>UNIDAD 10. DISEÑO POR ORDENADOR.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocer las posibilidades del campo del diseño por ordenador.</li> <li>2. Practicar las destrezas digitales para la creación y la transformación de imágenes fijas por ordenador.</li> <li>3. Manejar las posibilidades de programas sencillos de tratamiento de imágenes y programas de animación.</li> </ol> <p>UNIDAD 11. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Distinguir e identificar los diferentes tipos de proyección y los sistemas de representación espacial: sistema diédrico, sistema axonométrico, perspectiva caballera y perspectiva cónica.</li> <li>2. Representar sólidos en los sistemas diédrico y axonométrico, y caballera.</li> <li>3. Diferenciar la perspectiva cónica frontal de la oblicua.</li> <li>4. Representar en perspectiva cónica figuras en diédrico.</li> </ol> <p>UNIDAD 12 DIBUJO TÉCNICO INDUSTRIAL</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocer y valorar el diseño industrial y sus aplicaciones, así como realizar sus propios diseños.</li> <li>2. Valorar la importancia de la normalización, las escalas y las acotaciones en el diseño industrial.</li> <li>3. Aplicar los conocimientos del sistema diédrico en la realización de croquis de piezas sencillas.</li> </ol>	<p>Conciencia y expresiones culturales (objetivos 1, 2 y 3)  Competencias sociales y cívicas (objetivos 1 y 3)  Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (objetivos 1 y 3)  Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (objetivos 2 y 3)</p> <p>UNIDAD 10.  Comunicación lingüística (objetivo 1)  Competencia digital (objetivos 1, 2 y 3)  Aprender a aprender (objetivos 1, 2 y 3)  Conciencia y expresiones culturales (objetivos 1, 2 y 3)  Competencias sociales y cívicas (objetivos 1 y 3)  Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (objetivos 2 y 3)  Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>UNIDAD 11  Comunicación lingüística (objetivo 1)  Competencia digital (objetivos 1, 2, 3 y 4)  Aprender a aprender (objetivos 1, 2, 3 y 4)  Conciencia y expresiones culturales (objetivos 1, 2, 3 y 4)  Competencias soc. y cívicas (objetivos 2 y 4)  Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (objetivos 2 y 4)  Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (objetivos 1, 2, 3 y 4)</p> <p>UNIDAD 12  Comunicación lingüística (objetivos 1 y 2)  Competencia digital (objetivo 1) Aprender a aprender (objetivos 1, 2 y 3)  Conciencia y expresiones culturales (objetivos 1, 2 y 3)  Competencias sociales y cívicas (objetivos 1 y 2)  Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (objetivo 1)  Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (objetivos</p>
--	--

- CONTENIDOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES E INDICADORES DE LOGRO. 4ºESO. (LOS E.A.E. BÁSICOS SE IDENTIFICAN CON B).

CONTENIDOS 4º ESO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO
<p>BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA</p> <p>UNIDAD. 1 LAS FORMAS EN LA NATURALEZA.</p> <p>Los soportes en el lenguaje plástico y visual. Experimentación con materiales diversos</p> <p>Estructura de la forma.</p>	<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, la terminología y los procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.</p>	<p>1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual. (B)</p> <p>(Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</p>	<p>1-Conoce las partes que componen una forma, comprende su estructura y aprecia su relación con la totalidad. Diferencia entre representaciones objetivas y subjetivas. Realiza representaciones del natural utilizando los distintos elementos plásticos.</p>
<p>UNIDAD 2 EL PAISAJE URBANO</p> <p>Los soportes en el lenguaje plástico y visual. Experimentación con materiales diversos</p>	<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, la terminología y los procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.</p>	<p>1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual. (B)</p> <p>(Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Competencia digital, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor).</p>	<p>1-Realiza composiciones artísticas creativas utilizando diferentes elementos del lenguaje plástico y visual y experimentando con diversos materiales.</p>
<p>UNIDAD 3. LA FIGURA HUMANA.</p> <p>Los soportes en el lenguaje plástico y visual. Experimentación con materiales diversos</p> <p>Estructura de la forma</p> <p>Criterios de composición: plano básico, centro visual</p>	<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</p>	<p>1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual. (B)</p> <p>(Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias</p>	<p>1- Realiza composiciones artísticas de figuras humanas, desde retratos con diferentes gestos, escorzos, máscaras y figuras en movimiento hasta cómics.</p>

<p>y leyes de composición. El proceso de creación artística: preparación, incubación, iluminación y verificación</p> <p>Técnicas de expresión gráfico-plásticas bi y tridimensionales de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. Volumen</p> <p>Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes períodos artísticos.</p>	<p>personal o utilizando los códigos, la terminología y los procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.</p> <p>2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicos como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.</p> <p>3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuados para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.</p> <p>4. 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 la divulgación de las obras de arte.</p>	<p>sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Competencia digital)</p> <p>2.1. Aplica las leyes de la composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.</p> <p>3.1. Estudia el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen. (Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Competencia digital).</p> <p>4.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, los materiales y las técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.</p> <p>4.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período artístico al que pertenecen. (Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas)</p>	<p>2-Conoce los elementos compositivos para representar distintas expresiones del rostro y del cuerpo humano.</p> <p>3- Comprende y representa la figura humana, su anatomía y proporción, en movimiento, en equilibrio y en diferentes posiciones.</p> <p>4- Valora y analiza los materiales, las técnicas y los elementos que intervienen en la representación artística de la figura humana y su evolución histórica.</p>
CONTENIDOS 4º ESO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO
BLOQUE II. LENGUAJE	1. Realizar composiciones	1.1. Elabora imágenes	1- Conoce las

<p>AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA. UNIDAD 4 LA IMAGEN DIGITAL Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen Multimedia El proceso colaborativo en la creación artística. Lluvia de ideas, trabajo en equipo</p>	<p>creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p>	<p>digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador. 1.2. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal. (Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</p>	<p>características de la imagen digital: resolución, modos de color, formatos, etc. y los utiliza para modificar imágenes y crear composiciones con diferentes soportes tecnológicos.</p>
<p>UNIDAD 5. LA FOTOGRAFIA. Lenguaje audiovisual. Características Lenguaje fotográfico. Cámaras Corrientes estéticas y géneros fotográficos. Aplicaciones técnicas Lenguaje visual en prensa. Finalidades de las imágenes en prensa</p>	<p>1. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p>	<p>1.1. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos. 1.2. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades. (B) (Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</p>	<p>1- Observa y analiza diferentes fotografías pertenecientes a distintas corrientes estéticas. Realiza fotografías con distintos efectos aprovechando los recursos que ofrecen las cámaras fotográficas. Recopila imágenes de prensa y reconoce y aprecia el valor de los géneros fotográficos en diferentes campos de la cultura actual, como el periodismo, la conservación del medioambiente, la publicidad, etc.</p>
<p>(DEL BLOQUE DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA) Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes períodos artísticos</p>	<p>2. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los diferentes 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 la divulgación de las obras de arte.</p>	<p>2.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, los materiales y las técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma. (B)</p>	<p>2- Identifica a algunos de los inventores y fotógrafos más importantes de la historia de la fotografía. Y reconoce la evolución tecnológica de las cámaras fotográficas.</p>

		2..2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período artístico al que pertenecen. (Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)	
<p>UNIDAD 6. EL CINE Y LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN.</p> <p>Lenguaje audiovisual.</p> <p>Características</p> <p>Lenguaje cinematográfico.</p> <p>Planos, movimientos y angulaciones de cámara.</p> <p>Géneros</p> <p>El proceso colaborativo en la creación artística. Lluvia de ideas, trabajo en equipo</p> <p>Lenguaje visual en prensa. Finalidades de las imágenes en prensa.</p> <p>Lenguaje televisivo.</p> <p>Géneros</p> <p>Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen</p>	<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, valorando la labor de equipo.</p> <p>2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p>	<p>1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos. (B)</p> <p>1.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película. (Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas)</p> <p>2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara. (B)</p> <p>2.2. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades. (Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor)</p>	<p>Conoce y diferencia los principales géneros cinematográficos. Comprende los elementos esenciales del lenguaje cinematográfico, identificando los diferentes tipos de planos y sus valores expresivos. Realiza su propio storyboard.</p> <p>Conoce el proceso de realización de una película y distingue los diferentes profesionales que trabajan en ello. Identifica los distintos tipos de planos, angulaciones y movimientos de cámara en diferentes películas cinematográficas. Comprende las características y la relación entre el desarrollo de la tecnología y la evolución</p>

			del cine y los medios de comunicación: prensa, radio, televisión y publicidad. Realiza creaciones digitales relacionadas con los medios de comunicación: anuncios publicitarios, periódicos, podcasts, grabaciones de escenas, etc.
CONTENIDOS 4º ESO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO
<p>BLOQUE III FUNDAMENTOS DEL DISEÑO UNIDAD 7 FUNDAMENTOS DEL DISEÑO</p> <p>La comunicación visual: elementos y finalidades Fundamentos del diseño: valores funcionales y estéticos Áreas del diseño: diseño gráfico, de interiores, modas... Finalidades. Las formas básicas del diseño Composiciones modulares. Técnicas Realización: boceto (croquis), guion (proyecto), presentación (maqueta) y evaluación del resultado final Las formas básicas del diseño Composiciones modulares. Técnicas Realización: boceto (croquis), guion (proyecto), presentación (maqueta) y evaluación del resultado final.</p>	<p>1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.</p> <p>2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.</p> <p>3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en</p>	<p>1.1. Conoce los elementos y las finalidades de la comunicación visual. (B) 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. (Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología).</p> <p>2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del diseño. (B) (Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología).</p> <p>3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las</p>	<p>1- Observa y reconoce las modalidades y las funciones del diseño. Valora y analiza los elementos visuales del diseño: punto, línea, plano, textura y color, y sus aplicaciones en las composiciones artísticas</p> <p>2- Identifica y distingue las características de los diferentes campos del diseño.</p> <p>3- Reconoce la importancia de las formas básicas: círculo,</p>

	equipo para la creación de ideas originales.	<p>formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio. (B)</p> <p>3.2. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas. (B)</p> <p>3.3. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.</p> <p>3.4. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros. (Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</p>	<p>triángulo, cuadrado y figuras compuestas en el diseño. Entiende y realiza composiciones modulares y comprende sus efectos visuales sobre el diseño.</p>
<p>UNIDAD 8. DISEÑO GRÁFICO.</p> <p>La comunicación visual: elementos y finalidades</p> <p>Fundamentos del diseño: valores funcionales y estéticos</p> <p>Áreas del diseño: diseño gráfico, de interiores, modas... Finalidades.</p> <p>La imagen corporativa</p> <p>Reconocimiento y lectura</p>	<p>1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.</p>	<p>1.1. Conoce los elementos y las finalidades de la comunicación visual. (B)</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. (Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender,</p>	<p>1- Observa y reconoce las diferentes aplicaciones del diseño gráfico en la comunicación visual.</p>

<p>de imágenes en el diseño Realización: boceto (croquis), guion (proyecto), presentación (maqueta) y evaluación del resultado final.</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>Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología).</p> <p>2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del diseño. (B) (Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</p> <p>3.1. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.</p> <p>3.2. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.</p> <p>3.3. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.</p> <p>3.4. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros. (Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias</p>	<p>2- Valora y analiza los elementos visuales del diseño gráfico y sus aplicaciones, entre ellos, el funcionamiento del diseño editorial. Identifica y distingue las características de los diferentes campos del diseño en distintos terrenos de la comunicación. Valora la importancia de la imagen corporativa para el mundo empresarial y lo utiliza en sus composiciones.</p> <p>3- Realiza diseños creativos de logotipos, envases, revistas y páginas web. Utiliza programas informáticos en la creación de sus diseños. Conoce el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica en sus proyectos de diseño de un polideportivo y una página web, valorando las aportaciones de sus compañeros como fuente de riqueza en la creación artística.</p>
---	--	---	--

		sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecn).	
DEL BLOQUE IV DIBUJO TÉCNICO Formas geométricas: óvalo, ovoide, espiral Tangencias y enlaces.	4. 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.	4.1. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces. (B) 4.2. Resuelve analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales. (B) (Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología).	4- Conoce el trazado de formas geométricas como óvalos, ovoides, espirales, tangencias y enlaces, y los aplica a la creación de sus diseños personales. Valora la importancia del conocimiento de los desarrollos poliédricos en la construcción y el diseño de embalajes.
UNIDAD 9 DISEÑO PUBLICITARIO (BLOQUES I, II, III) BLOQUE I EX.PLAS.  Los soportes en el lenguaje plástico y visual Criterios de composición: plano básico, centro visual y leyes de composición.	1. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	1.1. Aplica las leyes de composición creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión. 1.2. Estudia el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen. (Comunicación lingüística, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales).	1- Conoce e identifica los elementos fundamentales que intervienen en un mensaje publicitario: titular, texto, imagen y elementos de firma. Observa y comprende la estructura compositiva de los mensajes publicitarios, reconociendo esquemas, ritmos y líneas de fuerza.
BLOQUE III DIS. La comunicación visual: elementos y finalidades Fundamentos del diseño: valores funcionales y estéticos Áreas del diseño: diseño	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,	1.1. Conoce los elementos y las finalidades de la comunicación visual. 1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad,	1- Observa y analiza los fundamentos de la publicidad. Conoce y distingue los principales medios, estilos, soportes y formatos publicitarios.

<p>gráfico, de interiores, modas... finalidades Reconocimiento y lectura de imágenes en el diseño Realización: boceto (croquis), guion (proyecto), presentación (maqueta) y evaluación del resultado final.</p>	<p>tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.</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>utilizando el lenguaje visual y verbal. (Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas).</p> <p>3.1. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.</p>	<p>3- Realiza composiciones creativas con distintos estilos publicitarios y diferentes técnicas. Conoce y utiliza las nuevas tecnologías para la creación de sus diseños publicitarios.</p>
<p>BLOQUE II. AUDIOV.Y MULTIMEDIA. Diseño publicitario: fundamentos y estilos. Elementos y composición de los mensajes publicitarios.</p>	<p>4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad, rechazando los elementos de esta que suponen discriminación sexual, social o racial.</p>	<p>4.1. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico. 4.2. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen. (B) (Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</p>	<p>4- Realiza diseños publicitarios empleando los elementos necesarios. Reconoce los tópicos y los roles que utiliza la publicidad y aprecia su importancia para conseguir fines solidarios y sociales. Analiza anuncios publicitarios con una actitud crítica.</p>
<p>UNIDAD 10. DISEÑO POR ORDERNADOR. El diseño asistido por ordenador Programas de dibujo</p>	<p>1. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño, adaptándolas a las diferentes áreas y valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.</p>	<p>1.1. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño. 1.2. Planifica los pasos a seguir en la realización de</p>	<p>1- Conoce las principales herramientas de los programas de tratamiento de imágenes y las aplica en sus creaciones. Conoce los principales programas de creación</p>

		<p>proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros. (Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</p>	<p>de imágenes vectoriales y los utiliza en creaciones propias. Conoce los principales programas de animación y sus herramientas y los utiliza para realizar sus propios proyectos artísticos. Realiza proyectos digitales en grupo, planificando la tarea y valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.</p>
<p>BLOQUE DE DIBUJO TÉCNICO. UNIDAD 11. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN. Geometría descriptiva. Tipos de proyección Materiales de dibujo técnico Geometría descriptiva. Tipos de proyección. Sistemas de representación: sistema diédrico, sistema axonométrico, perspectiva caballera y perspectiva cónica El dibujo técnico en el diseño. Programas de dibujo por ordenador.</p>	<p>1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.</p> <p>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. (B) (Comunicación lingüística, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</p> <p>2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales. (B)</p> <p>2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas. (B)</p> <p>2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado. (B)</p> <p>2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado. (Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender,</p>	<p>1- Observa diferentes imágenes diferenciando el dibujo descriptivo del perceptivo.</p> <p>2- Identifica y comprende los diferentes tipos de proyección y sus correspondientes sistemas de representación. Reconoce las vistas principales de formas tridimensionales y es capaz de dibujarlas a partir de figuras sencillas. Entiende y utiliza el sistema axonométrico y la perspectiva caballera para representar volúmenes. Conoce los elementos de la perspectiva cónica y diferencia en imágenes la perspectiva cónica frontal de la</p>

		Conciencia y expresiones culturales, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)	oblicua. Representa en perspectiva cónica frontal y oblicua figuras dadas en diédrico.
<p>BLOQUE DE DIBUJO TÉCNICO y DISEÑO. UNIDAD 12. DIBUJO TÉCNICO INDUSTRIAL. Áreas del diseño: diseño gráfico, de interiores, modas Finalidades Reconocimiento y lectura de imágenes en el diseño Materiales de dibujo técnico Tangencias y enlaces Sistemas de representación: sistema diédrico, sistema axonométrico, perspectiva caballera y perspectiva cónica.</p>	<p>1. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño, adaptándolas a las diferentes áreas y valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.</p> <p>2. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.</p> <p>3. 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. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas. (B)</p> <p>2.1. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces. (B) 2.2. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales. (Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología).</p> <p>3.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales. (B) 3.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y perfil). 3.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el</p>	<p>Valora el diseño industrial y la utilidad de diversos objetos.</p> <p>2- Realiza composiciones creativas y funcionales adaptadas a diferentes áreas del diseño, como un jarrón, una biblioteca o una marquesina.</p> <p>3- Analiza diseños realizados con formas geométricas y realiza composiciones con trazados geométricos utilizando con precisión los materiales de dibujo técnico. Reconoce la</p>

		sistema de representación más adecuado. (B) (Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)	importancia de la normalización en el dibujo técnico industrial. Conoce los distintos tipos de escalas y acotaciones y los aplica correctamente en vistas de piezas. Realiza croquis de diversas piezas.  zas. Dibuja a mano alzada la perspectiva de objetos y lugares.
--	--	--	---

## TEMPORALIZACIÓN

### Primer trimestre

-DEL BLOQUE I – ANÁLISIS DE FORMAS (EXPRESIÓN PLÁSTICAS) Temas 1, "Las formas en la Naturaleza" y parte del 3, "La Figura Humana".

DEL BLOQUE III EL DISEÑO: Tema 7 "Fundamentos del Diseño"; Tema 8 "Diseño Gráfico" y Tema 9 "Diseño Publicitario".

-DEL BLOQUE DE LA REPRESENTACIÓN GEOMÉTRICA y DIBUJO TÉCNICO, la parte incluida en los temas de diseño referidos a trazados de módulos donde se aplican conocimientos de geometría básica (Polígonos, Isométricas en módulos triangulares); y procedimientos iniciales de tangencias en el tema 8).

### Segundo trimestre

-DEL BLOQUE I. –ANÁLISIS DE FORMAS (EXPRESIÓN PLÁSTICAS) Temas 3. La Figura Humana

-BLOQUE II. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA (Entre el segundo y el tercer trimestre).

-DEL BLOQUE III. EL DISEÑO Tema 8 "Diseño Gráfico" y Tema 9 "Diseño Publicitario". Y Tema 10,

-DEL BLOQUE DE LA REPRESENTACIÓN GEOMÉTRICA y DIBUJO TÉCNICO. Del Tema 8 la parte de Tangencias y el Tema 12, Dibujo Técnico Industrial.

### Tercer trimestre

-DEL BLOQUE I – ANÁLISIS DE FORMAS (EXPRESIÓN PLÁSTICAS) Temas 2. El Paisaje y Tema 3 La Figura Humana.

-BLOQUE II. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

-DEL BLOQUE III. EL DISEÑO Tema 9 "Diseño Publicitario" y Tema 10.

-DEL BLOQUE DE LA REPRESENTACIÓN GEOMÉTRICA y DIBUJO TÉCNICO: Los Sistemas de Representación (Tema 11).

\*La expresión artística se desarrollará durante los tres trimestres en todos los bloques.

## 8. BACHILLERATO

### DIBUJO TÉCNICO II. INTRODUCCIÓN.

El Dibujo Técnico surge en la cultura universal como un medio de expresión y comunicación, indispensable tanto para el desarrollo de procesos de investigación sobre las formas, como para la comprensión gráfica de

proyectos tecnológicos, industriales, arquitectónicos, de diseño gráfico y artístico. Proyectos cuyo último fin es la creación de realidades, productos o utensilios que puedan tener tanto un valor utilitario como artístico.

La función esencial de estos proyectos gráficos consiste en ayudar a formalizar o visualizar lo que se está creando a lo largo de un proceso de diseño de mayor o menor complejidad. A su vez, contribuye a proporcionar los necesarios recursos y habilidades gráficas, con el fin de poder concretar las distintas soluciones, desde las primeras propuestas hasta la solución final, que se representa en dibujos perfectamente codificados según las convenciones al uso. Es decir, el conocimiento del Dibujo Técnico como lenguaje universal en sus dos niveles de comunicación: comprender o interpretar la información codificada y expresarse dando solución a las necesidades elaborando información comprensible a 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.

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. Así como la 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.

Es necesario el conocimiento de un amplio conjunto de convencionalismos gráficos, que están recogidos en las normas para el Dibujo Técnico establecidas en el ámbito nacional e internacional.

Esta materia favorece la capacidad de abstracción lo que la convierte en una valiosa ayuda formativa de carácter general.

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

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

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

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.

El Dibujo Técnico se aborda en dos cursos, de manera que se adquiera una visión general y completa desde primero para profundizar y aplicar en segundo los conceptos en soluciones técnicas más usuales.

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

Para ello, se introducen de manera interrelacionada tres grandes bloques, desarrollándose gradualmente en los dos cursos de 1º y 2º: el primero es el de Geometría Plana, en la que durante dos cursos se verán los contenidos necesarios para resolver todos los problemas de métrica y configuración de formas. El segundo bloque, Sistemas de Representación, está dedicado al conocimiento de la Geometría Descriptiva y sus cuatro Sistemas de Representación, permitiendo ver ventajas e inconvenientes de cada uno. Además, se potenciará la utilización del dibujo “a mano alzada” como herramienta a igual nivel que el realizado en soporte informático según las necesidades en cada caso. El tercer bloque, Normalización y Coquización, servirá para que los alumnos durante los dos cursos adquieran procedimientos para simplificar, unificar y aclarar (objetivar), las representaciones gráficas.

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.

En resumen, cada curso, al enunciar sus contenidos, tiene por objeto consolidar los conocimientos anteriores, ahondar en el nivel de profundización y buscar aplicaciones técnico-prácticas. 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 fundamentalmente.

## DIBUJO TÉCNICO II

OBJETIVOS	PERFIL DE COMPETENCIAS
<p><b>BLOQUE I GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO</b>  <b>UNIDAD 1. TRAZADOS EN EL PLANO</b>            1. Realizar trazados geométricos en el plano, referentes a rectificación de arcos, conociendo sus fundamentos teóricos.            2. Construir y dibujar figuras geométricas planas que tengan la misma superficie que otras.            3. Saber aplicar dichos trazados a la realización de trabajos más complejos.            Usar correctamente el compás, la escuadra y el cartabón, la regla y el lápiz.</p>	<p><b>UNIDAD 1</b>            Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (Objetivos 1, 2, 3 y 4)            Aprender a aprender (Objetivos 1, 2, 3 y 4)            Competencia digital (Objetivos 1 y 2)            Competencias sociales y cívicas (Objetivo 1, 2, 3 y 4)            Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (Objetivos 3 y 4)            Conciencia y expresiones culturales (Objetivo 3 y 4)</p>
<p><b>UNIDAD 2. TRAZADOS DE TANGENCIAS</b>            1. Conocer y comprender los fundamentos de las construcciones básicas de tangencias entre rectas y circunferencias, y entre circunferencias.            2. Saber aplicar los diferentes procedimientos gráficos para resolver cada caso.            3. Analizar y ordenar todos los casos de tangencias estudiados para aplicaciones, no solo de forma aislada sino insertados en la definición de una forma.            Realizar con corrección los enlaces, aplicando los casos de tangencia correspondientes.</p>	<p><b>UNIDAD 2</b>            Comunicación lingüística (Objetivo 1)            Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (Objetivos 1, 2, 3 y 4)            Aprender a aprender (Objetivos 2, 3 y 4)            Competencia digital (Objetivos 2, 3 y 4) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (Objetivos 2, 3 y 4)            Conciencia y expresiones culturales (Objetivo 4)</p>
<p><b>UNIDAD 3. CURVAS CÓNICAS</b>            1. Conocer y comprender la naturaleza de las curvas cónicas, diferenciando las distintas formas de generarse.            2. Representar curvas cónicas, atendiendo a sus propiedades y características.            Conocer y aplicar las propiedades de las curvas cónicas y la relación entre los diferentes elementos de definición, incluyendo las rectas tangentes y secantes</p>	<p><b>UNIDAD 3</b>            Comunicación lingüística (Objetivo 1)            Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (Objetivos 1, 2 y 3)            Aprender a aprender (Objetivo 3) Competencia digital (Objetivos 1, 2 y 3)            Conciencia y expresiones culturales (Objetivo 2 y 3)</p>
<p><b>UNIDAD 4. CURVAS TÉCNICAS</b>            1. Conocer y comprender las curvas cíclicas, diferenciando las distintas formas de generarse y las características de cada</p>	<p><b>UNIDAD 4</b>            Comunicación lingüística (Objetivos 1, 2)            Competencia matemática y competencias</p>

<p>una.</p> <p>2. Conocer y comprender la forma de generar ejemplos de otras curvas técnicas, como evolventes, senoides y lemniscatas.</p> <p>3. Trazar curvas cíclicas atendiendo a sus propiedades y elementos.</p> <p>UNIDAD 5. TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS</p> <p>5. Contactar con la geometría proyectiva como ampliación de la ya conocida geometría euclidiana.</p> <p>6. Conocer las relaciones de las transformaciones con la geometría descriptiva que se estudiará más adelante.</p> <p>7. Realizar transformaciones en el plano, tales como homologías y sus casos particulares, afinidades e inversiones. Aplicar dichas transformaciones a otros tipos de problemas.</p>	<p>básicas en ciencia y tecnología (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Aprender a aprender (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Competencias sociales y cívicas (Objetivo 1)</p> <p>Competencia digital (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (Objetivo 3)</p> <p>UNIDAD 5</p> <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (Objetivos 1, 2, 3 y 4)</p> <p>Aprender a aprender (Objetivos 2 y 4)</p> <p>Competencias sociales y cívicas (Objetivos 1 y 2)</p> <p>Competencia digital (Objetivos 3 y 4)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (Objetivos 3 y 4) Comunicación lingüística (Objetivos 1 y 2)</p>
<p>BLOQUE II. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN</p> <p>UNIDAD 6. SISTEMA DIÉDRICO</p> <p>1. Entender la necesidad y la importancia del sistema diédrico.</p> <p>2. Conocer el fundamento teórico del sistema diédrico y diédrico directo.</p> <p>3. Emplear el sistema diédrico y diédrico directo para resolver problemas de intersecciones, paralelismo, perpendicularidad y distancias entre puntos, la recta y el plano. Emplear la tercera proyección en la resolución de problemas.</p> <p>UNIDAD 7. MÉTODOS EN EL SISTEMA DIÉDRICO</p> <p>8. Conocer y comprender en sistema diédrico y diédrico directo los métodos que emplea la geometría descriptiva, tales como los abatimientos, los cambios de plano de proyección y los giros.</p> <p>9. Conocer métodos como los abatimientos, los cambios de plano de proyección y los giros, para representar en diédrico figuras planas. Comprender y emplear el sistema diédrico para resolver problemas geométricos en el espacio entre puntos, rectas y planos.</p> <p>UNIDAD 8 FIGURAS EN EL SISTEMA DIÉDRICO</p> <p>1. Comprender y emplear el sistema diédrico para representar las superficies radiadas en el plano.</p> <p>2. Comprender y emplear el sistema diédrico para resolver problemas geométricos en el espacio de pirámides, conos, prismas y cilindros, sus secciones planas y respectivos</p>	<p>UNIDAD 6</p> <p>Comunicación lingüística (Objetivos 1 y 2)</p> <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (Objetivos 1, 2, 3 y 4)</p> <p>Aprender a aprender (Objetivos 2, 3 y 4)</p> <p>Competencias sociales y cívicas (Objetivo 1)</p> <p>Competencia digital (Objetivos 2, 3 y 4)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (Objetivos 3 y 4)</p> <p>UNIDAD 7</p> <p>Comunicación lingüística (Objetivo 1)</p> <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (Objetivos 1, 2, y 3)</p> <p>Aprender a aprender (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Competencia digital (Objetivos 1, 2 y 3) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (Objetivo 3)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (Objetivo 3)</p> <p>UNIDAD 8</p> <p>Comunicación lingüística (Objetivo 1)</p> <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (Objetivos 1 y</p>

<p>desarrollos.</p> <p><b>UNIDAD 9 POLIEDROS REGULARES EN EL SISTEMA DIÉDRICO</b></p> <p>1. Comprender y emplear el sistema diédrico para representar los poliedros regulares en el plano.</p> <p>2. Comprender y emplear el sistema diédrico para resolver problemas geométricos en el espacio de poliedros regulares: proyecciones diédricas, alturas y secciones planas.</p>	<p>2)</p> <p>Aprender a aprender (Objetivo 2) Competencia digital (Objetivos 1 y 2)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (Objetivos 1 y 2)</p> <p><b>UNIDAD 9</b></p> <p>Comunicación lingüística (Objetivo 1)</p> <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (Objetivos 1 y 2)</p> <p>Aprender a aprender (Objetivo 1 y 2)</p> <p>Competencia digital (Objetivos 1 y 2)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (Objetivos 1 y 2)</p>
---	---

<p><b>UNIDAD 10. SISTEMA AXONOMÉTRICO</b></p> <p>1. Entender la necesidad y la importancia del sistema de representación axonométrico.</p> <p>2. Conocer y comprender los fundamentos prácticos de los sistemas axonométricos y su relación con el sistema diédrico.</p> <p>3. Comprender y emplear el axonométrico para representar tridimensionales en el plano.</p> <p>sistema figuras</p> <p>9. Comprender y emplear el sistema axonométrico para resolver problemas geométricos en el espacio de abatimientos, figuras planas, sólidos y secciones.</p> <p><b>UNIDAD 11. SISTEMA DE PERSPECTIVA CABALLERA</b></p> <p>1. Entender la necesidad y la importancia del sistema de representación de perspectiva caballera.</p> <p>2. Conocer y comprender los fundamentos prácticos de la perspectiva caballera, y su relación con el sistema diédrico.</p> <p>3. Comprender y emplear el sistema de perspectiva caballera para representar figuras tridimensionales en el plano.</p> <p>Comprender y emplear la perspectiva caballera para resolver problemas geométricos de abatimientos, figuras planas, sólidos y secciones en el espacio.</p> <p><b>UNIDAD 12 SISTEMA DE PLANOS ACOTADOS</b></p> <p>1. Valorar el sistema de planos acotados como la base en representaciones cartográficas.</p> <p>2. Conocer y comprender el sistema acotado para resolver problemas de intersecciones de planos como fundamento en la resolución de cubiertas.</p>	<p><b>UNIDAD 10</b></p> <p>Comunicación lingüística (Objetivo 1) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (Objetivos 1, 2, 3 y 4)</p> <p>Aprender a aprender (Objetivos 2, 3 y 4)</p> <p>Competencias sociales y cívicas (Objetivos 1 y 2)</p> <p>Competencia digital (Objetivos 2, 3 y 4) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (Objetivos 2, 3 y 4)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (Objetivos 2, 3 y 4)</p> <p><b>UNIDAD 11</b></p> <p>Comunicación lingüística (Objetivo 1) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (Objetivos 1, 2, 3 y 4)</p> <p>Aprender a aprender (Objetivos 2, 3 y 4)</p> <p>Competencia digital (Objetivos 2, 3 y 4) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (Objetivos 2, 3 y 4)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (Objetivos 2, 3 y 4)</p> <p><b>UNIDAD 12</b></p> <p>Comunicación lingüística (Objetivos 1 y 2)</p> <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (Objetivos 1, 2 y 3)</p>
---	--

<p>Conocer y comprender el proceso de resolución de cubiertas</p> <p>BLOQUE III DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS UNIDAD 13. PROYECTOS</p> <p>1. Entender la necesidad y la importancia del lenguaje gráfico como medio de expresión universal.</p> <p>2. Diferenciar los distintos tipos de proyectos y valorar su importancia en nuestro día a día.</p> <p>3. Realizar la presentación de un proyecto, concebido desde su planteamiento y planificación.</p>	<p>Aprender a aprender (Objetivos 1, 2 y 3) Competencia digital (Objetivos 1 y 3) Sentido de iniciativa y espíritu empresarial (Objetivo 3) Conciencia y expresiones culturales (Objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>UNIDAD 13 PROYECTOS Comunicación lingüística (Objetivos 1, 2 y 3) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (Objetivos 1, 2, 3) Aprender a aprender (Objetivos 1, 2 y 3) Competencias sociales y cívicas (Objetivos 1 y 3) Competencia digital (Objetivos 1, 2 y 3) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (Objetivo 3) Conciencia y expresiones culturales (Objetivos 1 y 3).</p>
---	--

### CONTENIDOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES E INDICADORES DE LOGRO. DIBUJO TÉCNICO 2º BACHILLERATO

\* Todos los estándares de aprendizaje ayudan a adquirir la competencia matemática, las competencias básicas en ciencia y tecnología y la conciencia y expresiones culturales.

\* Todos los estándares de aprendizaje ayudan a adquirir la competencia matemática, las competencias básicas en ciencia y tecnología y la conciencia y expresiones culturales.

\*Se indica el uso del ordenador para afianzar y desarrollar el conocimiento del área del Dibujo Técnico (Competencia digital) en alguna unidad. Es recomendable en todas pero la temporalización de contenidos está muy ajustada a los contenidos de trazados, se tendrá en cuenta su uso de forma autónoma en cada alumno y en ejercicios de profundización de carácter voluntario.

CONTENIDOS 2º BACHILLERATO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO
<p>BLOQUE 1. GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO UNIDAD 1: TRAZADOS EN EL PLANO Principales trazados elementales en el plano: circunferencias. Herramientas básicas del dibujo técnico: rectificaciones. Estudio de la potencia de un punto respecto a una circunferencia: eje radical y centro radical. Resolución de problemas de figuras equivalentes</p>	<p>1- Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	<p>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. (Aprender a aprender y Competencia digital).</p> <p>1.2 Determina lugares geométricos de aplicación al dibujo técnico aplicando los conceptos de potencia o inversión. (Aprender a aprender y</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●. Conoce los elementos básicos de la geometría y los identifica y clasifica a partir de ejemplos industriales o arquitectónicos, aplicando relaciones de proporcionalidad.</li> <li>●. Resuelve problemas geométricos de aplicación al dibujo técnico aplicando los conceptos de potencia.</li> <li>●. Analiza y resuelve correctamente problemas geométricos complejos, buscando, cuando sea necesario, estrategias de transformación por</li> </ul>

		<p>Competencia digital)</p> <p>1.3 Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolas por analogía en otros problemas más sencillos. (Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor y Conciencia y expresiones culturales)</p> <p>1.4. Maneja con destreza y precisión los instrumentos de dibujo técnico para realizar las diferentes técnicas, poniendo sumo cuidado en la utilización de los diferentes tipos de líneas, en pro de la claridad del dibujo. (Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor y Conciencia y expresiones culturales)</p>	<p>analogía en problemas más sencillos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Maneja con eficacia y precisión los instrumentos de dibujo técnico, escuadra, cartabón, compás, lápiz y regla.</li> </ul>
<p>Sistemas de representación y nuevas tecnologías.</p>	<p>2-Utilizar el ordenador para afianzar los contenidos trabajados en la unidad.</p>	<p>2.1. Usa el ordenador para afianzar y desarrollar el conocimiento del área de Dibujo Técnico. (Competencia digital y Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.</li> </ul>
<p>UNIDAD 2: TRAZADOS DE TANGENCIAS</p> <p>Propiedades de las tangencias entre circunferencias y rectas.</p> <p>Propiedades de las tangencias entre circunferencias.</p> <p>Resolución de problemas de aplicación de tangencias.</p> <p>Realización de enlaces aplicando los diferentes casos de tangencia.</p>	<p>1.-Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	<p>1.1 Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolas por analogía en otros problemas más sencillos. (Aprender a aprender y Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor)</p> <p>1.2 Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p> <p>1.3. Maneja con destreza y precisión los instrumentos de dibujo técnico para realizar las diferentes tangencias, poniendo sumo cuidado en la utilización de</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conoce y comprende los fundamentos y propiedades de las construcciones básicas de tangencias entre rectas y circunferencias y entre circunferencias.</li> <li>● Resuelve problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y seleccionando la estrategia para resolverlo de forma sencilla, especialmente aquellos casos en los que no se conoce el radio.</li> <li>● Realiza problemas</li> </ul>

		los diferentes tipos de líneas, en pro de la claridad del dibujo. (Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor y Conciencia y expresiones culturales)	aplicando los casos de tangencia que correspondan para dibujar enlaces e inserciones.
Sistemas de representación y nuevas tecnologías	2- Utilizar el ordenador para afianzar los contenidos trabajados en la unidad	2.1. Usa el ordenador para afianzar y desarrollar el conocimiento del área de Dibujo Técnico. (Competencia digital y Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor)	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.</li> </ul>
<p>UNIDAD 3: CURVAS CÓNICAS</p> <p>Origen y propiedades de las curvas cónicas. Construcción de las curvas cónicas: elipse, parábola e hipérbola. Rectas tangentes a curvas cónicas Intersecciones de rectas y curvas cónicas.</p>	1-Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.	<p>1.1 Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e identificando sus aplicaciones. (Comunicación lingüística)</p> <p>1.2 Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades y justificando el procedimiento utilizado. (Aprender a aprender y Conciencia y expresiones culturales)</p> <p>1.3 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. (Conciencia y expresiones culturales)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Relaciona las curvas cónicas con las secciones de un cono, describiendo las propiedades y aplicaciones de cada una.</li> <li>•Comprende y resuelve problemas geométricos de intersección y tangencia de rectas y curvas cónicas, explicando el procedimiento utilizado.</li> <li>•Construye curvas cónicas a partir de los elementos que las definen o a partir de tangentes, asíntotas y otros elementos. Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.</li> </ul>
Sistemas de representación y nuevas tecnologías.	2-Utilizar el ordenador para afianzar los contenidos trabajados en la unidad.	2.1. Usa el ordenador para afianzar y desarrollar el conocimiento del área de Dibujo Técnico. (Competencia digital)	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.</li> </ul>
<p>UNIDAD 4</p> <p>CURVAS TÉCNICAS</p> <p>Curvas cíclicas: cicloide, epicicloide e</p>	1- Dibujar curvas cíclicas y cónicas, identificando sus principales elementos y utilizando sus propiedades	1.1 Comprende el origen de las curvas cíclicas y las relaciones métricas entre elementos, describiendo sus propiedades e	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Conoce y comprende el origen de las curvas cíclicas y las propiedades, aplicaciones y relaciones</li> </ul>

<p>hipocicloide. Otras curvas: cardiode, evolvente de la circunferencia, lemniscata y curvas trigonométricas</p>	<p>fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidencia.</p>	<p>identificando sus aplicaciones. (Comunicación lingüística, Competencias sociales y cívicas) 1.2 Traza curvas cíclicas, determinando los elementos que las definen, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia. (Conciencia y expresiones culturales)</p>	<p>que se derivan de las mismas. ●Construye curvas cíclicas a partir de sus elementos.</p>
<p>UNIDAD 5 TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS Homología. Construcción de figuras homólogas. Afinidad. Construcción de figuras afines. Inversión. Construcción de figuras inversas.</p>	<p>1-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. 2- Utilizar el ordenador para afianzar los contenidos trabajados en la unidad.</p>	<p>1.1 Comprende las características de las transformaciones homológicas identificando sus invariantes geométricos, describiendo sus aplicaciones. (Comunicación lingüística, Competencias sociales y cívicas) 1.2 Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas. (Aprender a pensar, Competencia digital y Conciencia y expresiones culturales) 1.3 Diseña a partir de un boceto previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada. (Aprender a pensar, Competencia digital y Conciencia y expresiones culturales)</p>	<p>●Conoce y comprende los fundamentos de las transformaciones homológicas e identifica sus elementos, como los invariantes geométricos, conociendo y aplicando sus propiedades. ●Resuelve problemas geométricos y representa figuras planas mediante homología y sus casos particulares: afinidad e inversión. ●Realiza figuras a escala, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada.</p>
<p>CONTENIDOS 2º BACHILLERATO</p>	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p>	<p>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</p>	<p>INDICADORES DE LOGRO</p>

<p>BLOQUE II. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN UNIDAD 6 SISTEMAS DIÉDRICO Representación de punto, recta y plano en sistema diédrico. Intersecciones de planos y de recta y plano. Paralelismo y perpendicularidad entre rectas y planos. Cálculo de distancias en sistema diédrico. Sistema diédrico directo Sistemas de representación y nuevas tecnologías.</p>	<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. 2. Utilizar el ordenador para afianzar los contenidos trabajados en la unidad.</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. (Comunicación lingüística, Aprender a aprender, Competencias sociales y cívicas, Competencia digital y Conciencia y expresiones culturales) 2.1. Usa el ordenador para afianzar y desarrollar el conocimiento del área de Dibujo Técnico. (Competencia digital).</p>	<p>•Conoce el fundamento del sistema diédrico y resuelve sin dificultad los problemas fundamentales de intersecciones, paralelismo, perpendicularidad y cálculo de distancias aplicando el sistema diédrico y el sistema diédrico directo. •Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo. recto.</p>
<p>UNIDAD 7 FIGURAS EN EL SISTEMA DIÉDRICO Representación en diédrico de pirámides, conos, prismas y cilindros. Secciones de figuras y planos. Desarrollo de pirámides, conos, prismas y cilindros.</p>	<p>1-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</p>	<p>1.1 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. (Comunicación lingüística, Aprender a aprender) 1.2 Determina la sección plana de cuerpos o espacios</p>	<p>•Resuelve problemas de medida aplicando giros o cambios de plano sobre cilindros y conos para colocarlos en posiciones favorables. •Determina la sección producida por un plano sobre pirámides, conos, prismas y cilindros. •Determina la intersección entre rectas y pirámides,</p>

<p>Intersecciones de figuras y rectas.</p>	<p>superficies que los conforman.</p>	<p>tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.  1.3 Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida.  1.4 Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimientos o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.  (Aprender a aprender)</p>	<p>conos, prismas o cilindros, utilizando un trazado auxiliar para determinar los puntos de entrada y salida..  Dibuja el desarrollo de pirámides, conos, prismas y cilindros, obteniendo la verdadera magnitud de sus caras y aristas.</p>
--	---------------------------------------	---	---

<p>UNIDAD 8 POLIEDROS REGULARES EN EL SISTEMA DIÉDRICO Proyecciones diédricas de los poliedros regulares. Alturas de los poliedros regulares en distintas posiciones. Secciones planas de poliedros regulares en sistema diédrico.</p>	<p>1-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>1.1 Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordinados y el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides, en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas. (Comunicación lingüística) 1. 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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Representa los poliedros regulares en cualquier posición respecto a los planos coordinados y resuelve problemas de cálculos de altura y de partes vistas y ocultas.</li> <li>•Resuelve problemas de secciones planas de poliedros regulares.</li> </ul>
CONTENIDOS 2º BACHILLERATO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO
<p>UNIDAD 9 SISTEMA AXONOMÉTRICO ( DEL BLOQUE I GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO) Elementos y propiedades del sistema axonométrico. Intersecciones entre dos planos y entre plano y recta en sistema axonométrico. Figuras planas y abatimientos en sistema axonométrico.</p>	<p>1-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 coordinados calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.,</p>	<p>1.1 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. (Comunicación lingüística, competencias sociales y cívicas) 1.2 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</p>	<p>·Conoce y comprende los elementos y propiedades del sistema axonométrico, clasificándolos según el ángulo que formen sus ejes y aplicando el coeficiente de corrección. •Resuelve problemas de representación de figuras y cuerpos en sistema axonométrico, aplicando abatimientos y calculando las perspectivas y verdaderas magnitudes de los distintos elementos. •Realiza problemas de</p>

<p>Perspectivas de la circunferencia en sistema axonométrico. Perspectiva de sólidos: secciones planas e intersección con una recta.</p>		<p>mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios. 1.3 Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballeras.</p>	<p>secciones planas de cuerpos o espacios tridimensionales y de intersecciones de sólidos con una recta en sistema axonométrico. Proyecto III. Módulos tridimensionales en el espacio arquitectónico. EN ISOMÉTRICA.</p>
<p>UNIDAD 10 SISTEMA DE PERSPECTIVA CABALLERA ( DEL BLOQUE I GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO) Elementos y propiedades del sistema de perspectiva caballera. Intersecciones entre dos planos y entre plano y recta en sistema de perspectiva caballera. Figuras planas y abatimientos en sistema de perspectiva caballera. Perspectivas de la circunferencia en sistema de perspectiva caballera. Perspectiva de sólidos: secciones planas e intersección con una recta en perspectiva caballera.</p>	<p>1-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 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. (Comunicación lingüística) 1.2 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. 1.3 Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballeras.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Conoce y comprende los elementos y propiedades del sistema de perspectiva caballera, clasificándolos según el ángulo que formen sus ejes y aplicando el coeficiente de corrección.</li> <li>•Resuelve problemas de representación de figuras y cuerpos en sistema de perspectiva caballera, aplicando abatimientos y calculando las perspectivas y verdaderas magnitudes de los distintos elementos.</li> <li>•Realiza problemas de secciones planas de cuerpos o espacios tridimensionales y de intersecciones de sólidos con una recta en sistema de perspectiva caballera.</li> <li>•Proyecto III. Módulos tridimensionales en el espacio arquitectónico, En PERSPECTIVA CABALLERA.</li> </ul>
<p>UNIDAD 11 SISTEMA DE PLANOS ACOTADOS (BLOQUE II) SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN Representación de punto, recta y plano en sistema de planos</p>	<p>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</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</p>	<p>•Conoce el fundamento del sistema de planos acotados y representa puntos, rectas, planos e intersecciones entre los distintos elementos. •Resuelve problemas de cubiertas, dominando el lenguaje técnico.</p>

<p>acotados. Intersecciones de planos y de recta y plano. Resolución de cubiertas. Representación de terrenos.</p>	<p>representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.</p>	<p>problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud. (Comunicación lingüística) 1.2 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. (Competencia digital)</p>	<p>·Valora el sistema de planos acotados como la base en representaciones cartográficas.</p>
<p>UNIDAD 12 PROYECTOS (BLOQUE III DOCUMENTACIÓN GRÁFICA) Elementos y tipos de proyectos. Planificación: fases y tareas de un proyecto. Dibujos del proyecto: bocetos, croquis, esquemas, diagramas y planos. Presentación del proyecto</p>	<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. 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>1.1Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico. (Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor) 1.2Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen. 1.3Dibuja bocetos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas. 1.4Elabora 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. 2.1Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el dibujo técnico, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporciona su utilización. (Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor) 2.2Presenta los trabajos de</p>	<p>·Lleva a cabo la presentación de un proyecto, planteando una solución a un problema, analizando sus costes, tiempos y recursos y aplicando estrategias propias del dibujo técnico. · ●Identifica los distintos tipos de planos industriales y arquitectónicos. ●Dibuja bocetos, croquis, esquemas diagramas y planos necesarios para la presentación de su proyecto. ●Utiliza los recursos informáticos necesarios para la presentación de su proyecto, valorando la exactitud, rapidez y limpieza que proporcionan. ●Realiza dibujos de objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial.,</p>

		<p>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> <p>2.3 (Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor)</p> <p>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>	
--	--	---	--

## 2º BACHILLERATO. DIBUJO TECNICO II. CONTENIDOS MINIMOS Y TEMPORALIZACIÓN.

*Los contenidos aquí referidos corresponden a lo establecido en las reuniones de coordinación de la EBAU. Estos contenidos serán de referencia necesaria.*

- Construcción del arco capaz de un segmento bajo un ángulo dado.
- Triángulos; Líneas y puntos notables de un triángulo.
- Cuadriláteros. Cuadrilátero inscriptible.
- Polígonos regulares. Análisis y construcción de polígonos regulares estrellados.
- Escalas Normalizadas.
- Potencia: eje radical y centro radical. Aplicaciones de los conceptos de Potencia.
- La elipse. Tangencias e intersección con una recta.
- La hipérbola. Tangencias e intersección con una recta.
- La parábola. Tangencias e intersección con una recta.
- Óvalo, ovoide, espiral y voluta. Aplicaciones.
- Cicloide, Epicicloide, Hipocicloide. Conocimiento de la forma y de las características de cada una de ellas.
- Formas de generarse. Envolvente de la circunferencia.
- Condiciones que deben cumplir las figuras semejantes, iguales, equivalentes o simétricas.
- Teorema del cateto y de la altura. Sección áurea.
- Las Transformaciones geométricas: Homotecia, Homología plana y afinidad. Concepto. Elementos que intervienen.
- Representación de los cuerpos geométricos: poliedros regulares. El prisma, la pirámide, el cono, el cilindro, la esfera y el toro; intersección de estos con rectas y planos. Propiedades métricas más importantes.
- Aplicaciones de paralelismo, perpendicularidad y distancias en diédrico. Aplicaciones de abatimientos, verdaderas magnitudes, cambios de planos, giros y ángulos.
- Escala axonometría. Verdaderas magnitudes. Representación de figuras poliédricas y de revolución.
- Intersección con rectas y planos. Secciones y desarrollos. Relación del sistema axonométrico con el diédrico.
- Fundamentos y elementos empleados en la perspectiva cónica. Perspectiva central y oblicua. Trazas, puntos métricos y de fuga. Trazado de perspectivas de exteriores.
- Formatos. Elección y designación de los formatos. Posición y dimensiones de los cuadros de rotulación. Márgenes y recuadro.
- Acotación en el dibujo Industrial y en el de Construcción. Simplificación de dibujos.
- Convencionalismos para la representación. Simbología. Simplificación de dibujos. Ejes de simetría. Símbolos de diámetro y de cuadrado.

## TEMPORALIZACIÓN

### Primer trimestre:

Geometría Plana.

Hay que tener en cuenta para 1º de Bachillerato, que puede haber alumnos que no han cursado Educación Plástica desde hace varios años, y es recomendable repasar los contenidos geométricos que se trataron en cursos anteriores.

### Segundo trimestre:

Sistemas de Representación: sistemas Diédrico y Axonométrico.

### Tercer trimestre:

Sistema Cónico, Normalización y Croquización.

## **9. MATERIALES Y RECURSOS DE DESARROLLO CURRICULAR**

Se utilizarán los medios disponibles del aula 0.3, recuperada este año como aula específica de nuestro departamento; y las de otras aulas en las que también se imparten clases, - aulas de referencia de cada grupo -; subiendo contenidos teóricos, ejercicios y demás material digital que se considere necesario a los grupos creados en Teams. Todas ellas, tanto la 0.3 como las de referencia de los diferentes grupos, tienen ordenadores y/o proyector o pantalla digital con buena conexión a Internet.

Por niveles:

- En EPVA de 4º ESO los componentes del departamento desestiman la compra de libro de texto por parte de los alumnos. En su lugar se utilizará material audiovisual e impreso creado por el departamento en su lugar. Se pide al alumnado, eso sí, listado de materiales técnicos y de papelería específica: juego de plantillas, regla, lápices de durezas distintas, compás adecuado y adaptador, rotuladores calibrados, láminas normalizadas, pinturas de palo, ceras, tijeras y pegamento. Subcarpetas y carpeta de tipo dossier, para llevarlo todo.
- En Dibujo Técnico de 2º Bachillerato se trabaja con Editorial Donostiarra: solo libro de Dibujo Técnico 2º de Bachillerato, (sin cuaderno de ejercicios; ya que el departamento provee al alumno de ejercicios preparados por sus profesores, así como de otros, muy específicos y orientados a la EBAU).

## **10. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS DEL CENTRO VINCULADOS CON EL DESARROLLO DEL CURRÍCULO DE LA MATERIA**

Desde nuestro departamento proponemos varias actividades:

Plan de lectura.

Lecturas relacionadas con algunas partes del currículo de nuestra materia que darán pie a diferentes actividades relacionadas con ellas, a saber:

- Lecturas de libros como, por ejemplo, pequeñas biografías adaptadas a niños y jóvenes sobre grandes artistas de la historia (Leonardo da Vinci, Sorolla, etc.) Y posterior elaboración de presentaciones en grupo con la información obtenida ante el resto de la clase por medio del programa Power Point.
- Lectura de escritos, cartas y manifiestos de famosos artistas (Picasso, Van Gogh...) o de grupos de artistas (manifiestos expresionistas, impresionistas, futuristas...); de artistas no plásticos que hablen del proceso creativo, la composición, el color o el valor de la experiencia artística (Rilke, Goethe); o escritos de críticos de

arte, comentando y analizando obras de interés. Tras la lectura, se abre un debate en el grupo sobre la lectura escogida.

- Actividades combinadas de artes plásticas y literatura, por medio de la ilustración de textos escogidos por los alumnos o el profesor, según cada caso. Esta actividad proporciona al alumno un acercamiento diferente al concepto de "lectura", combinada con imágenes creadas por ellos. La ilustración se incluye en las programaciones de secundaria, con especial incidencia en 4º de ESO. Para realizarla, se escogen extractos de textos narrativos, descriptivos, poesía, (haikus, pequeñas poesías de clásicos); siendo textos de autores de todo tipo y época. También se pueden utilizar famosos textos de escenas de cine o series de TV. En relación con esto, este año se realizará una actividad durante el segundo trimestre en colaboración con el Departamento de Lengua, en la que los alumnos de diferentes niveles aún por concretar ilustrarán textos a determinar por dicho departamento.

- Asimismo, se procura animar a la lectura mediante el cómic, seleccionando tanto obras de comic "manga", como de comic americano y europeo de calidad contrastada y contenido adecuado a los diferentes niveles. Es una manera de acercar a nuestros alumnos lectores y menos lectores a un medio a mitad de camino entre lo audiovisual y lo puramente literario, con historias de plena actualidad del gusto de nuestros alumnos, ahondando de paso en el lenguaje específico del cómic y su relación con el lenguaje audiovisual, (en 4º ESO).

Plan de convivencia y Proyecto de fomento de la igualdad real y efectiva entre hombres y mujeres, concienciación sobre el desarrollo sostenible y el cuidado del medio ambiente.

- Nuestro departamento ha colaborado y colabora habitualmente con las diferentes celebraciones que se llevan a cabo en nuestro instituto: Día de la Paz, Día internacional contra la violencia de género, Día de la Tierra, Jornadas de Puertas abiertas...; ayudando a otros departamentos didácticos, dando soporte creativo y forma plástica a sus peticiones. Creando escenarios, decorados y espacios creativos, elementos decorativos, paneles informativos, imágenes específicas para una u otra actividad.

Plan TIC. Plan de alfabetización digital. Desde el Departamento de Artes Plásticas, se llevan a cabo las siguientes actividades relacionadas con esta cuestión:

- Edición de fotografías. En EPVA 4º ESO, se trabaja con programas de edición fotográfica (Prisma, Snapshot o visualizador de fotos de Windows, por ejemplo), para transformar o modificar fotografías tomadas por los propios alumnos con sus móviles en rallyes fotográficos realizados fuera del espacio del instituto.

- Edición de imágenes. En 4º ESO se trabajan diferentes programas como GIMP, Krita, Publisher o Paint en diferentes ejercicios de mayor o menor dificultad.

- Presentaciones de trabajos a través de Power Points en los diferentes niveles de ESO para trabajar algunos aspectos teóricos de nuestras materias; haciendo especial énfasis en la construcción de imágenes con una estructura visual atractiva y de calidad y que no abuse de "efectos" digitales que puedan ir en detrimento de la calidad visual, composición y estructura de los trabajos presentados.

- Uso de las pantallas digitales de nuestras clases de trabajo y en nuestra aula específica para realizar las presentaciones en Power Point que mencionábamos en el punto anterior y en búsquedas de información en los proyectos que presentamos a nuestros alumnos; así como utilización de los ordenadores portátiles, de uso habitual sobre todo en 4º de ESO, tanto para búsquedas de información en Internet, como de desarrollo de proyectos a través de programas de edición de imágenes.

- Comunicación habitual con nuestros alumnos de los diferentes niveles, Tanto de ESO como de Bachillerato de 2º curso, Dibujo Técnico), a través de la plataforma Teams, ya sea para enviarles trabajos, corregírseles; subirles material de trabajo, archivos, vídeos o enlaces, etc.

## 11. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

<i>Título</i>	<i>Nivel</i>	<i>Temporalización</i>
<i>CONCURSO DE DIBUJO A FAVOR DE AYNÍ PARQUESOL</i>	<i>Todos los niveles</i>	<i>Desde mediados de noviembre a principios de diciembre.</i>
<i>Convocatoria y realización de una actividad a favor de la ONG Ayní Parquesol. Realizada con los alumnos de todos los grupos del centro y que ya se llevó a cabo años anteriores con notable éxito de participación. Se prevé realizar, como el año pasado, una selección final de los dibujos ganadores a través de las redes sociales para ayudar a difundir nuestra labor y el prestigio de nuestro centro.</i>		
<i>TALLER DE CÓMIC</i>	<i>1º a 4º ESO</i>	<i>23 de noviembre</i>
<i>Programado en combinación con Dirección del centro y el Departamento de Educación. Lo impartirá un dibujante de cómic profesional de nuestra comunidad autónoma, Javier Monjas.</i>		
<i>COLABORACIÓN CON EL DPTO. FRANCÉS-CUENTOS INFANTILES</i>	<i>3º/4º ESO/1º BACHILLERATO</i>	<i>12-20 de diciembre</i>
<i>Alumnos de estos niveles construyen los decorados para realizar una representación teatral de cuentos infantiles en francés que se lleva a cabo en el CEIP Ignacio Martín Baró (y en otros institutos tras las navidades, en fechas aún por determinar).</i>		
<i>COLABORACIÓN CON EL DPTO. DE LENGUA</i>	<i>1º a 4º ESO</i>	<i>Inicios del segundo trimestre</i>
<i>Los alumnos ilustrarán poesías-escritos realizados por los alumnos en clases de dicho departamento de Lengua. En ambas actividades pueden participar alumnos de todos los niveles de ESO de los dos departamentos.</i>		
<i>PROYECTOS DE ADECUACIÓN DE ESPACIOS DEL INSTITUTO. (BIBLIOTECA Y PATIOS EXTERIORES)</i>		
<i>Colaboración de nuestro departamento con Dirección del centro, en una iniciativa conjunta que propone decorar diferentes espacios con imágenes de contenido educativo, positivo y motivador.</i>		
<i>ACTIVIDAD AL AIRE LIBRE DE FOTOGRAFÍA.</i>	<i>3º / 4º ESO</i>	<i>Finales de mayo, comienzos de junio</i>
<i>Se realizaría durante 3-4 sesiones, tal como se planteó el curso anterior, en el entorno del barrio de Parquesol.</i>		

<i>EXPOSICIONES DE TRABAJOS DE ALUMNOS EN EL CENTRO</i>	<i>Todos los niveles</i>	<i>Todo el curso académico</i>
<i>Exposiciones de trabajos realizados por alumnos de los diferentes niveles de ESO, para dar visibilidad a su creatividad y esfuerzos y “alegrar” la actividad cotidiana de nuestro centro, fomentando el visionado de trabajos artísticos y creativos. Hay varias posibilidades todavía sin concretar en el departamento.</i>		
<i>CONCURSOS DE DIBUJO Y PINTURA</i>	<i>Todos los niveles</i>	<i>Todo el curso académico</i>
<i>Los profesores del departamento asesoran a alumn@s de cara a participar en concursos que considere de interés, relacionados con las Artes Plásticas y Audiovisuales (tanto regionales como nacionales e incluso internacionales), tal como se ha hecho en años anteriores, obteniendo varios premios. Asesorando a los alumnos de cualquier nivel de ESO que se quieran presentar a alguno de estos concursos, (bien sea en grupo o de forma individual).</i>		

## **12. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO**

Tanto la planificación como el desarrollo del currículo deben favorecer el tratamiento y seguimiento de la diversidad del alumnado y aprovechar la potencialidad del grupo como recurso educativo. En este sentido, la estructura y el contenido de los distintos elementos curriculares han de tener presente dicha diversidad para poder incorporar la pluralidad de todo tipo que se aprecia en el aula.

Mostramos a continuación un listado de diferentes medidas de atención a la diversidad que llevamos a cabo desde nuestro departamento.

Medidas de enriquecimiento curricular en el aula:

- Metodología didáctica del aprendizaje basado en proyectos, a través de la resolución de situaciones de cierta complejidad planteados al alumnado, el desarrollo de experimentos y/o el aprendizaje cooperativo/colaborativo, que faciliten la participación del conjunto del alumnado desde una perspectiva inclusora.
- Incorporación de objetivos y contenidos relacionados con la diversidad sociocultural y personal característica del grupo, lo que favorece la valoración de las diferencias y, en consecuencia, repercute en un mejor clima de aula.
- Insistencia en aquellos contenidos relativos a procedimientos y actitudes, aspecto importante para lograr un desarrollo equilibrado de todo el alumnado.
- Atención especial a los aspectos socioafectivos dentro del grupo, además de a los cognitivos, promoviendo el desarrollo de una autoestima saludable y el respeto a los demás.
- Evaluación formativa dirigida a valorar el proceso, el avance en la consecución de los objetivos, ordinarios o adaptados, y el tipo de ayuda pedagógica que requiera cada alumno.

Medidas de refuerzo y adaptación curricular significativa y no significativa:

- Diseño de situaciones de enseñanza-aprendizaje en las que tengan cabida diversos grados de adquisición de capacidades, partiendo de las habilidades particulares de cada uno.

- Proposición y aplicación de cambios de metodología adecuada a cada caso particular, para la realización de trabajos/ejercicios.
- Adaptaciones curriculares significativas o no significativas. En referencia concreta a los casos en los que se necesite realizarlas, este departamento las llevará a cabo con aquellos alumnos que lo necesiten en la forma establecida según la normativa que regula la forma de actuación en estos casos específicos de atención a la diversidad en todos los niveles. Siempre se hará bajo el asesoramiento y coordinación del Departamento de Orientación y Jefatura de Estudios. En coordinación con Orientación y Jefatura se trabajará de forma personalizada y adaptada a las necesidades especiales de este tipo de alumnado: adecuando nivel de contenidos, ajustando metodologías, tiempos de realización de ejercicios, trabajos o exámenes; aunando con otras áreas criterios y procedimientos de evaluación y registrando sistemáticamente la evolución del alumnado, para valorar e incentivar sus progresos. En el caso del alumnado de altas capacidades, se aplicarán, también en colaboración con el Departamento de Orientación, las medidas curriculares específicas que se ajusten a sus características y necesidades y a las necesidades puntuales que se planteen a lo largo de su proceso de aprendizaje.
- Evaluación periódica y formativa, valorando el proceso y el avance específico del alumno necesitado de refuerzo en la consecución de sus objetivos, (ordinarios o adaptados), atendiendo especialmente a las medidas de atención propuestas, con el fin de apreciar su adecuación a las intenciones perseguidas, las dificultades encontradas y las propuestas de mejora.

Medidas de refuerzo para los alumnos que no hayan promocionado el curso anterior:

- Se aplicarán planes específicos de refuerzo, individuales o grupales, que puedan favorecer la superación de los objetivos de la materia en los casos que se detecte su necesidad a lo largo del presente curso.

Medidas de recuperación-atención al alumnado con materias pendientes:

- Este presente curso escolar no tenemos alumnos con materias pendientes en nuestro departamento. Por lo tanto, no es necesario implementar ningún Plan de atención específica para ello.

Todos los planes y medidas de recuperación y atención se revisarán periódicamente en las reuniones de departamento, en diferentes momentos del curso y, en todo caso, a la finalización de este.

### **13. PROCEDIMIENTOS PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.**

Proponemos los siguientes procedimientos de evaluación:

- Análisis de los resultados de la evaluación del curso de forma trimestral y anual, así como la revisión de los indicadores de logro (rutinas de trabajo intelectual de los alumnos y uso de técnicas de estudio y trabajo apropiadas a la materia, número de alumnos con notas altas en cada grupo, (8 a 10), alumnos destacados, clima de trabajo, respeto y actitud en el aula, distribución física adecuada de alumnos y mobiliario, atención a los alumnos con necesidades educativas especiales significativas y no significativas; número de suspensos de nuestra materia, número de alumnos matriculados con pendientes en asignaturas de dibujo, actitud de los alumnos hacia la asignatura pendiente durante el año en curso, número de suspensos de cada alumno que no apruebe nuestra materia y número de alumnos disruptivos en el aula).

Reunido el departamento se revisan los porcentajes de aprobados y suspensos y los aspectos antes mencionados. Se revisa el comportamiento y actitud en general y se deciden los acuerdos necesarios que se concretan en el segundo apartado.

- Análisis de la adecuación de los materiales y recursos didácticos; distribución de espacios y tiempos; métodos didácticos y pedagógicos utilizados para llegar a una autoevaluación y toma de decisiones más completa.
- Si los resultados son satisfactorios, se realizan sobre todo acuerdos de mejora: atención especial a los casos destacados con actividades de estimulación intelectual (extraescolares, refuerzo a casos destacados y más desfavorecidos).
- Si el nivel de aprobados está por debajo de un 60 % nos planteamos los acuerdos y acciones de mejora que se estimen necesarios, entre los cuales destacamos:
  1. Utilización de estándares de aprendizaje mucho más dirigidos y en algún caso referido a los básicos evaluables. Las actividades con menos autonomía son más apropiadas para alumnos menos autónomos. La sensación de control y éxito proporcionará, en otras actividades actitudes más creativas.
  2. Modificación de la distribución de los alumnos e incluso la del aula, si fuera necesario.
  3. Revisión de rutinas de trabajo: orden, entrega de ejercicios, ejercicios más prácticos y eficaces para propiciar mejores resultados y estimular el esfuerzo del grupo.

Esta programación didáctica del Departamento de Artes Plásticas, realizada según normativa vigente LOMCE, ha sido aprobada por los miembros de dicho departamento en reunión celebrada en Valladolid el día 15 de diciembre de 2022. Y revisada posteriormente y añadidos los puntos 9 al 13, según petición de dirección del centro, el día 16 de febrero de 2023.

Valladolid, 16 de febrero de 2023

A handwritten signature in blue ink, consisting of stylized initials and a long horizontal stroke extending to the right.

Fdo: el jefe de departamento,  
Ignacio Arozarena Gómez